

Pendampingan Pembuatan Video Animasi Untuk Siswa SMA At Thohiriyyah Semarang

Yani Parti Astuti*¹, Danang Wahyu Utomo², Usman Sudibyo³, Amiq Fahmi⁴, Etika Kartikadarma⁵,
Erlin Dolphina⁶, Egia Rosi Subhiyanto⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu computer, Universitas Dian Nuswantoro

*e-mail: yanipartiastuti@dsn.dinus.ac.id¹, danang.wu@dsn.dinus.ac.id².

usman.sudibyo@dsn.dinus.ac.id³, amiq.fahmi@dsn.dinus.ac.id⁴,

etika.kartikadarma@dsn.dinus.ac.id⁵, erlin.dolphina@dsn.dinus.ac.id⁶, egia@dsn.dinus.ac.id⁷

Abstrak

Teknologi informasi telah berkembang dan memberikan kemajuan seperti meningkatnya penggunaan komputer dan internet di dunia khususnya pada dunia Pendidikan. Melalui komputer dan internet segala informasi dapat disebarluaskan dan dapat dijadikan sebagai bahan belajar bagi siswa. Adanya perkembangan teknologi informasi dan internet tidak semua informasi disebarkan secara positif. Ada Sebagian informasi yang disebarkan secara negative seperti berita bohong (hoax), radikalisme, dan ujaran kebencian. Perlu adanya kecakapan dalam menggunakan perkembangan teknologi informasi. Literasi digital melatih para pengguna tidak hanya cakap dalam menggunakan teknologi informasi namun juga memiliki kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif untuk menghasilkan kompetensi digital. SMA At Thohiriyyah adalah salah satu SMA di Semarang yang focus dalam pemahaman dan peningkatan kemampuan siswanya dalam literasi digital. Diperluakan adanya wawasan kepada siswa SMA At Thohiriyyah dalam memahami pentingnya literasi digital. Pelatihan video animasi adalah salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam literasi digital menciptakan video pembelajaran. Adanya pelatihan ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan video pembelajaran yang dapat digunakan pada media sosial seperti youtube.

Kata kunci: literasi digital, teknologi informasi, youtube

Abstract

Information technology has developed and provided progress such as the increasing use of computers and the internet in the world, especially in the world of education. Through computers and the internet, all information can be disseminated and can be used as learning materials for students. The development of information technology and the internet, not all information is disseminated positively. Some information is disseminated negatively such as fake news (hoaxes), radicalism, and hate speech. There needs to be skills in using the development of information technology. Digital literacy trains users not only to be proficient in using information technology but also to have the ability to think critically, creatively, and innovatively to produce digital competence. SMA At Thohiriyyah is one of the high schools in Semarang that focuses on understanding and improving the abilities of its students in digital literacy. Insight is needed for SMA At Thohiriyyah students in understanding the importance of digital literacy. Animation video training is one way to increase student creativity in digital literacy in creating learning videos. With this training, it is hoped that students can develop learning videos that can be used on social media such as YouTube

Keywords: digital literacy, information technology, youtube

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan internet telah banyak digunakan oleh masyarakat luas [1]. Internet dan media sosial merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan. Saat ini banyak sekali media sosial yang dikenal seperti Instagram, twitter, youtube yang digunakan oleh masyarakat. Perlu adanya pemahaman dalam penggunaan media sosial bagi siswa – siswa agar tidak disalahgunakan.

Seperti halnya pada SMA At Thohiriyyah Semarang, siswa – siswa tersebut menjadi pengguna media sosial. Perlu adanya pemahaman dalam penggunaan media sosial agar siswa dapat menyaring informasi apa saja yang dapat digunakan dan disebarluaskan. Siswa perlu diberikan wawasan bagaimana cara mengambil sisi positif dari video dan memahami

penggunaannya [2]. Siswa yang memiliki keinginan kuat untuk belajar biasanya memiliki minat yang tinggi dan akan bersungguh-sungguh dalam belajar [2].

Literasi digital merupakan ketertarikan sikap dan kemampuan setiap individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, menganalisis, dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Dalam menentukan konsep literasi digital, beberapa ahli cenderung mengartikannya sebagai hubungan antara keterampilan dan kompetensi dalam menggunakan internet dan teknologi digital secara efektif [3] [4] [5].

Dalam hal ini video yang dilihat harus benar – benar bisa bermanfaat dengan baik. Dengan melihat situasi yang dirangkum diatas, maka sangatlah penting bagi siswa SMA untuk membuat video yang menarik dan bermanfaat. Video yang dibuat bisa diunggah di media sosial sehingga dapat dijadikan sebagai literasi digital bagi pengguna lain. Perlu adanya pendampingan bagi siswa SMA dalam pembuatan video sebagai literasi digital [6] [7].

Adanya perkembangan teknologi pada saat ini, maka tidak menutup kemungkinan semua kegiatan akan berbasis teknologi seperti halnya Pendidikan di sekolah. Usia remaja merupakan saat yang tepat untuk memperoleh keterampilan serta ilmu pengetahuan [8]. Untuk membuat siswa tertarik dalam mempelajari pelajaran sekolah diperlukan media belajar yang menarik juga. Dengan materi belajar dalam bentuk video, menjadi alternatif belajar yang menarik bagi siswa. Adanya kebiasaan siswa – siswa SMA At Thohiriyyah yang meluangkan waktunya untuk melihat video, menjadi dasar untuk mengembangkan literasi digital dengan video yang menarik. Adanya video pembelajaran yang menarik membantu para siswa untuk belajar.

Adanya permasalahan diatas, maka sangat diperlukan pendampingan kepada siswa agar mereka tidak hanya melihat video namun mampu menciptakan materi belajar dalam video animasi. Hal pertama yang dilakukan yaitu memberi pelatihan kepada siswa untuk membuat video animasi dengan menggunakan alat bantu pembuat video. Dengan program pengabdian ini, diharapkan siswa – siswa SMA At Thohiriyyah Semarang dapat mengoptimalkan kemampuan literasi digital dalam pembuatan video animasi pembelajaran.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan beberapa langkah yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan pengabdian

Penjelasan dari gambar 1 adalah sebagai berikut :

1. Merumuskan masalah. Pada langkah ini, pengabdi melihat semakin banyaknya anak – anak remaja yang membuat konten – konten di media sosial dengan minim etika dan informasi.

Sehingga perlu diberikan wawasan dan ilmu tentang pembuatan konten yang menarik dan memberi makna.

2. Menentukan tujuan. Tujuan dari diadakan pengabdian ini adalah memberi pendampingan dan pelatihan kepada anak – anak remaja khususnya siswa siswi SMA At Thohiriyah.
3. Pembuatan Materi. Materi yang dirancang yaitu materi tentang pembuatan video animasi untuk konten – konten yang bisa diupload di media sosial.
4. Pelaksanaan Pendampingan pada siswa. Kegiatan ini menitikberatkan kepada siswa – siswi SMA At Thohiriyah agar bisa membuat video animasi yang menarik dan bermakna bagi masyarakat
5. Menganalisa Hasil Pendampingan. Dari pendampingan yang dilaksanakan, diharapkan siswa siswi SMA At Thohiriyah bisa membuat video animasi yang menarik yang bisa diupload di media sosial yang bermanfaat bagi sesama
6. Pembuatan Laporan Akhir. Pada langkah ini adalah langkah terakhir dari kegiatan pengabdian masyarakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Jadwal pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ditampilkan dalam bentuk tabel yang berisi jadwal pelaksanaan acara dimulai hingga acara selesai (*rundown*) sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal PKM

No.	Waktu	Kegiatan	Keterangan
1	10.00 – 10.15	Persiapan dan daftar ulang	Persiapan tempat dan daftar ulang peserta
2	10.15 – 11.30	Pembukaan: a. Perwakilan pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat b. Perwakilan sekolah	Tim Pengabdian, kepala sekolah / Waka Kurikulum
3	11.30 – 12.30	Materi: Video Editing	Danang Wahyu Utomo, M.Kom,
4	11.35 – 12.00	Sesi Tanya Jawab	

Jalannya kegiatan pengabdian dapat diperlihatkan pada gambar di bawah :



Gambar 2 : Team Pengabdi



Gambar 3 : Penyampaian Materi video animasi



Gambar 4: Peserta Pengabdian Masyarakat



Gambar 5 : Praktek Pelatihan Video Animasi

Pada gambar 2 – 5 adalah rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat. Kegiatan diawali dengan perkenalan tim pengabdian baik dari dosen maupun mahasiswa. Dilanjut dengan sambutan perwakilan tim pengabdian dan Ibu Kepala Sekolah SMA AT Thorihyiah. Setelah itu diberikan materi tentang video animasi oleh Bapak Danang Wahyu Utomo. Dalam hal ini materi yang diberikan adalah tools kinemaster yang ringan dan mudah untuk digunakan. Siswa siswi mendengarkan dengan seksama dalam mengikuti kegiatan pengabdian ini. Setelah pembekalan materi selesai dilanjut dengan praktek pembuatan video animasi yang siap diupload di media sosial. Media sosial yang dipakai sementara adalah youtube. Hal ini dimaksudkan agar siswa siswi bisa menggunakan youtube dengan baik dan benar sesuai dengan etika. Siswa siswi diharapkan bisa membuat akun youtube yang nantinya bisa upload video – video animasi yang menarik dan bermanfaat bagi sesama.

4. KESIMPULAN

Setelah dilaksanakan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM), banyak dari peserta PKM antusias dalam mencoba praktek pembuatan video promosi melalui aplikasi *mobile kinemaster*. Beberapa peserta telah berhasil membuat video sederhana dari foto – foto produk dan memberikan background musik agar video tidak bersifat monoton. Peserta telah memahami bagaimana membuat video animasi yang interaktif, melakukan modifikasi video agar jumlah video bertambah, dan berhasil melakukan *sharing* pada media online seperti youtube.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada pengabdian ini, kami sangat berterima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Dian Nuswantoro, Kepala sekolah dan seluruh Tenaga Kependidikan dan non kependidikan SMA AT Thohiriyah yang telah memberikan kesempatan kepada tim pengabdian. Tak lupa juga kami ucapkan terima kasih kepada semua anggota pengabdian, mahasiswa yang telah membantu dan semua pihak yang telah membantu jalannya kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Silvana and C. Darmawan, “Pendidikan Literasi Digital di Kalangan Usia Muda di Kota Bandung,” *Pedagogia*, vol. 16, no. 2, pp. 146–156, 2018.
- [2] N. I. Anugrah, “Meningkatkan Minat Belajar Melalui Media Video Animasi Canva Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS 6,” *Kompetensi*, vol. 15, no. 1, pp. 49–58, 2022.
- [3] G. Falloon, “From digital Literacy To Digital Competence: The Teacher Digital Competency (TDC) Framework,” *Educ. Technol. Res. Dev.*, vol. 68, no. 5, pp. 2449–2472, 2020.
- [4] F. Fitriyani and S. Mukhlis, “Urgensi Penggunaan Digital Literasi Dalam Pelaksanaan Pendidikan Dimasa Pandemi: Systematic Literature Review,” *Dikoda J. Pendidik. Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 01, pp. 13–20, 2021.
- [5] A. Asari, T. Kurniawan, S. Ansor, and A. Putra, “Kompetensi Literasi Digital Bagi Guru dan Pelajar di Lingkungan Sekolah Kabupaten Malang,” *BIBLIOTIKA J. Kaji. Perpust. Dan Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 98–104, 2019.
- [6] Y. P. Astuti, E. R. Subhiyakto, L. Umaroh, and D. W. Utomo, “Pelatihan Editing Video dan Youtube Sebagai Bagian Dari Literasi Digital bagi Siswa SMA Mardasiswa Semarang,” *ABDIMASKU J. Pengabdian. Masy.*, vol. 6, no. 1, pp. 228–233, 2023.
- [7] F. Marhamah, “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Pencegahan Informasi Hoaks pada Remaja di SMA Negeri 7 Kota Lhokseumawe, Vol. 6 No. 2,” *Jurnal_Pekommas Oktober*, 2021.
- [8] E. Zusrony *et al.*, “Peningkatan Kompetensi Technopreneurship Siswa-Siswi SMKT Al-Huda Petak Kabupaten Semarang Melalui Pelatihan Digital Marketing,” *J. Pengabdian. Kpd. Masy. Nusant.*, vol. 4, no. 1, pp. 49–55, 2023.