

PELATIHAN PEMBUATAN MATERI AJAR MELALUI ANIMASI RENDERFOREST BERBASIS LITERASI DIGITAL BAGI GURU SMA

Reni Oktaviani^{1*}, Siti Ansorihyah², Selly Oktarini³, Nur Sekhudin⁴
^{1,2,4}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
³Pendidikan Tari, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
renioktaviani@unj.ac.id¹

ABSTRAK

Abstrak: Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi berbasis digital dapat dimanfaatkan dalam pembuatan materi ajar dan kreativitas guru diperlukan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk pelatihan pembuatan materi ajar melalui animasi Renderforest berbasis literasi digital bagi guru SMA di Cilegon, Banten. Pelatihan pembuatan materi ajar berbasis literasi digital ini dapat memanfaatkan teknologi informasi saat ini seperti Renderforest yang digunakan untuk meningkatkan daya baca siswa khususnya di lingkungan pendidikan. Pengabdian ini dilaksanakan melalui metode demonstrasi. Kegiatan ini melibatkan para guru MA Al-Khairiyah Pabuaran sebanyak 13 orang. Hasil Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat dilihat melalui angket evaluasi yang meliputi indikator penilaian berupa pengetahuan dan pemahaman peserta sebesar 100%, mengembangkan materi ajar berbasis literasi digital sebesar 100%, pembuatan materi ajar dengan melalui animasi Renderforest berbasis literasi digital secara mandiri sebesar 100%, serta penggunaan aplikasi Renderforest dalam menyusun materi ajar berbasis literasi digital di kelas sebesar 92%. Pembuatan bahan ajar melalui animasi Renderforest yang inovatif dan kreatif yang dilakukan oleh guru dapat menarik siswa dalam proses belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kata Kunci: Materi Ajar; Animasi; Renderforest; Literasi Digital.

Abstract: The use of digital-based information and communication technology can be utilized in making teaching materials and teacher creativity is needed so that learning objectives can be achieved. This community service aims to provide training in making teaching materials through digital literacy-based Renderforest animation for high school teachers in Cilegon, Banten. This training in making digital literacy-based teaching materials can utilize current information technology such as Renderforest which is used to increase student reading power, especially in the educational environment. This service was carried out through the demonstration method. This activity involved 13 MA Al-Khairiyah Pabuaran teachers. The results of this Community Service can be seen through an evaluation questionnaire which includes assessment indicators in the form of knowledge and understanding of participants by 100%, developing digital literacy-based teaching materials by 100%, making teaching materials through digital literacy-based Renderforest animation independently by 100%, and using the Renderforest application in preparing digital literacy-based teaching materials in class by 92%. Making teaching materials through innovative and creative Renderforest animations carried out by teachers can attract students in the learning process so that learning objectives can be achieved.

Keywords: Teaching Materials; Animation; Renderforest; Digital Literacy.



Article History:

Received: 11-07-2024
Revised : 22-07-2024
Accepted: 31-07-2024
Online : 10-08-2024



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Informasi serta teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih dan mutakhir diperlukan oleh setiap manusia. Setiap individu sangat tergantung dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi yang semakin berubah setiap detiknya. Teknologi komunikasi dan informasi hampir digunakan di semua aktivitas sehari-hari untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi (Terttiaavini & Saputra, 2022).

Perkembangan teknologi sangat diperlukan oleh setiap orang pada saat ini. Kecanggihan teknologi yang berkembang sangat pesat ke semua bidang, khususnya pendidikan. Teknologi komunikasi dan informasi merupakan aplikasi yang dimanfaatkan manusia untuk memperoleh pengetahuan dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi (Oktaviani et al., 2022). Dunia pendidikan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk membuat bahan ajar yang efektif dan mudah dipahami oleh siswa. Teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu yang dapat meningkatkan kualitas Pendidikan (Oktaviani & Marlina, 2021). Kemajuan zaman yang semakin pesat memerlukan pemanfaatan teknologi yang memadai.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi berbasis digital dapat dimanfaatkan dengan sebaik mungkin dalam proses pembelajaran dan kreativitas guru diperlukan sehingga tujuan dapat tercapai. Guru dapat memanfaatkan media audio visual untuk meningkatkan literasi siswa dalam pembelajaran. Literasi dapat meningkat jika menggunakan media pembelajaran yang tepat dan inovatif. Guru diharapkan dapat membuat media pembelajaran yang menarik yang dikemas dalam bentuk materi ajar sehingga tujuan pembelajaran tersampaikan dengan baik.

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di MA Al-Khairiyah Pabuaran. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah swasta dengan fasilitas yang terbatas. Walaupun demikian, banyak siswa yang berprestasi dari segi akademik maupun non-akademik bersekolah di tempat tersebut. Guru harus kreatif dalam membuat materi ajar untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa sebab sarana dan prasarana yang terbatas (Kurniawan & Mumpuni, 2021). Selain itu, guru harus berinovasi karena keterbatasan sumber daya manusia. Guru belum mampu memaksimalkan aplikasi yang sudah ada dalam menyusun materi ajar. Para guru membutuhkan bimbingan untuk memanfaatkan aplikasi tersebut sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Pembelajaran di sekolah ini kurang efektif sebab fasilitas yang terbatas dan teknologi yang ada masih sederhana. Guru harus mampu membuat media pembelajaran yang menarik walaupun kondisi sekolah sangat terbatas. Berdasarkan wawancara guru dan survei yang dilakukan, materi ajar yang digunakan dalam bentuk buku paket saja. Guru belum mampu mengemas materi ajar yang kreatif dan menarik sehingga tujuan pembelajaran terhambat. Materi ajar dapat ditampilkan melalui audio visual

berupa video animasi. Penampilan yang menarik dari video animasi menjadi salah satu solusi untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran. Dalam penyusunan bahan ajar juga dapat memanfaatkan literasi digital.

Literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengakses, menganalisis, dan mengevaluasi informasi dan pengetahuan agar dapat berpartisipasi dalam masyarakat (Nurhayati et al., 2020; Terttiaavini & Saputra, 2022). Awal munculnya video animasi melalui perkembangan teknologi yang semakin berkembang. Animasi merupakan proses penyajian informasi yang kreatif, inovatif, dan informatif melalui ilustrasi. Animasi menampilkan audio visual yang berisi gambar gerak dan suara (Susilo, 2021; Bina et al., 2022). Animasi dapat dibuat dengan aplikasi Renderforest maupun aplikasi lainnya.

Walaupun teknologi informasi dan komunikasi sudah berkembang, guru di sekolah ini belum pernah menggunakan Renderforest untuk membuat video animasi. Sarana dan prasarana sekolah yang kurang memadai, membuat hal ini menjadi sesuatu yang baru. Jika bahan ajar dikemas dengan memanfaatkan media pembelajaran ini, dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Aplikasi Renderforest juga meningkatkan proses pembelajaran secara audio visual dan melatih kemampuan literasi siswa jika guru dapat memanfaatkannya dengan baik. Aplikasi ini dapat diakses dengan memanfaatkan internet. Pengguna dapat memanfaatkan aplikasi ini, kapan pun, di mana pun, dan oleh siapa pun.

Jika dipaparkan secara terperinci, identifikasi permasalahan yang dihadapi sekolah ini sebagai berikut. 1) Pengembangan kompetensi guru dalam hal desain grafis khususnya video animasi dengan memanfaatkan aplikasi Renderforest belum dimanfaatkan dengan baik; 2) memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi melalui literasi digital untuk memberikan pembelajaran yang efektif; dan 3) menstimulus daya kognitif siswa melalui media audio visual yang dibuat melalui aplikasi Renderforest jika guru dapat memanfaatkan video animasi dengan baik.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan inovasi dan kreativitas guru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan kualitas pembelajaran meningkat. Peneliti ingin memberikan pelatihan pembuatan materi ajar melalui animasi Renderforest berbasis literasi digital bagi guru SMA di Banten yang dilaksanakan secara tatap muka. Guru akan diajarkan cara membuat video animasi dengan aplikasi Renderforest yang diterapkan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak bosan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

B. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui metode demonstrasi secara tatap muka. Presentasi digunakan saat pemaparan materi dengan bantuan visualisasi berupa power point. Hal ini dilakukan untuk memperkenalkan peserta kepada animasi, Renderforest, dan literasi digital. Kegiatan ini menggunakan metode demonstrasi untuk membuat animasi. Metode demonstrasi merupakan cara menyampaikan materi atau sesuatu hal melalui peragaan untuk mempermudah praktik pembelajaran yang disampaikan. Metode ini mempraktikkan secara jelas dan terperinci tentang hal yang dibahas, sehingga pembelajaran tidak bersifat abstrak. Setelah pemaparan materi dan demonstrasi, diadakan diskusi interaktif mengenai penggunaan, kesulitan, dan lain-lain yang berkaitan dengan aplikasi Renderforest dan literasi digital. Peserta pengabdian kepada masyarakat ini ialah guru MA Al-Khairiyah Pabuaran sebanyak 13 orang. Pengabdian ini dilakukan pada 15 Juni 2024. Pengabdian ini dilaksanakan di sekolah yang beralamat Link. Pabuaran RT 04 RW 05 Kelurahan Rawa Arum Kecamatan Grogol, Cilegon, Banten.

Tabel 1. Tahapan Pelatihan Pembuatan Materi Ajar melalui Animasi Renderforest berbasis Literasi Digital bagi Guru SMA

| No. | Tahapan | Kegiatan |
|-----|--|--|
| 1. | Persiapan dengan mengumpulkan data dan analisis kebutuhan mengenai kondisi calon peserta pelatihan | a. Observasi awal tentang keadaan sekolah, guru, dan siswa. b. Persiapan pelatihan dengan membuat surat undangan, membuat daftar hadir peserta, membuat sertifikat, plakat, dan poster kegiatan dibantu oleh mahasiswa. c. Persiapan materi presentasi PowerPoint disertai aplikasi yang digunakan. |
| 2. | Sosialisasi pelaksanaan pengabdian masyarakat sebelum kepada | a. Menyampaikan tujuan pengabdian kepada kepala sekolah MA Al-Khairiyah Pabuaran di Link. Pabuaran RT 04 RW 05 Kelurahan Rawa Arum Kecamatan Grogol. b. Sosialisasi tatap muka sebelum kegiatan diselenggarakan kepada guru MA Al-Khairiyah Pabuaran. |
| 3. | Pelaksanaan pengabdian masyarakat kepada | a. Melaksanakan kegiatan pelatihan pembuatan materi ajar melalui animasi Renderforest berbasis literasi digital bagi guru MA Al-Khairiyah Pabuaran, Cilegon, Banten secara tatap muka. b. Presentasi materi mengenai animasi Renderforest dan literasi digital. Mahasiswa membantu dosen dalam menampilkan salindia presentasi yang akan disampaikan kepada peserta. c. Demontrasi penggunaan Renderforest untuk membuat video animasi melalui literasi digital. |

| No. | Tahapan | Kegiatan |
|-----|---------------------------------------|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> d. Diskusi interaktif mengenai penggunaan, kesulitan, dan lain-lain yang berkaitan dengan aplikasi Renderforest dan literasi digital. e. Mahasiswa membantu dosen memberikan form survei kepuasan pengguna kepada peserta. f. Memberikan plakat kerja sama dengan sekolah. g. Memberikan sertifikat kesertaan kepada peserta. h. Dokumentasi berupa foto bersama. |
| 4. | Evaluasi Pengabdian kepada Masyarakat | <ul style="list-style-type: none"> a. Evaluasi program kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan melihat ketercapaian kegiatan ini pada akhir program dengan tujuan awal kegiatan ini melalui angket yang diberikan. b. Pada akhir program, guru mendapat pengetahuan dan membuat video animasi melalui aplikasi Renderforest secara mandiri. Hal ini dilihat dari materi ajar yang dibuat melalui aplikasi Renderforest dan dikumpulkan melalui Google Drive. |

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi ajar yang inovatif dan kreatif sangat diperlukan dengan memanfaatkan sumber daya manusia yang terampil. Selama ini pengetahuan dan informasi dalam materi ajar di MA Al-Khairiyah Pabuaran diperoleh dari buku paket saja sehingga kurang menarik siswa. Pembuatan video animasi berbasis literasi digital dengan memanfaatkan Renderforest diharapkan mampu menarik minat baca siswa sehingga budaya literasi dapat meningkat. Selain itu, guru dapat mengembangkan sumber daya manusia yang dimiliki melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Proses awal hingga akhir pelatihan pembuatan materi ajar melalui animasi Renderforest berbasis literasi digital bagi guru SMA sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan Pengabdian kepada Masyarakat ini dengan cara mengumpulkan data dan analisis kebutuhan mengenai kondisi peserta pelatihan. Pertemuan dilakukan dengan observasi awal tentang keadaan sekolah, guru, dan siswa. Dalam observasi ini, dilihat dari sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah, pengetahuan guru dalam menggunakan aplikasi video animasi, serta kondisi siswa di lingkungan tersebut.

Pelatihan ini mempertimbangkan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah sehingga dapat memanfaatkan fasilitas yang ada untuk menunjang pembuatan bahan ajar berbasis animasi Renderforest. Guru juga diwawancara mengenai keterampilannya dalam menguasai teknologi

informasi dan komunikasi terutama aplikasi animasi seperti Renderforest. Selain itu, ketertarikan siswa dalam menguasai materi ajar selama proses pembelajaran berlangsung diperoleh melalui observasi langsung ke lapangan dan angket.

Setelah memperoleh informasi yang dibutuhkan berdasarkan analisis kebutuhan dan situasi, maka dirancang persiapan untuk pelaksanaan pelatihan pembuatan materi ajar melalui animasi Renderforest berbasis literasi digital bagi guru. Persiapan administrasi dilakukan terlebih dahulu dengan membuat surat undangan, daftar hadir peserta, sertifikat, plakat, dan poster kegiatan dibantu oleh mahasiswa. Berikutnya membuat materi presentasi berupa PowerPoint yang membahas tentang aplikasi Renderforest dan literasi digital.

Materi yang disampaikan berupa penguasaan teknologi informasi dan komunikasi sangat diperlukan saat ini di tengah kemajuan teknologi yang semakin pesat. Guru harus siap dengan perubahan teknologi informasi dan komunikasi, minimal menguasai peralatan dan komunikasi sesuai tugasnya. Dengan adanya pelatihan pembuatan materi ajar melalui animasi Renderforest berbasis literasi digital bagi guru dapat mengembangkan penguasaan teknologi yang nantinya akan memberikan dampak dalam proses pembelajaran di saat ini dan masa mendatang.

2. Sosialisasi

Sosialisasi sebelum pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat diperlukan agar guru mempersiapkan hal-hal apa yang perlu dilakukan dan menyampaikan tujuan pengabdian yang dilakukan kepada kepala sekolah MA Al-Khairiyah Pabuaran serta para guru. Selain itu, sosialisasi secara tatap muka diselenggarakan kepada guru MA Al-Khairiyah Pabuaran untuk menjalin silaturahmi antara Universitas Negeri Jakarta dengan mitra, MA Al-Khairiyah Pabuaran. Hasil pada pertemuan ini yaitu mempersiapkan hal-hal yang akan dipergunakan dalam pelatihan seperti email pribadi, laptop, gawai, dan perangkat pendukung lainnya. Hal ini dilakukan agar para guru dapat memahami dan menguasai penggunaan animasi Renderforest dalam membuat bahan ajar sehingga pembelajaran di kelas menjadi menarik dan tujuan dapat tercapai.

3. Pelaksanaan

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan materi ajar melalui animasi Renderforest berbasis literasi digital bagi guru dilakukan sebagai berikut.

- a. Melaksanakan kegiatan pelatihan pembuatan materi ajar melalui animasi Renderforest berbasis literasi digital bagi guru MA Al-Khairiyah Pabuaran, Cilegon, Banten secara tatap muka.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat diawali dengan sambutan dari Kepala Sekolah MA Al-Khairiyah Pabuaran. Selanjutnya,

sambutan narasumber sebelum pemaparan materi dalam pelatihan ini. Sasaran dalam pengabdian ini adalah guru MA Al-Khairiyah Pabuaran, Cilegon, Banten. Program ini diharapkan dapat membantu meningkatkan keterampilan guru dalam proses pembelajaran khususnya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat memotivasi dan meningkatkan literasi siswa.

- b. Presentasi materi mengenai animasi Renderforest dan literasi digital. Mahasiswa membantu dosen dalam menampilkan salindia presentasi yang disampaikan kepada peserta.

Narasumber memaparkan materi mengenai animasi, Renderforest, dan literasi digital. Pemaparan materi ini untuk memperkenalkan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan materi ajar. Selain itu, agar peserta mengetahui pengetahuan dasar dari materi yang disampaikan, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Pelatihan Pembuatan Materi Ajar melalui Animasi Renderforest berbasis Literasi Digital

Pada guru menyimak materi tentang pembuatan materi ajar melalui animasi Renderforest berbasis literasi digital yang disampaikan. Kegiatan ini sangat bermanfaat bagi para guru sebab sebagian besar guru, baru mengetahui animasi Renderforest. Para guru sangat antusias sebab pelatihan untuk membuat materi ajar melalui animasi Renderforest berbasis literasi digital belum pernah dipelajari dan dikuasai sebelumnya.

- c. Demonstrasi penggunaan Renderforest untuk membuat video animasi melalui literasi digital.

Tahapan demonstrasi pengembangan kompetensi guru SMA melalui media pembelajaran, sebagai berikut.

1) Animasi

Media pembelajaran berbasis video animasi merupakan media yang tidak hanya didengar, tetapi dilihat dan diamati secara langsung oleh siswa (Afrilia et al., 2022). Animasi berbentuk tampilan bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau

pergerakan suatu objek (Putri et al., 2023). Animasi dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran, sebab dilakukan dengan menyimak sekaligus melihat gambar.

Langkah-langkah membuat animasi sebagai berikut. (a) menyusun atau merancang alur cerita sehingga mengetahui tujuan yang ingin dicapai; (b) menyusun *storyboard* atau gambaran kasar dari keseluruhan video yang akan dibuat; (c) menentukan jenis video animasi seperti animasi *whiteboard*, animasi tipografi, animasi infografi, animasi 2D, atau animasi 3D; (d) mulai membuat video dengan memanfaatkan aplikasi yang menunjang dalam pembuatan animasi; (e) tambahkan latar musik yang sesuai; (f) mendesain dengan memanfaatkan data yang disusun secara integrasi; dan (g) mengedit video animasi sesuai dengan kebutuhan. Para guru mulai praktik membuat materi ajar melalui animasi Renderforest berbasis literasi digital. Hal ini diawali dengan materi ajar yang akan dibuat. Kemudian penggunaan email pribadi untuk membuat materi ajar berbasis animasi Renderforest.

2) Literasi Digital

Literasi digital merupakan keterampilan menginterpretasi makna dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dari pesan yang ada. Literasi digital berbentuk informasi yang multidimensi. Literasi digital yang dipergunakan dengan memanfaatkan informasi di internet untuk dijadikan materi ajar yang menarik. Literasi digital bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan serta potensi yang dimiliki seseorang saat ini dengan menggunakan teknologi yang tersedia (Oktaviani et al., 2023). Para guru memanfaatkan literasi digital untuk memperoleh materi ajar. Pembuatan materi ajar melalui literasi digital dimanfaatkan dengan menggunakan akses internet.

3) Renderforest

Aplikasi Renderforest merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengolah dokumen, mengatur windows serta permainan, dan sebagainya (Harahap et al., 2023). Aplikasi ini menawarkan layanan produksi video gratis secara daring. Pada websitenya, aplikasi ini juga menawarkan pelatihan untuk membantu siapa yang ingin meningkatkan keterampilan literasi digital.

Aplikasi ini juga sebagai alat gratis yang memungkinkan dalam membuat presentasi kualitas profesional, intro, tayangan slide dan banyak lagi. Renderforest menawarkan solusi terbaik untuk itu (Harahap & Lubis, 2021). Perangkat lunak ini menyediakan beberapa template dalam berbagai kategori; Seperti Logo Reveal, Flipping Slideshow, Promosi, Pendahuluan Perusahaan, Promosi Cerita, Promosi Aplikasi, Visualizer Musik, klip video animasi, dll.

Siapa pun akan menemukan template yang telah ditentukan untuk hampir semua kebutuhan (Harahap & Lubis, 2022).

Langkah-langkah menggunakan Renderforest.com sebagai berikut.

(a) Ketik Renderforest.com di pencarian Google, kemudian pilih *Video Animation*. Selanjutnya, mendaftarkan akun di Renderforest.com dengan menekan *Sign In*; (b) Tekan menu *Create Video* kemudian pilih jenis presentasi video animasi sesuai keinginan. Kemudian, tekan *Create*. Selanjutnya akan muncul berbagai jenis template video, pilih, dan lakukan pengeditan; (c) Kreasikan template video animasi yang dipilih dengan menggunakan fitur-fitur yang ada dengan selera dan kreativitas sendiri; (d) Tekan *Preview* guna mengevaluasi video animasi yang dibuat; (e) Selanjutnya, tekan *Free Preview* dan tunggu sampai video berketerangan *complete*; dan (f) Hasil kreasi video animasi telah selesai dan selanjutnya melakukan pengunduhan (Batubara et al., 2022).

Para guru membuat materi ajar melalui animasi Renderforest dengan memilih templat yang dipilih. Kreativitas dan inovasi dalam membuat materi ajar melalui animasi Renderforest diperlukan dalam tahap ini. Penggunaan animasi dan desain yang menarik dan mudah dipahami untuk memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

- 4) Diskusi interaktif mengenai penggunaan, kesulitan, dan lain-lain yang berkaitan dengan aplikasi Renderforest dan literasi digital. Dalam pengabdian ini, diskusi interaktif membahas tentang materi yang dipaparkan seperti kelebihan Renderforest sebagai berikut, (a) Memiliki ratusan template video; (b) Banyak pilihan untuk *customization*; dan (c) Dapat mengedit dan memodifikasi pencahayaan, kecepatan dan animasi dari template apapun yang dipilih.

Selain itu, pembahasan dalam diskusi interaktif berupa kekurangan Renderforest sebagai berikut, (a) Harga versi premium Renderforest terbilang mahal, tetapi menyediakan yang gratis; (b) Video animasi pada versi gratis memiliki kualitas yang rendah, sekitar 360SD dan ada *watermark* logo perusahaan pendiri; dan (c) *Ser Interface*-nya masih belum *smooth* seperti aplikasi yang lain (Ravilla et al., 2023). Kegiatan selanjutnya dalam pemanfaatan aplikasi Renderforest dan literasi digital sebagai berikut. (1) Mahasiswa membantu dosen memberikan form survei kepuasan pengguna kepada peserta pelatihan pembuatan materi ajar melalui animasi Renderforest berbasis literasi digital bagi guru; (2) Universitas Negeri Jakarta memberikan plakat kerja sama dengan MA Al-Khairiyah Pabuaran; (3) memberikan sertifikat kesertaan kepada peserta

yang mengikuti pelatihan pembuatan materi ajar melalui animasi Renderforest berbasis literasi digital; dan (4) mendokumentasikan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

4. Evaluasi Pengabdian kepada Masyarakat

Tahap evaluasi Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan sebagai berikut.

- a. Evaluasi program kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan melihat ketercapaian kegiatan ini pada akhir program dengan tujuan awal kegiatan ini melalui angket yang diberikan.

Angket yang diberikan berisi penguasaan materi yang diberikan, penerapan, masukan, saran, dan hal yang mendukung untuk perbaikan dalam Pengabdian kepada Masyarakat ini. Dari umpan balik tersebut, dapat diperbaiki hal-hal yang tidak diperlukan dan dikembangkan menjadi lebih baik baik dalam kegiatan pengabdian berikutnya.

- b. Pada akhir program, guru mendapat pengetahuan dan membuat video animasi melalui aplikasi Renderforest secara mandiri. Hal ini dilihat dari materi ajar yang dibuat melalui aplikasi Renderforest dan dikumpulkan melalui Google Drive.

Guru memanfaatkan literasi digital dalam mencari dan mengembangkan materi ajar yang akan diajarkan di kelas. Selain itu, guru secara mandiri dapat memanfaatkan aplikasi Renderforest dengan baik. Hal ini dilihat dari materi ajar yang dibuat dengan menarik dalam bentuk video animasi, seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Presentase Hasil Pengabdian kepada Masyarakat

| No. | Indikator Penilaian | Jumlah Responden | Presentase |
|-----|--|------------------|------------|
| 1. | Mengetahui penggunaan aplikasi Renderforest dalam membuat animasi materi ajar | 13 orang | 100% |
| 2. | Pemahaman penggunaan aplikasi Renderforest dalam membuat bahan ajar | 13 orang | 100% |
| 3. | Mengembangkan materi ajar berbasis literasi digital dengan memanfaatkan teknologi saat ini | 13 orang | 100% |
| 4. | Pembuatan materi ajar dengan melalui animasi Renderforest berbasis literasi digital secara mandiri | 13 orang | 100% |
| 5. | Penggunaan aplikasi Renderforest dalam menyusun materi ajar berbasis literasi digital di kelas | 13 orang | 92% |

Berdasarkan hasil Pengabdian kepada Masyarakat di atas bahwa dalam indikator penilaian untuk kriteria mengetahui penggunaan aplikasi Renderforest dalam membuat animasi materi ajar dari 13 orang bahwa para guru mengetahui secara keseluruhan sebesar 100%. Indikator penilaian mengenai pemahaman penggunaan aplikasi Renderforest dalam membuat bahan ajar yang melibatkan 13 orang, presentasi ketercapaiannya sebesar 100%. Indikator mengembangkan materi ajar berbasis literasi digital dengan memanfaatkan teknologi saat ini dari 13 orang, dengan ketercapaian 100%. Selain itu, indikator mengenai pembuatan materi ajar dengan melalui animasi Renderforest berbasis literasi digital secara mandiri yang diikuti oleh 13 orang dengan presentasi ketercapaian 100%. Adapun, indikator penilaian penggunaan aplikasi Renderforest dalam menyusun materi ajar berbasis literasi digital di kelas dari 13 orang, dengan persentase ketercapaian sebesar 92%.

Solusi terkait pembelajaran dan capaian yang diharapkan dari setiap kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan sebagai berikut. (1) Observasi awal tentang keadaan sekolah, guru, dan siswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui analisis kebutuhan sekolah, guru, dan siswa dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi melalui animasi Renderforest. Peserta yaitu guru MA Al-Khairiyah Pabuaran dapat meningkatkan penguasaan teknologi informasi dan komunikasi melalui animasi Renderforest; (2) pemberian materi literasi digital, video animasi, dan Renderforest melalui Powerpoint. Peserta mendapatkan pemahaman tentang literasi digital, video animasi, dan Renderforest. Peserta mampu memahami tujuan dan fungsi literasi digital, video animasi, dan Renderforest; (3) demonstrasi membuat video animasi pada aplikasi Renderforest melalui literasi digital. Peserta dapat memahami cara membuat video animasi pada aplikasi Renderforest melalui literasi digital. Hal ini bertujuan agar peserta mampu membuat video animasi pada aplikasi Renderforest melalui literasi digital; dan (4) praktik langsung membuat video animasi melalui aplikasi Renderforest. Peserta dapat memahami dan praktik membuat video animasi melalui aplikasi Renderforest. Peserta dapat membuat video animasi melalui aplikasi Renderforest secara mandiri untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas. Saran untuk mitra dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini yaitu agar dapat memanfaatkan animasi Renderforest dengan baik dan diterapkan dalam pembelajaran. Pemanfaatan literasi digital sangat diperlukan untuk mengembangkan aplikasi lainnya sehingga pembelajaran menjadi menarik.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan guru melalui pembuatan materi ajar melalui animasi Renderforest berbasis literasi digital. Hasil pengabdian kepada masyarakat ini yaitu meningkatkan pengetahuan dan kreativitas guru yang

diterapkan dalam pelatihan pembuatan materi ajar melalui animasi Renderforest berbasis literasi digital bagi guru SMA di Banten. Selain itu, kemampuan teknologi informasi dan komunikasi yang dimiliki guru dapat ditingkatkan melalui pengabdian ini dan memberi masukan kepada guru mengenai pembuatan materi ajar melalui animasi Renderforest berbasis literasi digital.

Pelatihan pembuatan materi ajar melalui animasi Renderforest berbasis literasi digital ini dapat meningkatkan keterampilan guru dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi. Hasil Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat dilihat melalui angket evaluasi yang meliputi indikator penilaian berupa pengetahuan dan pemahaman peserta sebesar 100%, mengembangkan materi ajar berbasis literasi digital sebesar 100%, pembuatan materi ajar dengan melalui animasi Renderforest berbasis literasi digital secara mandiri sebesar 100%, serta penggunaan aplikasi Renderforest dalam menyusun materi ajar berbasis literasi digital di kelas sebesar 92%. Dapat disimpulkan bahwa pembuatan bahan ajar melalui animasi Renderforest yang inovatif dan kreatif yang dilakukan oleh guru dapat menarik siswa dalam proses belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian kepada Masyarakat mengucapkan terima kasih yang kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Jakarta yang telah mendukung dan mendanai kegiatan pengabdian ini hingga terlaksanakan dengan baik dan lancar. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada guru MA Al-Khairiyah Pabuaran di Cilegon, Banten, yang telah bekerja sama pada kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721.
- Batubara, M. H., Nasution, A. K. P., Lbs, M., & Nurmalina, N. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa Dengan Pelatihan Renderforest.Com. *JPMA - Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 67–72. <https://doi.org/10.37249/jpma.v2i2.528>
- Bina, N. S., Ramadhani, R., & Hasan, H. I. (2022). Digitalisasi Pembelajaran Bermakna melalui Perancangan Video Animasi Berbasis Powtoon Animation bagi Guru Sekolah Dasar. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(4), 2615. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i4.8889>
- Harahap, Y. M., & Lubis, S. I. (2021). Pengaruh Blended Learning Berbasis Aplikasi Membaca Pemahaman pada Siswa Mas Yaspi Labuhan Deli. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 123–127.
- Harahap, Y. M., & Lubis, S. I. (2022). Desain Media Renderforest Untuk Meningkatkan Pemahaman Sains Pada Siswa Sekolah Dasar. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah ...*, 1(10), 3342–3348. <http://ulilalbabinstitute.com/index.php/JIM/article/view/822%0Ahttp://ulilalbabinstitute.com/index.php/JIM/article/download/822/644>

- Harahap, Y. M., Rahmawati, W. T., & Lubis, S. I. (2023). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Renderforest Berbasis Pengajaran Blended Learning. *Wahana Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 18–22. <https://doi.org/10.56211/wahana.v2i1.238>
- Kurniawan, P. Y., & Mumpuni, A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire pada Guru-Guru SMP. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(6), 5–12.
- Nurhayati, S., Masri, A., & Falah, N. (2020). Implementasi Workshop Literasi Digital dalam Membangun Keberdayaan Ekonomi Masyarakat. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(3), 348–359. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/2457>
- Oktaviani, R., Ansorihyah, S., & Oktarini, S. (2023). Peningkatan Daya Baca Masyarakat melalui Literasi Digital Menggunakan Teknik Pembacaan Sepintas di Kelurahan Bahagia Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi. *Abdimas Galuh*, 5(1), 346–353.
- Oktaviani, R., Ansorihyah, S., Purbarani, E., & Jakarta, U. N. (2022). *Syllabus Development of Language Editing Courses Indonesia Based on Information and Communication Technology Integrated XXI Century*. 6, 52–61.
- Oktaviani, R., & Marliana, N. L. (2021). *Pengembangan Model Pembelajaran Project Based Learning pada Mata Kuliah Penyuntingan Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*.
- Putri, A., Setiawan, H. R., & Harfiani, R. (2023). Implementasi Video Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tarigh di Satit Phatnawitya Thailand. *Jurnal Pendidikan ...*, 7(1), 2323–2328. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3342929>
- Ravilla, T. D., Rahma, R., & Novianti, N. (2023). Pengembangan Video Learning Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Renderforest Pada Materi Pythagoras. *JEMAS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 4(1), 12–18. <http://journal.umuslim.ac.id/index.php/jemas/article/view/1907>
- Susilo, A. A. (2021). Video Animasi sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau. *Jurnal Eduscience*, 8(1), 30–38. <https://doi.org/10.36987/jes.v8i1.2116>
- Terttiaavini, T., & Saputra, T. S. (2022). Literasi Digital untuk Meningkatkan Etika Berdigital bagi Pelajar di Kota Palembang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), 2155. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i3.8203>