

## Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Toontastic 3D bagi Guru-guru di Madrasah

Anni Holila Pulungan<sup>1</sup>, Joko Kusmanto<sup>2</sup>, Hammi Kasifa Pohan<sup>3</sup>, Andre Silitonga<sup>4</sup>, Rahmadi<sup>5</sup>

### **Kata Kunci:**

Media Interaktif;  
Toontastic 3D;  
Media Pembelajaran.

### **Keywords :**

Interactive Media;  
Toontastic 3D;  
Learning Media.

### **Correspondensi Author**

<sup>1</sup>Fakultas Bahasa dan Sastra Inggris,  
Pendidikan Bahasa Inggris,  
Universitas Negeri Medan  
Email: [anniholila@unimed.ac.id](mailto:anniholila@unimed.ac.id)

### **History Article**

*Received:* 12-10-2023;  
*Reviewed:* 22-11-2023;  
*Revised:* 10-12-2023;  
*Accepted:* 17-12-2023;  
*Published:* 20-12-2023;

**Abstrak.** Tujuan PKM adalah untuk meningkatkan kualitas pengajaran guru melalui Toontastic 3D. Objek sasaran kegiatan ini adalah guru-guru di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ar Rasyid-Deli Serdang yang terdiri dari berbagai bidang studi. Metode ceramah digunakan untuk mendeskripsikan konsep pengantar kompetensi yang harus dimiliki oleh guru-guru untuk menjadi profesional dalam mendesain aplikasi animasi Toontastic 3D. Demonstrasi dilaksanakan untuk melakukan praktik langsung penggunaan aplikasi. Workshop dilakukan untuk melatih dan mendampingi para guru dalam kerja mandiri. Sementara itu, metode tanya jawab digunakan agar para guru dapat berkonsultasi dalam mengatasi kendala-kendala dalam pelatihan. Hands out pelatihan Toontastic 3D diberikan kepada guru sebagai media bantu dalam kegiatan pengabdian masyarakat. Hasil video pembelajaran yang sudah dibuat para guru sangat baik. Mereka mampu menghasilkan video pembelajaran Toontastic dengan sangat menarik sesuai dengan bidang studi mereka. Kualitas mengajar mereka meningkat, pemahaman mendesain video animasi juga meningkat. Dari hasil angket diperoleh data bahwa para guru sangat puas dan antusias dengan kegiatan ini. Kreativitas para guru meningkat terhadap pelatihan dan pendampingan aplikasi animasi Toontastic 3D.

**Abstract.** The goal of this community service is to use Toontastic 3D to improve teachers' competency in teaching. The target audiences of this program are teachers at Madrasah Ibtidaiyah Ar Rasyid-Deli Serdang, who represent a variety of academic disciplines. The fundamental ideas and skills that teachers must have in order to become effective in Toontastic 3D animation design are explained utilizing the lecture technique. Demonstrations are given to provide attendees practical experience with the application. They are trained and assisted in using Toontastic 3D independently through workshops. A question and answer is also used to enable teachers to ask questions and discuss any difficulties they may have had while receiving the training. Training booklets are given to the teachers. They can create an interesting Toontastic tutorial videos that are relevant to their areas of study. Their ability to impart knowledge has improved, as has their comprehension of creating animated videos. Based on the findings, teachers are overwhelmingly pleased and enthused (90%) about this activity. The teachers' imaginations have soared, and they are happy with the instruction and direction given for the Toontastic 3D animation program



## PENDAHULUAN

Salah satu perangkat pembelajaran yang penting diperhatikan untuk menunjang keberhasilan Proses Belajar Mengajar (PBM) adalah media yang digunakan oleh para guru untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didiknya. Menurut Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2013), media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi ajar. Dalam pengertian tersebut, terdapat banyak jenis media yang dapat digunakan oleh para guru dalam PBM. Sebuah media pembelajaran digunakan untuk membantu para guru dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik agar mereka lebih mudah memahaminya (Lestari, Ariani, dan Ashadi; 2014). Tujuan tersebut belum cukup jika penggunaannya tidak menstimulus kesenangan dan ketertarikan peserta didik terhadap media tersebut. Oleh karena itu, sebuah media pembelajaran dipilih untuk digunakan karena media tersebut dapat menstimulus ketertarikan dan kesenangan peserta didik terhadap media tersebut. Dengan demikian, penggunaan media hendaknya membuat PBM menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Keadaan PBM seperti ini menjadi titik awal keberhasilan PBM yang diharapkan. Selain tujuan di atas, sebagaimana diamanatkan dalam Program Merdeka Belajar, penggunaan media juga harus dapat (i) memfasilitasi peserta didik untuk terlibat lebih aktif dalam PBM, (ii) melakukan tugas-tugas secara mandiri dan kolaboratif, dan (iii) meningkatkan daya kreatif dan inovatif mereka dalam PBM. Oleh karena itu, penyiapan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik menjadi pembelajar yang mandiri, kolaboratif, kreatif, dan inovatif menjadi semakin penting khususnya pada peserta didik pada pendidikan dasar baik pada tingkat Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) maupun Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTs). Keberhasilan mereka menjadi peserta didik yang mandiri, kolaboratif, kreatif, dan inovatif pada tingkat pendidikan dasar tersebut tidak hanya akan membuat mereka menjadi lebih siap dalam pendidikan tingkat selanjutnya tetapi juga akan menyiapkan

Indonesia dengan sumber daya manusia yang lebih berkualitas.

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan perkembangan jaman adalah media pembelajaran berbasis teknologi informasi teknologi (TIK). Media pembelajaran berbasis TIK ini terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi di bidang ini. Media pembelajaran berbasis TIK ini secara umum bersinggungan dengan perangkat komputer atau gawai, internet, dan program-program animasi. Yang menarik adalah bahwa gawai baik yang berupa telepon seluler maupun tablet sudah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan, perangkat elektronik tersebut juga sudah tidak asing bagi peserta didik mulai dari pendidikan tingkat dasar hingga pendidikan tinggi. Namun, gawai yang sudah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari belum banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Sementara itu, penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dipandang dapat meningkatkan kualitas PBM saat ini adalah media pembelajaran berbasis TIK (Rusmana dan Isnaningrum, 2009).

Pengembangan media pembelajaran berbasis TIK tersebut juga harus memperhatikan kemampuan dan kapasitas gurunya (Rosdiana, 2016). Sebuah media pembelajaran berbasis TIK dengan menggunakan program animasi bisa saja sangat bagus ditinjau dari sisi teknologi dan programnya, tetapi program animasi tersebut memerlukan pengetahuan dan ketrampilan yang tinggi dari gurunya. Media pembelajaran seperti itu pada akhirnya menjadi tidak tepat jika diterapkan pada guru-guru yang kurang familiar dengan kemajuan TIK. Oleh karena itu, guru perlu dikenalkan pada media pembelajaran berbasis TIK dengan program animasi yang relatif bersahabat bagi semua guru, yaitu sebuah media pembelajaran berbasis TIK yang tidak tertinggal dan semua guru dapat menggunakannya tanpa harus memiliki pengetahuan dan ketrampilan TIK yang tinggi. Bahkan, peserta didik juga dapat dilibatkan untuk menggunakannya sebagai bentuk pembelajaran mandiri, kolaboratif, kreatif, dan inovatif.

Salah satu program animasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan

media pembelajaran berbasis TIK tersebut adalah Toontastic 3D. Program animasi Toontastic 3D merupakan sebuah aplikasi animasi yang dikembangkan oleh Google. Aplikasi ini tidak berbayar sehingga para guru dapat menggunakannya secara bebas. Di samping itu, aplikasi ini juga tidak menghendaki pengetahuan dan ketrampilan khusus untuk menggunakannya. Dengan demikian, guru tidak perlu meluangkan waktu secara khusus yang cukup panjang untuk dapat menggunakan aplikasi Toontastic 3D. Guru cukup diberi pelatihan sederhana 5-10 jam untuk dapat menggunakan aplikasi Toontastic 3D. Dengan demikian, media pembelajaran tersebut dapat segera digunakan oleh semua guru. Lebih dari itu, aplikasi toontastic 3D juga dapat diajarkan ke peserta didik sehingga mereka dapat melaksanakan PBM secara kolaboratif, kreatif, dan inovatif.

Mitra program pengabdian masyarakat ini adalah Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Ar-Rasyid yang terletak di Desa Tadukan Raja, Kecamatan STM Hilir, Kabupaten Deli Serdang. Pada saat survei dan wawancara dengan Kepala Sekolah MIS Ar-Rasyid, tim pelaksana pengabdian masyarakat memperoleh informasi bahwa para guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis TIK dengan animasi. Bahkan, para guru hanya memanfaatkan media komunikasi WhatsApp Group (WAG) dan sesekali menggunakan video call yang hanya dapat digunakan dengan jumlah peserta terbatas. Sementara itu, baik para guru maupun peserta didiknya sudah familiar dan tidak asing dengan gawai baik telepon seluler maupun tablet. Hal tersebut terjadi karena para guru masih beranggapan bahwa mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK dengan animasi merupakan sebuah pekerjaan yang sulit dan memerlukan pengetahuan dan ketrampilan yang tinggi tentang TIK. Mereka pada umumnya menyatakan bahwa mereka tidak memiliki waktu dan kemampuan lagi untuk meningkatkan kemampuan dan kapasitas pada tingkat yang tinggi tentang TIK ini.

Karena kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK dengan animasi sangat kurang, PBM juga berjalan secara monoton dan menjadi kurang menarik. Peserta didik juga terlihat kurang terlibat secara aktif dalam PBM. Tidak mengherankan, oleh karena itu,

jika dalam wawancara juga diperoleh informasi bahwa guru mengeluh karena peserta didik terkesan pasif dan sulit memahami materi ajarnya. Keadaan ini dapat membuat PBM yang dilaksanakan tidak dapat mencapai tujuan yang diinginkan secara maksimal. Sebelum pandemi terjadi, kemampuan guru dalam memanfaatkan media-media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi masih terbatas pada power point, Ketika mengajar para guru hanya mengandalkan media power point saja.

Pada bagian analisis situasi yang telah dideskripsikan sebelumnya, permasalahan yang dihadapi oleh mitra sekolah program ini yakni media pembelajaran berbasis TIK yang digunakan para guru masih sebatas penggunaan Microsoft power point dan belum menggunakan media animasi karena guru-guru masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional, para peserta didik menjadi kurang terlibat aktif dalam pelaksanaan PBM. Mereka lebih banyak hanya menjadi objek dalam penyampaian materi ajar, sehingga PBM menjadi kurang menarik bagi peserta didik dan terasa membosankan, PBM yang kurang menarik dan membosankan mengakibatkan hasil belajar siswa masih jauh dari yang diharapkan dari nilai kriteria ketuntasan minimal.

Berdasarkan analisis situasi yang telah dilakukan, setidaknya terdapat empat permasalahan penting yang telah diidentifikasi secara bersama dengan mitra. Inti dari permasalahan tersebut adalah kebutuhan yang mendesak bagi guru-guru di sekolah mitra untuk mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK dengan animasi sehingga PBM yang dilakukan menarik, bervariasi, melibatkan peserta didik secara aktif, dan tidak membosankan. Para peserta didik saat ini merupakan generasi Z di mana TIK merupakan bagian dari dunia mereka sejak mereka lahir. Oleh karena itu, solusi yang diberikan dalam program pengabdian masyarakat ini adalah dengan melatih dan mendampingi para guru untuk mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK melalui animasi Toontastic 3D. Dengan demikian, media pembelajaran tersebut sesuai dengan zaman yang dialami oleh peserta didik.

Program animasi yang akan diajarkan kepada guru-guru tersebut adalah aplikasi Toontastic 3D, sebuah aplikasi animasi yang

dikembangkan oleh Google dan bersifat gratis. Aplikasi ini tidak menghendaki pengetahuan dan ketrampilan yang tinggi tentang TIK untuk mampu mengoperasikannya. Dengan demikian, para guru tidak memerlukan peningkatan kemampuan mereka tentang TIK hingga tingkat tinggi dan memerlukan waktu yang lama. Lebih dari itu, aplikasi ini juga diajarkan ke peserta didik sehingga peserta didik dapat melakukan pembelajaran secara kolaboratif dan juga meningkatkan daya kreatif dan inovatif mereka. Oleh karena itu, pengabdian masyarakat ini diharapkan akan benar-benar mengubah PBM yang selama ini monoton, tidak menarik, dan membosankan parapeserta didik menjadi PBM yang bervariasi, menarik, dan melibatkan mereka secara aktif di dalamnya.

## METODE

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pelatihan dan pendampingan melalui tahapan-tahapan: survey dan observasi, sosialisasi, praktik, pelatihan dan pendampingan serta evaluasi. Objek sasaran pengabdian ini adalah para guru di sekolah MIS Ar Rasyid yang berjumlah 10 orang guru dari berbagai bidang studi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap perencanaan ini dilakukan pertemuan dengan mitra untuk menentukan jadwal dan program persiapan pelaksanaan kegiatan PkM. Tim pelaksana memberikan deskripsi mengenai tujuan dan mekanisme program yang akan dilakukan dari awal kegiatan sampai berakhirnya kegiatan. Setelah itu akan dilakukan sosialisasi program dengan mengundang kepala sekolah dan seluruh guru pada madrasah mitra. Pada pertemuan itu akan dibicarakan mekanisme program pelatihan yang akan dilakukan.

Pada tahap tindakan ini dilakukan implementasi program PkM berupa pengantar (introduction) mengenai konsep aplikasi animasi Toontastic 3D. Memperkenalkan secara teori tentang Toontastic 3D itu apa pada para guru. Diskusi dilakukan setelah pemaparan diberikan. Tindakan atau tahapan

selanjutnya diberikan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis Toontastic 3D. Melatih para guru untuk memberikan motivasi pentingnya meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan dalam mendesain media pembelajaran berbasis Toontastic 3D yang disesuaikan dengan mata pelajaran para guru masing-masing. Di samping itu, juga dilakukan demonstrasi cara mendesain media pembelajaran berbasis Toontastic 3D dan mendemonstrasikan bagaimana menggunakan media tersebut dalam kegiatan belajar mengajar di kelas Bersama dengan para siswa, sehingga pada akhirnya akan diketahui progres pembelajaran siswa dengan menggunakan Toontastic 3D ini. Berikut foto-foto kegiatan dalam acara pendampingan dan pelatihan aplikasi Toontastic 3D.



**Gambar 1.** Foto kegiatan pelatihan pendampingan Toontastic 3D

Tahapan selanjut, para guru diharuskan membuat media sesuai Toontastic 3D yang disesuaikan dengan mata pelajaran yang mereka ampu. Kepada para guru diberikan kebebasan untuk membuat topik sesuai mata pelajaran mereka, dan hanya diminta untuk membuat satu kompetensi dasar saja yang terdiri dari satu KD kognitif dan satu KD ketrampilan yang tentu saja merujuk pada silabus dan RPP. Untuk ini mereka didampingi oleh tim pelaksana. Tahap awal yang dilakukan tim pelaksana adalah memberikan penjelasan pada para guru untuk menginstal Toontastic 3D. Tim pelaksana menunjukkan cara-cara penginstalan aplikasi seperti kunjungi toko Mac atau Windows AppStore dan cari aplikasi Toontastic 3D. Kemudian, klik ikon download/unduh. Setelah aplikasi terunduh, buka folder download di komputer anda untuk menemukan emulator atau aplikasi Toontastic 3D. Setelah berhasil mengunduh aplikasi Toontastic 3D klik untuk menginstal aplikasi. Setelah itu, klik aplikasi Toontastic

3D. Setelah berhasil mengunduh aplikasi Toontastic 3D klik untuk menginstal aplikasi. Setelah itu, klik “next/berikutnya” untuk Ikuti petunjuk di layar untuk menginstal aplikasi dengan benar sampai aplikasi berhasil diinstal. “next/berikutnya” untuk menerima perjanjian lisensi. Ikuti petunjuk di layar untuk menginstal aplikasi dengan benar sampai aplikasi berhasil diinstal.

aplikasi Toontastic 3D. Setelah berhasil mengunduh aplikasi Toontastic 3D klik untuk menginstal aplikasi. Setelah itu, klik “next/berikutnya” untuk menerima perjanjian lisensi. Ikuti petunjuk di layar untuk menginstal aplikasi dengan benar sampai aplikasi berhasil diinstal. Tim pelaksana lalu menjelaskan fitur-fitur yang terdapat dalam Toontastic 3D seperti tanda + berfungsi untuk mulai membuat cerita baru. Aplikasi Toontastic menyediakan 3 opsi cerita yang dapat anda gunakan, yaitu short story, classic story, dan science report, lab idea berfungsi untuk membantu pengguna atau untuk membuat cerita animasi Toontastic dan video referensi untuk menginspirasi sisi kreatif anda, dan fitur-fitur lainnya.

Pada tahapan selanjutnya, tim terus melakukan pendampingan dan pelatihan serta memantau dan mengevaluasi hasil video para guru dengan tetap memberikan pendampingan dalam menghasilkan video yang baik. Tim pelaksana memberikan arahan bila video belum begitu menarik untuk ditampilkan. Berdasarkan pelatihan dan pendampingan yang dilakukan, para guru sangat cepat memahami tahapan-tahapan pembuatan video sehingga mereka mampu menghasilkan video terbaik mereka sesuai bidang studi yang diamankan pada mereka. Berikut produk video animasi yang sudah dihasilkan para guru.



**Gambar 2.** Produk video Toontastic 3D yang dibuat guru

Pada tahapan pendesainan aplikasi Toontastic 3D yang sudah dihasilkan oleh para guru di madrasah mitra, produk yang sudah mereka hasilkan direview atau dievaluasi oleh tim pelaksana. Tim memberikan hasil evaluasi dan saran demi kebaikan produk yang sudah dibuat. Pada tahap ini tim pelaksana memberikan saran dan koreksian terhadap kekurangan, hambatan atau kendala dalam media video dengan Toontastic 3d. Evaluasi terhadap produk aplikasi animasi Toontastic 3D dan sejauh mana para guru mampu mendesain media pembelajaran melalui Toontastic 3D dan evaluasi kualitas akan dilihat dari meningkatnya hasil belajar peserta didik di madrasah mitra.

Pada tahapan akhir pelatihan dan pendampingan, yakni tahapan evaluasi, kepada para guru diberikan angket untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan pendapat para guru dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan video pembelajaran berbasis aplikasi animasi Toontastic 3D ini. Berikut hasil angket respon yang diberikan pada para guru yang dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Angket respon para guru

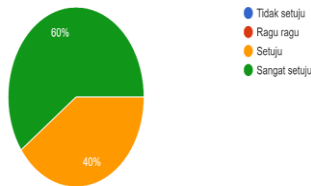
No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban (%)			
		TS	RR	S	SS
1.	Pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar.	0	0	30	70
2.	Film animasi pada aplikasi Toontastic 3D mudah untuk diakses.	0	10	60	30
3.	Pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D dapat meningkatkan kompetensi para guru dalam mengajar baik secara offline maupun online.	0	0	40	60
4.	Pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D berguna dalam membuat soal tes.	0	20	60	20
5.	Pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D membantu dalam perancangan instrument penilaian yang lebih efektif.	0	0	70	30
6.	Pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D menambah kemampuan (skill) guru dalam mengakses situs-situs pembelajaran yang efektif.	0	0	50	50
7.	Pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D menambah kemampuan guru dalam menggunakan teknologi dan mengakses internet.	0	0	40	60
8.	Dengan adanya pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D, meningkatkan minat untuk membuat pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif.	0	0	40	60
9.	Kemampuan melaksanakan tugas meningkat setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D.	0	0	60	40
10.	Pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D sangat efektif dan efisien.	0	0	50	50

Tabel 1 menunjukkan secara umum para guru di sekolah mitra sangat setuju dengan pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D. Pelatihan dan pendampingan yang telah diberikan sangat membantu para guru dalam mengembangkan strategi dan teknik pengajaran mereka. Hal ini tampak pada hasil respon mereka sebanyak 70%. Aplikasi ini juga bermanfaat dalam membantu para guru dalam membuat soal-soal latihan yang tampak pada hasil respon sekitar 60%. Sementara itu, 20% guru merasa ragu dan 20% guru lagi mengatakan sangat setuju. Lalu, sekitar 50% para guru menyatakan sangat setuju dan 50% guru setuju bahwa pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D menambah kemampuan (skill) guru dalam mengakses situs-situs pembelajaran yang efektif. Aplikasi ini juga dapat terhubung dengan banyak link sumber-sumber pembelaran. Sehingga proses

pembelajaran dapat bervariasi dan menarik untuk para siswa. Dalam menambah kemampuan guru dalam menggunakan teknologi dan mengakses internet respon para guru sebanyak 40% setuju dan 60% sangat setuju dilakukan melalui pelatihan dan pendampingan aplikasi Tontastic 3D. Sementara itu, hasil respon guru sangat setuju sebesar 60% dan setuju sebanyak 40% terhadap pernyataan bahwa pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D meningkatkan minat untuk membuat pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif. Pada hasil angket respon guru mengenai kemampuan melaksanakan tugas hasilnya meningkat setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D, hasil respon para guru 60% setuju dan 40% sari mereka menyatakan sangat setuju. Dalam hasil angket terakhir mengenai pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D sangat efisien dan efektif dalam proses belajar

mengajar sebesar 50% guru sangat setuju dan 50% nya mengatakan setuju. Hal ini bermakna bahwa para guru sangat menyetujui penggunaan aplikasi Toontastic 3D dalam proes pembelajaran di kelas. Berikut hasil respon para guru yang dapat dilihat pada gambar 4 berikut.

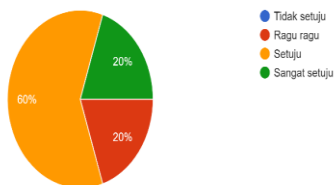
3. Pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D dapat meningkatkan kompetensi para guru dalam mengajar baik secara offline maupun online.  
10 responses



**Gambar 3.** Pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D meningkatkan kompetensi mengajar guru

Pada gambar 3 terlihat data yang menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D dapat meningkatkan kompetensi para guru dalam mengajar baik secara online maupun offline yang direspon sebanyak 60% sangat setuju dan 40% setuju.

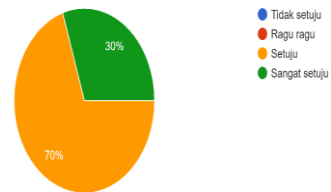
4. Pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D berguna dalam membuat soal tes.  
10 responses



**Gambar 4.** Toontastic 3D berguna dalam membuat soal test

Gambar 4 menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D berguna dalam membuat soal test yang direspon oleh guru sebesar 60% setuju, 20% sangat setuju dan 20% ragu-ragu.

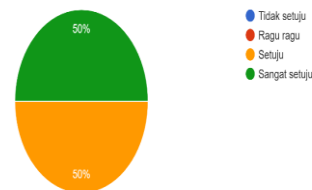
5. Pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D membantu dalam perancangan instrument penilaian yang lebih efektif.  
10 responses



**Gambar 5.** Pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D merancang instrumen penilaian lebih efektif

Data pada gambar 5 memperlihatkan bahwa Pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D membantu dalam merancang instrumen penilaian secara lebih efektif dengan respon 70% setuju dan 30% sangat setuju.

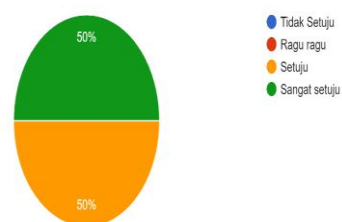
6. Pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D menambah kemampuan (skill) guru dalam mengakses situs-situs pembelajaran yang efektif.  
10 responses



**Gambar 6.** Pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D menambah kemampuan mengakses situs-situs pembelajaran yang efektif

Tampak pada gambar 6 pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D menambah kemampuan mengakses situs-situs pembelajaran yang lebih efektif yang direspon oleh guru sebanyak 50% sangat setuju dan 50% setuju.

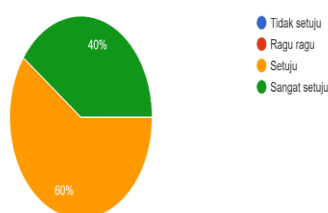
10. Pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D sangat efektif dan efisien.  
10 responses



**Gambar 7.** Aplikasi Toontastic 3D sangat efisien dan efektif

Gambar 7 tentang aplikasi Toontastic 3D sangat efisien dan efektif bagi guru dalam proses belajar mengajar yang direspon 50% sangat setuju dan 50% setuju oleh para guru.

9. Kemampuan melaksanakan tugas meningkat setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D.  
10 responses



Gambar 8. Kemampuan melaksanakan tugas meningkat setelah pelatihan aplikasi Toontastic 3D

Pada gambar 8 tampak respon guru setelah pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D meningkat dengan lebih baik dari yang sebelum diberikannya pelatihan dan pendampingan.

Secara menyeluruh, pelatihan dan pendampingan aplikasi Toontastic 3D ini berjalan dengan hasil yang sangat memuaskan. Para guru yang mengikuti pelatihan dan pendampingan merasa sangat puas dan senang dengan pelatihan aplikasi yang diberikan. Wawasan pengetahuan dan ketrampilan mereka meningkat dengan baik dan ini berdampak pada meningkatnya kualitas pembelajaran para siswa. Hal ini sejalan dengan pelatihan yang sudah dilakukan oleh Henri dan Harya (2020) yang berpendapat bahwa pemanfaatan animasi dalam proses pembelajaran dapat berperan penting dalam meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran. Tampilan fisik media visual pembelajaran dirancang semenarik mungkin agar dapat meningkatkan motivasi para siswa dalam pembelajaran dan berdampak signifikan pada proses pembelajaran. Daya tarik presentasi visual memiliki dampak signifikan pada proses pembelajaran. Semakin menarik tampilan media, semakin tinggi motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran, yang pada gilirannya dapat memengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. (Resiani, 2015).

## SIMPULAN DAN SARAN

Rangkaian kegiatan Program Kemitraan Masyarakat mengenai pelatihan dan pendampingan pembuatan video pembelajaran berbasis aplikasi Toontastic 3D ini berjalan sukses. Para guru di sekolah mitra MIS Ar Rasyid sangat antusias mengikuti program PKM ini dari awal sampai akhir kegiatan. Melalui kegiatan aplikasi Toontastic 3D ini para guru sudah mampu membuat kreasi-kreasi video pembelajaran lainnya dengan setting yang berbeda-beda, tidak hanya dalam kelas saja. Ketrampilan dan keinginan para guru untuk melakukan inovasi dan kreasi video pembelajaran yang lainnya sudah muncul dan meningkat melalui kegiatan PKM ini. Mereka berharap kegiatan-kegiatan serupa dilakukan kembali di sekolah mereka.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A., (2013), Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. Muallimuna: *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.741>
- Biance M. B. and Carr-Chellman, A. A. (2002). Exploring Qualitative Methodologies In Online Learning Environments. *The Quarterly Review of Distance Education*, 3 (3), 251-260.
- BSNP. (2006) Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Iwantara, I., Sadia, M., & Suma, M. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube dalam Pembelajaran Ipa Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*.
- Kusuma, dkk. (2018). Rancang Bangun dan Analisa Media Video Streaming pada Jaringan 3G dan 4G. *Jurnal Jartel: Jaringan dan Telekomunikasi*, Vol. 7, No. 2, 2018.



- Lestari, N.D., Ariani, N.R.D., dan Ashadi. (2014). Pengaruh Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode Student Teams Achievement Divisions (Stad) dan Team Assisted Individualization (Tai) Dilengkapi Media Animasi terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Asam Basa Kelas Xi Semester Ganjil Smk Sakti Gemolong Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia* (Jpk), 3(1).
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru.(Online), (<http://www.paudni.kemdikbud.go.id/wpcontent/uploads/2012/08/PPNo74th2008.pdf>) diakses 27 September 2012.
- Rusmana, I. M., & Isnaningrum, I. (2009). Efektivitas Penggunaan Media ICT dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Formatif*, 2(3), 198-205.
- Rosdiana. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT dan Pengaruhnya terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa pada Sekolah Menengah di Kota Palopo (Studi Kasus di 5 Sekolah Menengah di Kota Palopo). *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4 (1), 73-88.
- Resiani, N. K, Anak A.G.Agung, I N. J. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII Semester Genap di SMP Negeri 7 Singaraja Tahun Ajaran 2014/2015. *e-Journal Edutech*. Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan 3(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/5929>
- Septanto, Henri dan Harya B. D. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Animasi Multimedia untuk Anak-Anak TK. *Jurnal Komputer dan Informatika*. Vol. 15 No. 1.
- Reimers, F. M., & Schleicher, A. (2020). A framework to Guide anEducation Response to the COVID-19 Pandemic of 2020. Organisation for Economic Co-operation and Development.
- Suherman, Yuyus. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran bagi ABK. Makalah Disampaikan pada Diklat Profesi Guru PLB Wilayah X Jawa Barat, Bandung, 2009, (Online), [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/Jur.\\_Pend.\\_Luar\\_Biasa/196610251993031](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/Jur._Pend._Luar_Biasa/196610251993031)
- Twigg, C. (2001). Quality assurance for whom? Providers and consumers in today's distributed learning environment. The Pew Learning and Technology Program, Center for Academic Transformation, Troy, New York. Retrieved February 12, 2004 from <http://www.center.rpi.edu>.
- Yuyus\_Suherman I. Makalah/Pengembangan Media Pem-belajaran.pdf), diakses 22 September 2012.
- Yang, Y. & Cornelious, L. (2003, November). Ensuring the Quality of Online Education Instruction. Paper presented at Mid South Educational Research Association Conference, Biloxi, MS.
- Wahyuni, R. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Sistem Gerak Manusia pada Pelajaran IPA Terpadu di SMP Pondol Pesantren Babusalam. *Jurnal Ilmu Komputer*, 7 (2), 79-91. <https://doi.org/10.33060/jik/2018/vo17.iss2.87>