

Socialization of Toontastic Animation 3D Application in Increasing Interest of Class V Students of State Primary School 040447 Kabanjahe

Juwita Tindaon^{1*}, Elisabeth Ruthana Lasmaria Sinaga², Dina Elvionica Br
Siregar³, Rian Julfian Sinaga⁴, Seri Nita Br Ginting Suka⁵
Universitas Quality Berastagi

Corresponding Author: Juwita Tindaon wieta.niez@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Socialization, 3D
Applications, Toontastic
Animation, Student Interest

Received : 14, July

Revised : 21, August

Accepted: 26, September

©2023 Tindaon, Sinaga, Siregar,
Sinaga, Ginting Suka: This is an open-
access article distributed under the
terms of the [Creative Commons
Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

Training on developing multimedia learning media using the Kinemaster, YouTube and Toontastic programs aims to provide skills in creating multimedia learning media in the form of interesting videos in a relatively easy way. The methods used are the Presentation Method regarding the introduction of software, the Demonstration Method and the Practical Method. The evaluation method is by observing the differences in teacher abilities before and after training. From the results achieved, it can be seen that there has been a significant increase in abilities compared to before training, so it can be concluded that this activity was successful in improving the participants' abilities. At the end of the activity the implementer of the community service program will capture data on the program's meaningfulness to the participants. It is hoped that this training program will continue to be held because it is very beneficial for improving the quality of learning, especially in this era.

Sosialisasi Aplikasi 3D Animasi Toontastic dalam Meningkatkan Minat Siswa Kelas V SD Negeri 040447 Kabanjahe

Juwita Tindaon^{1*}, Elisabeth Ruthana Lasmaria Sinaga², Dina Elvionica Br Siregar³, Rian Julfian Sinaga⁴, Seri Nita Br Ginting Suka⁵
Universitas Quality Berastagi

Corresponding Author: Juwita Tindaon wieta.niez@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Sosialisasi, Aplikasi 3D, Animasi Toontastic, Minat Siswa

Received : 14, July

Revised : 21, August

Accepted: 26, September

©2023 Tindaon, Sinaga, Siregar, Sinaga, Ginting Suka: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Pelatihan pengembangan media pembelajaran multimedia dengan pemanfaatan program Kinemaster, Youtube dan Toontastic bertujuan untuk memberikan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran multimedia berupa video yang menarik dengan cara yang relatif mudah. Metode yang digunakan adalah Metode Presentasi, Metode Demonstrasi dan Metode Praktik. Metode evaluasi dengan mengamati perbedaan kemampuan guru sebelum dan setelah pelatihan. Dari hasil yang dicapai terlihat peningkatan kemampuan yang cukup signifikan dibanding dengan sebelum dilatih, sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan kemampuan peserta. Diharapkan agar program pelatihan ini terus diadakan karena sangat dirasakan manfaatnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama di era ini.

PENDAHULUAN

Diera ini guru-guru SD dituntut untuk lebih kreatif, inovatif dalam mengembangkan pembelajaran jarak jauh, dikarenakan situasi yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran konvensional seperti biasanya. Maka dari itu guru dituntut untuk mengembangkan kreativitas, inovatifitas dalam pelaksanaan pembelajaran seperti ini. Namun banyak guru yang masih kesulitan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran jarak jauh ini, guru cenderung pasif dalam memberikan pembelajaran, hal ini dikarenakan ketidak tahuan guru dalam menggunakan teknologi informasi yang berkembang di zaman era digital ini.

Salah satu cara yang dapat digunakan dalam mengatasi masalah ini adalah dengan membuat video pembelajaran yang interaktif. Azhar Arsyad (2016: 49) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Manfaat media video menurut Andi Prastowo (2012:302), antara lain: (a). memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik, (b). memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat, (c). menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu, (d). memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan (e). menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Guru bukan hanya dituntut untuk membuat video yang biasa-biasa saja, tetapi juga bisa menciptakan video pembelajaran yang menarik minat, perhatian siswa serta membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran jarak jauh ini. Beberapa aplikasi yang bisa digunakan guru SD adalah Kinemaster, Youtube dan Toontastic. Aplikasi kinemaster merupakan aplikasi editor video profesional yang sangat lengkap untuk Android. benda dapat mengedit berbagai lapisan video gambar dan juga teks yang dilengkapi dengan pemotongan video yang tepat. Anda juga dapat menggunakan multi track audio untuk mengontrol volume yang tepat. Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk para profesional ataupun amatir. Aplikasi ini menawarkan kontrol yang lebih mudah dalam proses editing (Kompasiana.com, 20/10/20). Sedangkan youtube merupakan sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan PayPal pada Februari 2005. Situs web ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video kesemua penggunanya (Wikipedia.com). Dan toontastic merupakan aplikasi yang dirancang untuk menghidupkan imajinasi anak-anak, mengubah gadget di sekitar mereka menjadi alat bantu mengasah kreativitas yang menyenangkan. Kita tahu bahwa

anak-anak suka mendengarkan cerita, dan dalam toontastic 3D mereka diberi kesempatan untuk meracik ceritanya sendiri.

Namun dari berbagai aplikasi yang dapat mempermudah guru dalam membuat video pembelajaran, masih banyak guru-guru di SD Negeri 040447 Kabanjahe yang belum memahami dan mengerti dalam membuat dan mengaplikasikan seluruh aplikasi tersebut. Maka dari itu diperlukan bimbingan, pelatihan dan seminar untuk mensosialisaikan cara penggunaan berbagai aplikasi tersebut. Maka dari itu pengabdian kepada masyarakat ini hadir menjadi wadah untuk pelaksanaan sosialisasi tersebut.

PELAKSANAAN DAN METODE

Metode Pelaksanaan, sosialisasi adalah sebuah proses belajar berinteraksi dalam masyarakat sesuai dengan peranan yang dijalankan. Sosialisasi dapat menjadi metode yang tepat dalam penyelesaian masalah ini. Metode pemberian contoh akan membuat terjadinya proses peniruan atau imitasi tingkah laku dan sifat-sifat orang dewasa oleh anak. Proses imitasi ini bisa terjadi secara sadar ataupun secara tidak sadar dan memiliki hubungan erat dengan proses identifikasi. Adanya proses identifikasi, anak bisa menyatukan diri secara psikis dengan orang lain dan berusaha meniru seperti orang lain. Permasalahan Mitra tidak produktif secara ekonomi/sosial terletak pada masalah (a) anak-anak di SD Negeri 040447 Kabanjahe belum memiliki kemampuan untuk mengakses, memahami, serta menggunakan media digital, alat komunikasi dan jaringannya secara baik (b) Emosi anak yang masih labil dalam menerima informasi dapat membuat mereka tidak memfilter penyebaran konten-konten negatif yang terdapat di media sosial. Solusi yang ditawarkan yaitu memberikan Sosialisasi aplikasi Toontastic dalam meningkatkan minat belajar Di SD Negeri 040447 Kabanjahe. Adapun tahapan atau langkah-langkah dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan adalah sebagai berikut: kegiatan ini adalah observasi, sosialisasi dan evaluasi. Disini pada tahap observasi dilaksanakan pada tanggal 16 Juli 2023 untuk mengetahui setiap permasalahan yang terjadi di SD Negeri 040447 Kabanjahe Kec. Ronggur. Kegiatannya adalah Sosialisasi dengan menggunakan literasi digital baik dilakukan melalui penyebaran konten digital (video atau gambar) yang berisi pesan-pesan terkait dengan pemilihan konten sosial media yang bijak dan baik.

Partisipasi Mitra dalam dalam pelaksanaan program PKM yaitu mitra bersedia bekerjasama dan mendukung kegiatan ini. Evaluasi pelaksanaan program dan keberlanjutan program di lapangan setelah kegiatan selesai dilaksanakan yaitu keberlanjutan program inovasi, adanya rencana kegiatan pembinaan pasca program pengabdian kepada masyarakat dan adanya jejaring kerjasama dengan pihak mitra yaitu Kepala SD Negeri 040447 Kabanjahe Kec. Ronggur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan diadakan secara luring di SD Negeri 040447 Kabanjahe pada Senin, 10 Juli 2023. Tim pengabdian diketuai oleh Juwita Tindaon, S.Pd., M.Pd, dengan anggota satu Dosen Pendidikan Bahasa Inggris yakni 2. Elisabeth Ruthana Lasmaria Sinaga, S.Pd., M.Pd., serta tiga mahasiswa

Prodi PGSD. Kepala sekolah SD Negeri 040447 Kabanjahe, mengungkapkan, sangat mengapresiasi kegiatan pengabdian ini dan mengharapkan guru dapat mengambil manfaat sebanyak-banyaknya untuk diterapkan di kelas masing-masing. "Kegiatan ini sangat bagus dijalankan. Selain itu, kegiatan seperti ini diharapkan rutin diadakan setiap semester atau tahun. Harapannya, para guru mampu membuat media pembelajaran berupa film animasi menggunakan aplikasi Toontastic 3D untuk bisa diterapkan di kelas," ungkapnya. Hasil dari pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar khususnya dalam penggunaan IPTEK.

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Prodi Pendidikan Matematika Unja membagi kegiatan dalam tiga tahap, yaitu (1) Pemaparan materi pengenalan pembuatan media pembelajaran berupa film animasi menggunakan aplikasi Toontastic 3D, (2) kegiatan tanya jawab seputar topik pembuatan media pembelajaran berupa film animasi menggunakan aplikasi Toontastic 3D, dan (3) peserta diberikan kesempatan untuk merancang desain awal membuat media pembelajaran berupa film animasi menggunakan aplikasi Toontastic 3D. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian buku panduan kepada peserta. Kegiatan pengabdian yang dilakukan mendapatkan tanggapan positif dari peserta. Peserta sangat antusias dalam mengikuti pelatihan pembuatan film animasi menggunakan aplikasi Toontastic 3D sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dimasa era teknologi ini.

Adapun hasil dari pengabdian ini bagi guru dan siswa di SD Negeri 040447 Kabanjahe adalah sebagai berikut ini:

1. Guru mampu memahami konsep pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa film animasi toontastic 3D.
2. Guru mampu menggunakan media pembelajaran berupa film animasi toontastic 3D dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan mengenai pembuatan film animasi menggunakan aplikasi toontastic 3D sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri 040447 Kabanjahe dapat disimpulkan yaitu: Kegiatan pengabdian dapat menambah pengetahuan dan pengalaman guru dalam membuat media pembelajaran menarik dan kreatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Kegiatan pengabdian yang dilakukan mendapatkan tanggapan positif dari peserta serta peserta antusias dalam mengikuti pelatihan pembuatan film animasi menggunakan aplikasi toontastic 3D sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Proses kegiatan pengabdian yang dilakukan sesuai dengan yang direncanakan serta dapat dikatakan tujuan dari kegiatan pengabdian tercapai dapat dilihat dengan antusias guru dalam pembuatan film animasi serta guru dapat melaksanakan pembelajaran matematika menggunakan film animasi toontastic 3D dengan efektif dan meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan sehingga masih perlu dilakukan penelitian lanjutan yang bertopik tentang sosialisasi dampak dari

penggunaan animasi toontastic 3D dengan efektif dan meningkatkan minat belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Penulisan karya tulis ilmiah ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu kewajiban saya dalam menjalankan Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, cukup sulit bagi saya untuk menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Oleh sebab itu saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Quality Berastagi, yang telah menyediakan dana agar terlaksananya pengabdian ini.
2. Atasan saya di Universitas Quality Berastagi yang telah membantu saya.
3. Seluruh rekan dosen dan staf Universitas Quality Berastagi yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu.
4. Mahasiswa yang telah membantu saya melaksanakan pengabdian kepada masyarakat di SD Negeri 040447 Kabanjahe.
5. Terimakasih yang spesial untuk Kepala Sekolah dan staf guru di SD Negeri 040447 Kabanjahe yang sudah memberikan semangat dan bantuan selama proses sosialisasi ini.

Penulis menyadari dalam penulisan karya ilmiah ini masih terdapat kekurangan, untuk itu diharapkan kritik dan saran yang membangun untuk dapat menyempurnakan karya ilmiah ini. penulis mengucapkan terima kasih dan semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo. 2012. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Purnomo. 1996. Strategi Pengajaran. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Joyce, Bruce, Marsha, Weil, and Beverly Showers. (2000). Models of Teaching. Boston: Allyn and Bacon.
- Mukminan. 2010. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Muhammad. (2004). Pedoman Pembelajaran Tuntas. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Menengah. Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.