

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI KARTUN MENGGUNAKAN APLIKASI *PLOTAGON*

IMPROVING TEACHER COMPETENCE THROUGH TRAINING IN CREATING ANIMATED CARTOON LEARNING MEDIA USING THE *PLOTAGON* APPLICATION

Jahring*, Nasruddin, Muhammad Nurtanzis Sutoyo

Universitas Sembilanbelas November Kolaka, Kolaka, Indonesia

*e-mail: jahring.usn@gmail.com

Received 2025-09-16

Revised 2026-08-27

Accepted 2026-08-28

Published 2026-08-29

Abstrak

Di era digitalisasi pendidikan yang selalu menuntut guru untuk mampu menghasilkan sumber belajar yang interaktif, menarik, dan mudah diakses. Namun, masih banyak guru masih menghadapi tantangan dalam memproduksi konten visual dan dinamis yang kreatif dan profesional, sebagian besar guru belum menguasai materi animasi, malah mengandalkan Power Point dan media kelas tradisional. Oleh karena itu, Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran animasi kartun menggunakan *plotagon*. Kegiatan diikuti oleh 10 guru pondok pesantren Attarbiyah Islamiah Kolaka. Bentuk kegiatan yang dilakukan adalah pelatihan yang dilaksanakan selama 3 hari. Kegiatan dilaksanakan dengan tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan evaluasi. Peserta diberikan soal *pretest* untuk mengukur pengetahuan awal peserta sebelum kegiatan. Selanjutnya, peserta diberikan materi pelatihan pembuatan media pembelajaran animasi kartun menggunakan *plotagon*. Diakhir materi, diberikan *posttest* untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan kemampuan peserta. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan dan kemampuan peserta terhadap pembuatan media pembelajaran animasi kartun menggunakan *plotagon* tergolong baik dengan persentase sebesar 81,88%. Peningkatan signifikan ini menunjukkan bahwa intervensi pelatihan dan pendampingan yang kontekstual mampu menutup kesenjangan pengetahuan digital, sekaligus membuka ruang bagi inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi peserta didik di era digital.

Kata Kunci: animasi kartun; media pembelajaran; pelatihan; *plotagon*

Abstract

In the era of educational digitalization, teachers are increasingly required to be able to produce learning resources that are interactive, engaging, and easily accessible. However, many teachers still face challenges in producing creative, professional, visual, and dynamic content. Most teachers have not yet mastered animation-based learning media and still rely heavily on PowerPoint presentations and traditional classroom media. Therefore, this community service

1736

activity aims to improve teacher competency in creating and developing animated cartoon learning media using plotagon. The activity was attended by 10 teachers from the Attarbiyah Islamiah Kolaka Islamic boarding school. The form of the activity carried out was a training that was carried out for 3 days. The activity was carried out in three stages, namely planning, implementation of action, and evaluation. Participants were given a pretest to measure their initial knowledge before the activity. Next, participants were given training materials on creating animated cartoon learning media using plotagon. At the end of the material, a posttest was given to measure the increase in participants' knowledge and abilities. The results of the community service showed that the increase in participants' knowledge and abilities in creating animated cartoon learning media using plotagon was classified as good with a percentage of 81.88%. This significant increase indicates that contextual training and mentoring interventions are able to close the digital knowledge gap, while opening space for more interesting and relevant learning innovations for students in the digital era.

Keywords: *cartoon animation; learning media; training; plotagon*

PENDAHULUAN

Di era *digitalisasi* pendidikan, guru dituntut mampu menghasilkan sumber belajar yang interaktif, menarik, dan mudah diakses sebagai pendukung efektif dalam proses belajar mengajar. Berbagai kebijakan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menekankan pentingnya integrasi media digital dalam kurikulum, termasuk penggunaan material visual yang interaktif dan menarik karena media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar dan memperkaya pengalaman belajar siswa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2023). Guru juga dituntut untuk senantiasa berinovasi dan berkreasi, serta memiliki seperangkat pengetahuan dan keterampilan teknis yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Jahring et al., 2022). Namun, meskipun kebutuhan akan media pembelajaran digital semakin tinggi, banyak guru masih menghadapi tantangan dalam memproduksi konten visual dan dinamis yang kreatif dan profesional karena terbatasnya keterampilan teknis, waktu, serta akses terhadap alat produksi animasi yang kompleks. Hal ini pun terjadi di Pondok Pesantren Attarbiyah Islamiah Kolaka. Sebagian besar guru belum menguasai materi animasi, malah mengandalkan Power Point dan media kelas tradisional (Anugerah et al., 2023). Lebih lanjut dikatakan oleh Nugraha (2024) bahwa



meskipun media digital efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sekolah terus menghadapi tantangan terkait infrastruktur yang tidak memadai dan kurangnya guru yang melek teknologi. Kurangnya pelatihan dan keterampilan dalam penggunaan teknologi ini menyebabkan keterbatasan dalam memanfaatkan media digital sebagai alat bantu pembelajaran (Miftachurohmah et al., 2024). Hal ini menciptakan kesenjangan antara harapan transformasi pembelajaran digital dan realitas implementasi di lapangan.

Salah satu solusi yang menjanjikan adalah penggunaan teknologi animasi dalam pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa animasi berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa, daya ingat jangka panjang, serta keterlibatan dalam proses belajar. Video animasi menunjukkan potensi yang signifikan dalam pendidikan praktisi, terutama dalam peningkatan pengetahuan (Sanchez et al., 2024). Selain itu, penelitian lain menegaskan bahwa animasi tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mampu menstimulasi motivasi dan retensi informasi secara efektif (Rashid et al., 2024). Bahkan terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar dan motivasi siswa yang menggunakan media animasi dibandingkan metode konvensional, dengan animasi membantu siswa memahami konsep kompleks melalui visualisasi yang menarik (Faisal et al., 2024). Lebih lanjut dikaji oleh Alga et al (2024) melalui *literature review* menunjukkan bahwa video animasi dan presentasi interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga memperkaya pengalaman belajar secara keseluruhan, dengan pembelajaran berbasis media digital menunjukkan peningkatan hasil belajar dan motivasi. Media animasi juga sebagai sarana vital untuk meningkatkan semangat belajar di perguruan tinggi (Susilo & Widiya, 2021).

Dalam konteks ini, *platform* seperti *plotagon story* hadir sebagai solusi praktis dan mudah diakses untuk guru yang ingin menciptakan media pembelajaran berbasis animasi tanpa harus memiliki keahlian mendalam dalam animasi atau edit video (Martzoukou, 2022). Melalui antarmuka berbasis *storyboard* (plot) yang



memudahkan organisasi cerita, perpustakaan visual lengkap yang memungkinkan pengguna menggabungkan karakter, Lokasi dan efek, fitur rekam suara, emosi secara intuitif, dan aksi tanpa memerlukan keahlian animasi Tingkat lanjut, serta ekspor video langsung untuk dibagikan di kelas atau media sosial. Seperti yang dijelaskan pada situs resminya “*aspire to enable anyone with an idea to effortlessly make professional-looking animated videos*” (Plotagon, 2024). Dengan demikian, alat ini sangat cocok untuk dijadikan sebagai bahan pelatihan dalam pengabdian kepada masyarakat guna meningkatkan literasi digital guru.

Oleh karena itu, pelatihan pembuatan media pembelajaran animasi kartun menggunakan *plotagon story* tidak hanya menjadi upaya pemberdayaan guru, tetapi juga kontribusi nyata dalam menutup kesenjangan digital dan mendorong inovasi di bidang pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi yang ramah pengguna dan berbasis konten yang dapat diakses secara luas, pelatihan ini memberi ruang bagi guru untuk menjadi kreator cerita visual, mengubah materi pembelajaran menjadi narasi yang hidup, menginspirasi, dan mudah dipahami oleh siswa. Melalui pendekatan ini, diharapkan mampu mengakselerasi pendidikan digital yang inklusif, kreatif, dan berdaya saing.

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan kompetensi media pembelajaran guru melalui penguasaan alat animasi berbasis storyboard yang mudah digunakan, sehingga guru mampu menciptakan konten pembelajaran visual yang menarik, kreatif, dan profesional tanpa harus memiliki keahlian teknis mendalam dalam animasi atau editing video, guru dapat menyelaraskan media animasi dengan tujuan pembelajaran secara kontekstual, memperluas keterlibatan siswa dalam pembelajaran tematik, serta mempercepat siklus pengembangan materi ajar secara mandiri. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memperkuat keterampilan teknis, tetapi juga mendorong guru untuk menjadi kreator konten, mampu mengubah materi ajar menjadi narasi visual yang interaktif dan meningkatkan motivasi serta retensi siswa dalam proses belajar.



METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran animasi kartun menggunakan aplikasi *plotagon*. Pelatihan dilaksanakan di Pondok Pesantren Attarbiyah Islamiah Kolaka, yang beralamat di Jalan Dg. Pasau Kel. Tahoa, Kec. Kolaka, Kab. Kolaka, Sulawesi Tenggara. Kegiatan pelatihan diikuti oleh 10 peserta guru pondok pesantren Attarbiyah Islamiah Kolaka. Pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan 3 tahapan, yaitu (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; dan (3) evaluasi.

Pada tahap perencanaan, dilakukan persiapan instrumen yang akan digunakan dalam kegiatan pelatihan, seperti soal *pretest*, *posttest*, serta materi dan modul pelatihan. Tahap pelaksanaan kegiatan meliputi: (1) pengenalan *plotagon*, yaitu pengisian naskah, karakter digital, animasi otomatis, dan suara narasi. Pada tahapan ini, peserta memahami antar muka aplikasi dan membuat akun; (2) praktik membuat animasi, yaitu peserta diminta membuat video animasi berdurasi 60-120 detik tentang materi pelajaran yang diampu. Pada tahap ini, peserta didampingi satu per satu oleh fasilitator; dan (3) presentasi dan evaluasi yaitu setiap peserta (jika waktu memungkinkan) mempresentasikan karyanya, umpan balik dari fasilitator dan sesama peserta, dan *posttest*.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dikatakan berhasil jika persentase peningkatan pengetahuan dan kemampuan peserta terhadap pembuatan media pembelajaran animasi kartun minimal berada pada kategori baik (Jahring et al., 2023). Kualifikasi kategori disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Kualifikasi Peningkatan Kemampuan Peserta Pelatihan

Interval (%)	Kategori
0 – 25	Sangat Rendah
26 – 51	Rendah
52 – 68	Sedang
69 – 84	Baik
85 – 100	Sangat Baik

(Hamidah & Yanuarmawan, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu kewajiban dalam tri dharma perguruan tinggi yang diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Jahring et al., 2023). Kegiatan ini didefinisikan sebagai aktivitas civitas akademika yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa (Triharyati et al., 2022). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan ini berupa pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran animasi kartun menggunakan aplikasi *plotagon*. Hal ini dilakukan karena kegiatan pelatihan dan pendampingan cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan dan kompetensi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan dan pendampingan telah terbukti efektif dalam memberdayakan berbagai kelompok masyarakat (Safrizal et al., 2022).

Selain itu, sesuai hasil observasi dan wawancara yang dilakukan sebelum dilaksanakan pelatihan diperoleh bahwa kurangnya kemampuan dan keterampilan sebagian besar guru dalam membuat media pembelajaran animasi kartun yang disebabkan oleh jarangya mengikuti kegiatan pengembangan diri berupa pelatihan-pelatihan dan sejenisnya. Hal inilah yang menjadi dasar dilakukannya pelatihan dan pembimbingan pembuatan media pembelajaran animasi kartun menggunakan aplikasi *plotagon*.

Pada tahap perencanaan, memperisapkan instrumen yang digunakan dalam kegiatan pelatihan, seperti soal *pretest*, *posttest*, serta materi dan modul pelatihan. Selain itu, menentukan teknis pelaksanaan pelatihan dan pembimbingan, yaitu pelaksanaannya dilakukan secara tatap muka (*offline*) di Pondok Pesantren Attarbiyah Islamiah Kolaka. Bersurat ke pondok sekaligus meminta ijin kepada pimpinan pondok terkait rencana pelatihan dan pembimbingan yang akan dilakukan. Oleh karena itu, sekolah setuju dan menugaskan guru-gurunya untuk mengikuti pelatihan yang dimaksud sebanyak 10 orang.



Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan selama 3 hari (3 sesi), meliputi: (1) hari pertama (sesi 1) adalah pelatihan dan pelaksanaan *pretest* materi pelatihan meliputi pembuatan akun dan pengenalan *plotagon* (pengisian naskah, karakter digital, animasi otomatis, dan suara narasi).; (2) hari kedua (sesi 2) merupakan kegiatan pelatihan dan pendampingan meliputi praktik membuat video animasi berdurasi 60-120 detik tentang materi pelajaran yang diampu; dan (3) hari ketiga (sesi 3) adalah kegiatan presentasi oleh setiap peserta (jika waktu memungkinkan) dari karya video animasi yang dihasilkan, serta kegiatan evaluasi berupa umpan balik dari fasilitator dan sesama peserta, dan *posttest*. Dokumentasi kegiatan pelatihan dan pendampingan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Dokumentasi Kegiatan Pelatihan *Plotagon Story*

Tahap evaluasi dilaksanakan bersamaan dengan tahapan pelaksanaan pelatihan, yaitu *pretest* dilaksanakan sebelum dilaksanakan pelatihan, dan *posttest* dilaksanakan pada akhir kegiatan pelatihan. Hasil analisis data terkait kegiatan *pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Analisis Peningkatan Pemahaman Peserta Pelatihan

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan (%)	Kategori
Rata-Rata	43,6	79,3	81,88	Baik

Berdasarkan hasil analisis data pada Tabel 2 diperoleh informasi bahwa rata-rata pengetahuan awal peserta terhadap materi pelatihan sebesar 43,6. Hal ini mencerminkan bahwa para guru di pondok pesantren Attarbiyah Islamiah belum memiliki pemahaman yang cukup dalam penggunaan media pembelajaran animasi

kartun menggunakan aplikasi *plotagon*. Setelah pelatihan dan pendampingan dilakukan, rata-rata nilai *posttest* meningkat signifikan menjadi 79,3 yang masuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan pengetahuan peserta secara bermakna. Persentase peningkatan sebesar 81,88% juga menguatkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak positif yang sangat signifikan terhadap kemampuan peserta dalam menggunakan media pembelajaran animasi kartun.

Tingkat peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan peserta dan materi pelatihan relevan dengan tuntutan kurikulum modern. Hal ini sejalan dengan penelitian Khoiri et al (2024) bahwa terjadi peningkatan pemahaman materi peserta pelatihan dengan menggunakan metode yang efektif dan materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta. Rosana & Iswara (2021) menekankan pentingnya ketepatan metode pembelajaran yang memungkinkan interaksi timbal balik antara peserta pelatihan dan fasilitator. Secara keseluruhan, data ini menggambarkan efektivitas pelatihan dan pendampingan dalam meningkatkan kompetensi guru di pondok pesantren Attarbiyah Islamiah, khususnya dalam penguasaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Meski demikian, kemampuan guru dalam membuat dan merancang media pembelajaran memerlukan pelatihan berkelanjutan untuk meningkatkan keterampilan dan mutu pendidikan. Hal ini perlu dilakukan karena kompetensi guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran merupakan hal yang esensial, bukan sekadar pilihan, dalam pendidikan modern (Miswar et al., 2021). Pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki oleh guru dalam membuat media pembelajaran animasi kartun menggunakan aplikasi *plotagon* nantinya dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa, karena media pembelajaran animasi kartun efektif meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Annisa et al., 2023; Faisal et al., 2024).



SIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di Pondok Pesantren Attarbiyah Islamiah telah terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran animasi kartun berbasis *plotagon*. Peningkatan signifikan ini menunjukkan bahwa intervensi pelatihan dan pendampingan yang kontekstual mampu menutup kesenjangan pengetahuan digital, sekaligus membuka ruang bagi inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi peserta didik di era digital. Oleh karena itu, model ini layak untuk dikembangkan secara lebih luas melalui program pelatihan serupa di pondok pesantren lain, serta diintegrasikan ke dalam program pengembangan keprofesian berkelanjutan (PKB) bagi guru-guru di lingkungan pendidikan keagamaan. Kompetensi yang diperoleh guru tidak berhenti pada tahap pelatihan saja, tetapi dilanjutkan dengan pendampingan berupa monitoring dan evaluasi secara berkala terhadap pemanfaatan media animasi kartun berbasis *plotagon story*, sehingga mampu menghasilkan dan mengembangkan secara mandiri berbagai konten pembelajaran berbasis animasi kartun yang disesuaikan dengan karakteristik materi, kebutuhan peserta didik, serta konteks pembelajaran di pondok pesantren.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Sembilanbelas November Kolaka dan Pondok Pesantren Attarbiyah Islamiah Kolaka atas dukungan penuh, kerjasama yang baik, serta fasilitas yang telah diberikan selama pelaksanaan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran animasi kartun menggunakan *plotagon*, sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang sangat memuaskan dengan peningkatan kompetensi guru sebesar 81,88%.



DAFTAR PUSTAKA

- Alga, R. K., Hsb, A. A. A., Azhara, S., Hakim, E. H., Afia, N., & Yusnaldi, E. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital: Meningkatkan Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar Melalui Presentasi Interaktif dan Video Animasi. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 5(3), 200–212. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/josr/article/view/2197>
- Annisa, F., Hidayat, & Soewarno. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Animasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 51–58. <https://doi.org/10.22373/jim.v1i1.338>
- Anugerah, A. D., Rasyid, M. H., & Rizal, R. (2023). Workshop Perancangan Implementasi Kurikulum Merdeka dan Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Video Pembelajaran Berbentuk Animasi Whiteboard. *Abhakte Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 21–28. <https://doi.org/10.24929/abhakte.v1i1.2420>
- Faisal, M., Ramdhani, L., & Hardyanti. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa. *JPK: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(4), 18–22. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/JPK/article/view/365>
- Hamidah, F. N., & Yanuarmawan, D. (2018). Pemanfaatan Internet Untuk Memvariasikan Sumber Belajar Bahasa Inggris dalam Meningkatkan Kinerja Guru. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 2(1), 86–98. <https://doi.org/10.29407/ja.v2i1.11790>
- Jahring, Herlina, Nasruddin, & Astrinasari. (2022). Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Online Menggunakan Aplikasi Quizizz. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4932>
- Jahring, Mashuri, S., Marniati, & Nasruddin. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pembuatan Instrumen Evaluasi Online Menggunakan Aplikasi Quizizz. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i1.4163>
- Kebudayaan, K. P. (2023). *Panduan Pengembangan Media Pembelajaran Digital*.
- Khoiri, A. A., Hendratmoko, A. F., Santosa, R. P., & Inayatillah, F. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pemetaan Gaya Belajar Peserta Didik Melalui Asesmen Diagnostik bagi Para Guru Sanggar Belajar Sekolah Indonesia Kuala Lumpur Malaysia. *Jurpikat: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Politeknik PIKSI Ganesha Indonesia*, 5(4), 1132–1143. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v5i4.1920>
- Martzoukou, K. (2022). “Maddie is online”: an educational video cartoon series on digital literacy and resilience for children. *Journal Od Research in*



Innovative Teaching and Learning, 15(1), 64–82.
<https://doi.org/10.1108/JRIT-06-2020-0031>

- Miftachurohmah, N., Nasruddin, & Jahring. (2024). Pelatihan Pembuatan E-Modul Berbasis Digital untuk Guru SMP Negeri 1 Samaturu: Meningkatkan Kompetensi Teknologi dalam Pembelajaran. *Tenang: Teknologi, Edukasi, Dan Pengabdian Multidisiplin Nusantara Gemilang*, 1(1), 8–13.
<https://journal.patin.or.id/index.php/tenang/article/view/9>
- Miswar, D., Basri, M., Yarmaidi, & Aristoteles. (2021). Pelatihan Penyusunan, Pembuatan, dan Penggunaan Media Pembelajaran Bagi Guru Di Kecamatan Lemong. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat BUGUH*, 1(1), 1–9.
<https://doi.org/10.23960/buguh.v1n1.104>
- Nugraha, M. A. (2024). Pemanfaatan Media Digital untuk Pembelajaran Kreatif. *Karimah Tauhid: Karya Ilmiah Mahasiswa Bertauhid*, 3(11), 12420–12427.
<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i11.15308>
- Plotagon. (2024). *Plotagon Story: Create Animated Videos Instantly*.
<https://www.plotagon.com/>
- Rashid, N., Khanum, N., & Raheem, F. (2024). The Effect of Animation as a Teaching Tool on Students' Learning an Experimental Study. *Media Literacy and Academic Research*, 7(1), 129–143. <https://www.mlar.sk/the-effect-of-animation-as-a-teaching-tool-on-students-learning-an-experimental-study/>
- Rosana, R., & Iswara, W. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Diskusi dalam Pelatihan untuk Peningkatan Building Learning Commitment. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 21–30.
<https://doi.org/10.18592/jtipai.v11i2.5067>
- Safrizal, Nuryirwan, Anbiya, M. H., Amalia, E., Antoro, R., Idia, J., Anthoni, Y. G., & Lestari, A. D. (2022). Pemberdayaan Keterampilan Melalui Pelatihan Pembuatan Produk Hasil Pertanian Sebagai Upaya Meningkatkan Ekonomi Masyarakat. *JAMMU: Jurnal Abdi Masyarakat Multidisiplin*, 1(2), 56–60.
<https://doi.org/10.56127/jammu.v1i2.209>
- Sanchez, M., Fernandez, M., & Peral, J. (2024). Video Animations Show Promise in Practitioner Education, Particularly for Effects on Knowledge. *Journal of Medical Education*, 99(4), 205–214.
<https://doi.org/10.1016/j.jme.2024.01.004>
- Susilo, A., & Widiya, M. (2021). Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau. *Jurnal Eduscience (JES)*, 8(1), 30–38.
<https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/eduscience/article/view/1972>
- Triharyati, E., Nurhayati, Y., Fitria, Idayati, I., & Mulyono, H. (2022).



Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan Pemberdayaan Masyarakat Desa Semangus Baru Melalui KKN Tematik Kampus Merdeka. *LP3MKIL: Lembaga Publikasi Penelitian, Pengabdian Masyarakat, Dan Karya Ilmiah Linggau*, 2(3), 41–48. <https://doi.org/10.55526/bnl.v2i3.417>

