

Pemberdayaan Guru Melalui Pendampingan Pembuatan Video Animasi Cerita Rakyat Aceh di SDN Siem Aceh Besar

Hendra Kasmi^{1*}

Helminsyah²

Khairuman³

Harfiandi⁴

^{1*,2,3,4}Universitas Bina Bangsa Getsempena, Banda Aceh, Indonesia

hendra@bbg.ac.id ^{1*)}

helmi@bbg.ac.id ²⁾

khairuman@bbg.ac.id ³⁾

harfiandi@bbg.ac.id ⁴⁾

Kata Kunci: [video animasi, cerita rakyat, literasi]

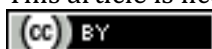
Abstrak: Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberdayakan guru-guru SDN Siem Aceh Besar melalui pendampingan dalam pembuatan video animasi berbasis cerita rakyat Aceh. Program ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan digital guru dalam membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, khususnya dalam mengenalkan budaya lokal kepada siswa. Metode yang digunakan adalah metode partisipatif dengan pendekatan *action research*. Metode dan prosedur yang dilakukan yakni persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan mengidentifikasi kebutuhan dan merancang materi serta perangkat pendukung. Tahap pelaksanaan pendampingan bagi guru hingga proses produksi video animasi. Evaluasi pada akhir kegiatan. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Peserta kegiatan ini adalah para guru SDN Siem Aceh Besar. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa para guru berhasil memproduksi video animasi yang kreatif, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sekaligus melestarikan warisan budaya Aceh. Program ini juga berdampak positif dalam meningkatkan kompetensi guru di bidang teknologi dan kreativitas dalam pembelajaran. Keberlanjutan program ini mengembangkan pembuatan video pembelajaran yang nantinya akan dipublikasikan dan bisa menjadi acuan bagi guru yang lain dalam mengembangkan inovasi pembelajaran.

Published by:



Copyright © 2024 The Author(s)

This article is licensed under CC BY 4.0 License



Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah guru, yang berperan sebagai fasilitator, pengarah, dan penggerak pembelajaran di sekolah ([Seftiani et al, 2020](#)). Kualitas pembelajaran sangat bergantung pada kompetensi guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan menarik. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru menjadi hal yang sangat krusial untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal.

Dalam era teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang semakin berkembang pesat, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran telah menjadi kebutuhan mendesak. Teknologi tidak hanya dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkaya metode dan media pembelajaran. Salah satu bentuk implementasi TIK dalam pembelajaran adalah melalui pembuatan video animasi. Video animasi dapat memberikan visualisasi yang menarik, mempermudah pemahaman konsep, serta menumbuhkan minat belajar siswa ([Angela & Rohimah, 2023](#)). Di samping itu, media ini juga dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan dan melestarikan kekayaan budaya lokal, seperti cerita rakyat.

Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran literasi sastra memiliki urgensi yang tinggi untuk meningkatkan motivasi, inspirasi, dan semangat belajar bagi peserta didik. Dengan teknologi multimedia, teks cerita rakyat yang sebelumnya hanya disampaikan melalui media pembelajaran dapat divisualisasikan secara menarik melalui animasi. Hal ini tentu saja dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peserta didik terhadap nilai-nilai budaya yang ingin disampaikan. Selain itu, video animasi memungkinkan guru untuk menjelaskan konsep abstrak secara lebih konkret, membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Teknologi multimedia juga meningkatkan interaktivitas dalam kelas, memperluas aksesibilitas pembelajaran, serta mengintegrasikan kearifan lokal dalam kurikulum sekolah secara modern. Melalui pelatihan ini, guru diharapkan mampu menghasilkan konten pembelajaran yang relevan, kreatif, dan bermakna bagi perkembangan karakter peserta didik.

Cerita rakyat Aceh merupakan warisan budaya dan kekayaan khazanah kearifan lokal yang mengandung nilai moral, sosial, serta ajaran agama yang kuat. Beberapa cerita rakyat Aceh yang dulu sangat familiar dan diwariskan dari generasi ke generasi, seperti kisah Malem Diwa, Amat Rhang Manyang, Tuan Tapa dan lain sebagainya tak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sebagai media pendidikan dan pengajaran nilai-nilai kehidupan, seperti keberanian, keteguhan, dan kepedulian sosial. Dengan latar belakang budaya yang kuat ini, cerita rakyat Aceh memiliki peran penting dalam membentuk identitas budaya anak-anak Aceh dan memperkuat ikatan masyarakat terhadap warisan budayanya.

Cerita rakyat merupakan warisan budaya yang sarat dengan nilai-nilai moral, kearifan lokal, dan identitas suatu daerah ([Putri, 2020](#)). Di Aceh, cerita rakyat tidak hanya menjadi bagian dari tradisi lisan yang diwariskan turun-temurun, tetapi juga berfungsi

sebagai media edukasi untuk mengenalkan budaya, sejarah, serta nilai-nilai luhur kepada generasi muda. Namun, seiring dengan perkembangan zaman dan pengaruh globalisasi, cerita rakyat lokal mulai tergerus oleh konten-konten modern yang lebih menarik bagi anak-anak. Oleh karena itu, upaya pelestarian cerita rakyat menjadi semakin penting, terutama melalui media yang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini, salah satunya adalah video animasi.

Dalam dunia pendidikan di Aceh, permasalahan yang urgen saat ini adalah kurangnya memasukkan aspek budaya dalam pembelajaran literasi. Dalam sebuah penelitian penulis lakukan di SMA se-Kota Banda Aceh yang berjudul Kajian Kearifan Lokal dalam Teks Cerpen Pembelajaran Sastra SMA se-Kota Banda Aceh tidak ada guru yang menggunakan teks atau media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Padahal memasukkan unsur cerita berbasis kearifan lokal merupakan bagian dari penguatan karakter profil pelajar pancasila yang dituntut pada Kurikulum Merdeka ([Ruyadi, 2020](#)). Pengembangan nilai-nilai budaya memang tidak terlepas dari arus digitalisasi. Salah satunya dengan pembuatan video animasi cerita rakyat bagi siswa dalam upaya peningkatan literasi. Hal ini tentu akan sangat berpengaruh terhadap peningkatan minat dan bakat literasi siswa terutama dalam menumbuhkan kecintaan dan menanamkan nilai-nilai budaya lokal yang mulai tergerus ([Lestari & Syah, 2021](#)).

Pemberdayaan guru dalam menguasai teknologi multimedia, seperti pembuatan video animasi, menjadi langkah strategis untuk menghadapi tantangan tersebut (Sitompul, 2022). Guru yang mampu memanfaatkan teknologi dengan baik akan lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran yang inovatif dan interaktif (Shalikhah, 2016). Pemberdayaan ini bukan hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga membuka wawasan guru terhadap berbagai metode pengajaran yang lebih relevan dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan media berbasis teknologi dapat berdampak positif terhadap proses pembelajaran di sekolah, terutama dalam memperkenalkan budaya lokal kepada siswa ([Fitriyadi, 2013](#)).

SDN Siem, yang terletak di Aceh Besar, merupakan salah satu sekolah dasar yang memiliki potensi besar dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal. Sekolah ini telah menunjukkan komitmennya dalam melestarikan budaya lokal melalui berbagai kegiatan edukatif. Namun, pemanfaatan teknologi multimedia, khususnya video animasi, masih belum optimal di sekolah ini. Sebagian besar guru masih belum memiliki keterampilan dalam pembuatan video animasi, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis cerita rakyat Aceh.

Oleh karena itu, program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberdayakan guru-guru di SDN Siem melalui pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan video animasi berbasis cerita rakyat Aceh. Program ini diharapkan dapat membantu guru-guru di SDN Siem untuk mengembangkan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi multimedia sebagai alat bantu pengajaran, serta meningkatkan kesadaran siswa terhadap budaya lokal melalui media yang lebih menarik dan interaktif.

Kegiatan pendampingan ini melibatkan beberapa tahapan, mulai dari pelatihan dasar penggunaan perangkat lunak animasi, pengenalan cerita rakyat Aceh yang akan dijadikan konten video, hingga proses pembuatan dan penyuntingan video animasi. Para guru tidak hanya diajarkan keterampilan teknis, tetapi juga didampingi dalam setiap tahap pembuatan video untuk memastikan hasil yang optimal. Selain itu, program ini juga memberikan kesempatan kepada guru untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dalam mengemas cerita rakyat Aceh menjadi video animasi yang menarik bagi siswa.

Sebagai dampak jangka panjang, diharapkan program ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN Siem, terutama dalam mata pelajaran yang berkaitan dengan bahasa dan budaya. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar jika materi yang disampaikan disajikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Lebih jauh lagi, penggunaan video animasi cerita rakyat Aceh diharapkan dapat membantu memperkuat identitas budaya siswa, sekaligus membekali mereka dengan pengetahuan yang mendalam tentang warisan budaya daerah mereka.

Program pengabdian ini juga sejalan dengan upaya pemerintah dalam memajukan pendidikan berbasis teknologi, serta mendukung pelestarian budaya lokal. Melalui kerja sama yang baik antara sekolah, guru, dan tim pengabdian, diharapkan program ini dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi pengembangan pendidikan di Aceh, khususnya di SDN Siem Aceh Besar.

Metode Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan pengabdian pendampingan pembuatan video animasi cerita rakyat Aceh bagi guru SDN Siem Aceh Besar, analisis data dapat dilakukan secara kualitatif untuk mengukur efektivitas kegiatan ini. Analisis kualitatif melibatkan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang fokus pada pengalaman, persepsi, serta pemahaman guru terhadap materi dan teknik pembuatan video animasi ([Nurhanifah & Utami, 2023](#)). Data ini dianalisis untuk mengidentifikasi peningkatan keterampilan dan pemahaman guru dalam mengaplikasikan teknologi animasi ke dalam pengajaran.

Berikut adalah prosedur dan tahapan pelaksanaan kegiatan.

1. Tahap Persiapan

Tahapan pertama persiapan yang dilakukan adalah melakukan survei dan wawancara dengan para guru untuk memahami kebutuhan, kemampuan awal, dan kesiapan mereka dalam menggunakan teknologi digital serta menggali teks cerita rakyat Aceh yang relevan dan sering digunakan dalam pembelajaran. Kedua, mengembangkan modul yang mencakup dasar-dasar teknis pembuatan video animasi, teknik animasi sederhana, dan pemilihan perangkat lunak yang ramah pengguna. Modul ini disusun untuk memenuhi kebutuhan pengajaran yang relevan bagi guru sekolah dasar. Ketiga, melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk penjadwalan, penyediaan fasilitas, dan pembagian tugas selama pelaksanaan kegiatan.

2. Tahap Pelaksanaan Pendampingan

Tahapan pelaksanaan pendampingan yang dilakukan adalah sebagai berikut (1) Memperkenalkan media teknologi digital kepada guru serta fungsi, dan manfaatnya dalam pembelajaran. Fokus diberikan pada perangkat lunak animasi yang sederhana dan mudah digunakan oleh guru; (2) Memberikan pembekalan kepada guru tentang teknis membuat animasi sederhana, termasuk cara menggambar, memotong, dan menggabungkan elemen-elemen visual. Sesi ini disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta agar mereka dapat menguasai teknik dasar secara bertahap; (3) Memberikan bimbingan kepada guru secara bertahap dalam membuat video animasi berdasarkan cerita rakyat Aceh. Mereka dibantu dalam mengonversi cerita menjadi narasi visual, menyusun alur cerita, menambahkan elemen suara, dan menggunakan teknik animasi; (4) Memberi waktu dan kesempatan kepada guru untuk membuat video animasi mereka sendiri dengan pendampingan tim pengabdian. Sesi diskusi digunakan untuk mengatasi kendala dan memberi masukan demi perbaikan hasil kerja.

3. Tahap Evaluasi dan Umpan Balik

Setiap video animasi yang dihasilkan oleh guru dinilai berdasarkan kreativitas, keakuratan cerita, dan kelayakan untuk pembelajaran siswa. Umpan balik diberikan untuk perbaikan lebih lanjut. Guru diminta mengisi kuesioner dan mengikuti sesi diskusi untuk memberikan pendapat mengenai efektivitas pelatihan, tantangan yang dihadapi, serta pengetahuan yang mereka peroleh. Rekomendasi Pengembangan: Berdasarkan hasil evaluasi, rekomendasi disusun untuk peningkatan kemampuan guru di masa depan, termasuk pelatihan lanjutan atau pengembangan bahan ajar lain.

Analisis data kualitatif dalam kegiatan ini dilakukan untuk menilai efektivitas pendampingan, dampak, dan kelayakan penggunaan video animasi dalam pembelajaran. Teknik yang digunakan meliputi:

1. Reduksi Data. Data hasil observasi, wawancara, dan kuesioner dari guru yang mengikuti pendampingan dikumpulkan untuk dijadikan data informasi penting mengenai kesulitan, keberhasilan, dan pemahaman mereka terhadap materi.
2. Penyajian Data. Data yang telah diringkas ditampilkan dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel tematik. Setiap aspek pendampingan dianalisis untuk mengetahui persepsi guru terhadap peningkatan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi multimedia.
3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi. Hasil analisis digunakan untuk menarik kesimpulan tentang efektivitas pelatihan dan sejauh mana video animasi cerita rakyat dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap budaya lokal. Verifikasi dilakukan melalui triangulasi dengan membandingkan hasil dari berbagai metode pengumpulan data (wawancara, observasi, dan kuesioner) untuk memastikan keakuratan.

Dengan prosedur dan analisis yang terstruktur ini, diharapkan tercapainya tujuan pembelajaran yakni meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan multimedia secara efektif dan menarik, dapat tercapai secara optimal.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul Pemberdayaan Guru Melalui Pendampingan Pembuatan Video Animasi Cerita Rakyat Aceh di SDN SIEM Aceh Besar bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan perkembangan zaman. Pemberdayaan dilakukan melalui pelatihan intensif mengenai pembuatan video animasi yang berbasis cerita rakyat Aceh, sebagai salah satu upaya menjaga dan melestarikan budaya lokal sekaligus memperkuat nilai-nilai moral yang terkandung di dalam cerita tersebut. Berikut adalah hasil dan pembahasan dari kegiatan yang telah dilaksanakan.

Perbedaan Keterampilan Guru Sebelum dan Sesudah Kegiatan

Kegiatan pendampingan pembuatan video animasi cerita rakyat Aceh yang diadakan bagi guru SDN Siem Aceh Besar membawa peningkatan signifikan dalam penguasaan keterampilan guru di bidang inovasi teknologi dan pedagogik. Sebelum pendampingan, mayoritas guru memiliki keterbatasan dalam penguasaan teknologi pembuatan video animasi, terutama dalam mengonversi cerita rakyat yang kaya nilai budaya menjadi media pembelajaran interaktif. Banyak guru belum familiar dengan perangkat lunak animasi, teknik dasar pengeditan, hingga metode menyampaikan cerita secara visual yang menarik bagi siswa sekolah dasar. Keterbatasan ini mengakibatkan materi cerita rakyat Aceh sulit disampaikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, yang pada akhirnya mempengaruhi efektivitas pembelajaran.

Setelah mengikuti pendampingan yang disampaikan oleh narasumber dari UBBG, terlihat adanya peningkatan kemampuan yang signifikan dalam mengolah cerita rakyat menjadi video animasi. Para guru berhasil memanfaatkan teknologi editing dasar untuk membuat visual yang sesuai dengan karakteristik cerita rakyat Aceh, serta menyesuaikannya dengan kebutuhan siswa. Mereka juga menguasai strategi dasar dalam menyusun narasi visual yang komunikatif dan efektif. Selain itu, para guru mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang lebih dalam mengenai pentingnya inovasi pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan minat siswa. Hasilnya, materi cerita rakyat yang dihadirkan dalam bentuk animasi lebih menarik bagi siswa, sehingga berpotensi meningkatkan pemahaman dan apresiasi mereka terhadap budaya lokal Aceh.

Peningkatan Kapasitas Guru dalam Menggunakan Teknologi

Hasil utama dari kegiatan ini adalah adanya peningkatan kemampuan guru-guru di SDN SIEM Aceh Besar dalam menggunakan teknologi, khususnya dalam pembuatan video animasi. Sebelum kegiatan pendampingan, mayoritas guru memiliki pemahaman

yang terbatas mengenai aplikasi software untuk membuat animasi sederhana. Hal ini dikarenakan kurangnya pelatihan teknologi yang disesuaikan dengan kebutuhan pengajaran di sekolah dasar, khususnya di wilayah pedesaan seperti Aceh Besar. Berdasarkan hasil pre-test yang dilakukan sebelum pelatihan, ditemukan bahwa hanya 25% guru yang memiliki pemahaman dasar tentang penggunaan software animasi.

Setelah pelatihan, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana 85% dari peserta mampu menggunakan aplikasi dengan baik untuk membuat video animasi sederhana. Guru-guru tidak hanya mampu memahami fungsi dasar aplikasi, tetapi juga dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam merancang alur cerita dan membuat visualisasi animasi yang sesuai dengan tema cerita rakyat Aceh. Ini menjadi capaian penting dalam pengembangan kompetensi teknologi guru yang selaras dengan tuntutan kurikulum merdeka belajar.

Peran Cerita Rakyat Aceh sebagai Media Pembelajaran

Penggunaan cerita rakyat Aceh dalam pembuatan video animasi memberikan nilai tambah tersendiri. Cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga media edukasi yang sarat dengan pesan moral. Cerita-cerita seperti "Putri Pukes", "Si Meuseukin", dan "Malem Diwa" mengandung banyak pelajaran tentang kepemimpinan, kerjasama, dan kejujuran yang relevan untuk diajarkan kepada siswa sekolah dasar.

Guru-guru yang terlibat dalam kegiatan ini menyatakan bahwa penggunaan cerita rakyat dalam bentuk animasi membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Mereka melaporkan adanya peningkatan antusiasme dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Hal ini terutama disebabkan oleh visualisasi yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional yang hanya berbasis buku teks. Siswa merasa lebih terhubung dengan materi yang diajarkan karena cerita-cerita tersebut juga dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka dan budaya lokal yang mereka kenal.

Selain itu, video animasi memungkinkan guru untuk mengajarkan pesan moral dan nilai-nilai budaya dengan cara yang lebih efektif. Siswa cenderung lebih mudah memahami dan mengingat pelajaran yang disampaikan melalui media visual. Hal ini sesuai dengan teori belajar multimedia yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan audio-visual lebih mudah diterima oleh siswa, terutama pada tingkat pendidikan dasar.

Tantangan dan Solusi dalam Pembuatan Video Animasi

Meskipun kegiatan pendampingan ini secara umum berjalan dengan baik, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi, baik oleh guru maupun tim pelaksana. Tantangan utama adalah keterbatasan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Komputer yang tersedia di SDN SIEM Aceh Besar masih terbatas dan sebagian besar belum mendukung spesifikasi untuk menjalankan software animasi dengan baik. Selain itu, akses internet yang terbatas menjadi hambatan bagi guru dalam mencari referensi atau mengunduh sumber daya yang diperlukan selama proses pembuatan video.

Untuk mengatasi masalah ini, tim pengabdian memberikan solusi berupa pemanfaatan perangkat yang ada secara optimal. Guru-guru diajarkan untuk menggunakan software animasi yang lebih ringan dan dapat dioperasikan di komputer dengan spesifikasi minimal. Selain itu, pelatihan juga melibatkan penggunaan perangkat pribadi milik guru, seperti laptop atau ponsel, yang dapat dihubungkan ke jaringan sekolah yang disediakan secara khusus selama pelatihan.

Tantangan lain adalah waktu yang terbatas untuk proses pelatihan. Mengingat padatnya jadwal mengajar, tidak semua guru dapat mengikuti pelatihan dengan durasi penuh. Untuk mengatasi hal ini, pelatihan diselenggarakan secara bertahap dengan sesi-sesi yang disesuaikan dengan waktu luang para guru. Pendampingan dilakukan tidak hanya dalam sesi tatap muka, tetapi juga melalui bimbingan jarak jauh setelah pelatihan formal selesai. Metode ini terbukti efektif dalam menjaga konsistensi dan komitmen guru untuk menyelesaikan proyek video animasi mereka.

Dampak Positif Terhadap Proses Pembelajaran

Setelah video animasi selesai diproduksi, beberapa di antaranya langsung digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan video animasi cerita rakyat ini berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru melaporkan bahwa siswa lebih aktif bertanya dan berdiskusi mengenai cerita yang ditampilkan. Selain itu, siswa juga lebih termotivasi untuk mempelajari lebih dalam tentang cerita rakyat Aceh lainnya.

Dalam jangka panjang, video animasi ini dapat menjadi sumber daya pembelajaran yang dapat digunakan secara berulang. Guru-guru yang terlatih dalam pembuatan video animasi kini memiliki kemampuan untuk menghasilkan konten pendidikan yang relevan dan menarik secara mandiri. Mereka tidak lagi bergantung pada bahan ajar konvensional, tetapi dapat menyesuaikan materi ajar dengan kebutuhan dan minat siswa.

Selain dampak langsung terhadap siswa, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap guru. Guru yang terlibat dalam program pelatihan ini menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi. Mereka juga lebih bersemangat dalam mengembangkan metode pengajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini sangat penting dalam konteks pengembangan profesionalisme guru dan upaya meningkatkan kualitas pendidikan di wilayah Aceh Besar.

Rekomendasi untuk Program Keberlanjutan

Melihat keberhasilan kegiatan ini, beberapa rekomendasi disampaikan untuk keberlanjutan program serupa di masa mendatang. Pertama, diperlukan dukungan berkelanjutan dari pihak sekolah dan pemerintah daerah untuk menyediakan sarana dan prasarana yang lebih memadai. Ketersediaan perangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai serta akses internet yang stabil akan mempermudah guru dalam mengembangkan materi pembelajaran berbasis teknologi.

Kedua, pelatihan teknologi bagi guru perlu terus dilakukan secara berkala untuk menjaga kemampuan guru tetap up-to-date dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Selain itu, kolaborasi antara sekolah, pemerintah, dan pihak swasta dalam menyediakan pelatihan dan sumber daya teknologi sangat diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Dengan program pendampingan ini, diharapkan kualitas pendidikan di SDN SIEM Aceh Besar dapat meningkat, tidak hanya dalam hal penguasaan teknologi oleh guru, tetapi juga dalam hal peningkatan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Pemberdayaan guru melalui teknologi ini merupakan langkah penting dalam mempersiapkan generasi muda Aceh yang cerdas, kreatif, dan memiliki kecintaan terhadap budaya lokal.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan dengan judul "Pemberdayaan Guru Melalui Pendampingan Pembuatan Video Animasi Cerita Rakyat Aceh di SDN SIEM Aceh Besar" ini berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi, khususnya di bidang multimedia pembelajaran. Para guru yang sebelumnya kurang familiar dengan pembuatan video animasi kini telah memiliki keterampilan dasar yang diperlukan untuk membuat konten berbasis cerita rakyat Aceh dalam bentuk video animasi. Hal ini sejalan dengan kebutuhan zaman di mana teknologi digital dan multimedia menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran. Melalui proses pendampingan, para guru tidak hanya memperoleh pengetahuan teknis dalam menggunakan aplikasi pembuatan video animasi, tetapi juga lebih memahami pentingnya memadukan teknologi dengan kearifan lokal sebagai media pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa. Cerita rakyat Aceh yang digunakan sebagai materi pada media pembelajaran video animasi ini mengandung nilai moral yang kuat dan relevan dengan lingkungan siswa. Harapannya ini menjadi media yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai budaya lokal dan memperkaya khazanah kearifan lokal dalam proses pembelajaran di sekolah.

Pengembangan keberlanjutan program ini adalah peserta akan mendesain video animasi secara mandiri. Pelaksana Kegiatan akan memantau dan menilai kemajuan perkembangan pembuatan media inovasi pembelajaran berupa pembuatan video animasi cerita rakyat berbasis kearifan lokal Aceh. Selain itu, juga melihat perkembangan minat dan kemampuan literasi siswa melalui pembelajaran dengan menggunakan media inovasi yang kreatif. Penilaian ini tentu akan menjadi landasan dalam mengembangkan program PKM selanjutnya yang berbasis pembelajaran literasi dan iptek. Sebagai bentuk apresiasi, nanti akan dilakukan pameran lokakarya dan video pembelajaran yang paling baik akan mendapatkan penghargaan.

Pendampingan yang dilakukan berlangsung dengan baik mulai dari tahap perencanaan, pelatihan, hingga evaluasi hasil pembuatan video animasi. Para guru menunjukkan semangat dan motivasi yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pendampingan. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dan pemangku kepentingan lainnya juga berperan penting dalam kelancaran program ini. Keberhasilan program ini

terlihat dari produk-produk video animasi yang dihasilkan oleh para guru, yang menunjukkan peningkatan kualitas baik dari segi konten maupun teknis. Kegiatan ini juga memberikan dampak jangka panjang, di mana keterampilan yang telah dikuasai oleh guru dapat terus dikembangkan dan digunakan dalam berbagai mata pelajaran lainnya.

Kegiatan ini akan terus berlanjut setelah kegiatan ini dilaksanakan. Keberlanjutan program adalah peserta diminta untuk mengembangkan pembuatan video pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek literasi, tetapi dengan studi yang lebih luas seperti numerasi, sains, olahraga, ilmu sosial, seni budaya, dan lain sebagainya. Evaluasi akan dilakukan selama enam bulan sekali untuk melihat kemajuan pembuatan video pembelajaran. Selanjutnya video yang telah didesain akan dipublikasikan dan bisa menjadi acuan bagi guru yang lain dalam mengembangkan inovasi pembelajaran. Penyediaan sarana teknologi sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran berbasis multimedia. Fasilitas seperti komputer dengan spesifikasi grafis yang memadai, perangkat lunak editing video, serta akses internet yang stabil dapat membantu guru dalam mengembangkan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik. Selain itu, pelatihan rutin penggunaan perangkat teknologi dan aplikasi animasi akan memperkuat keterampilan digital guru, sehingga mereka semakin mandiri dalam menghasilkan konten pembelajaran. Semua ini dapat meningkatkan mutu pendidikan melalui media digital inovatif.

Ucapan Terimakasih

Tim PKM Pendampingan Pembuatan Video Animasi Cerita Rakyat Aceh mengucapkan terima kasih kepada Kemendikbudristek atas pendanaan yang diberikan untuk program pengabdian kepada masyarakat ini. Terima kasih kepada Rektor UBBG dan tim LPPM yang telah mendukung dan membimbing dengan baik. Terima kasih kepada Kepala dan Guru SDN SIEM sebagai mitra pengabdian masyarakat.

Referensi

- Angela, P., Andini, S. A., & Rohimah, A. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Penguatan Karakter Toleransi pada Siswa Sekolah Dasar 01 Sumberjaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3).
- Lestari, R., Sari, M. P., & Syah, A. (2021). Pentingnya Kreativitas Guru dalam Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan. *Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*, 120.
- Putri, D. A. A. (2020). Cerita Rakyat Berbasis Sosiokultural: Studi Pengenalan Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 602-612).
- Ruyadi, Y. (2022). *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal*. Indonesia Emas Group.
- Hutagalung, J., Sonata, F., Kusnasari, S., Kustini, R., & Hutahayan, A. R. (2023). Pelatihan Animasi Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan

Keterampilan Visualisasi Siswa. *Jces (Journal Of Character Education Society)*, 6(3), 575-586.

Ginting, D., Abda, M. I., Maq, M. M., Karina, M., & Sari, N. I. (2023). Pelatihan Kreativitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Filmora Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme Guru. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(3), 124-131.

Ruswan, A., Rosmana, P. S., Nafira, A., Khaerunnisa, H., Habibina, I. Z., Alqindy, K. K., ... & Syavaqilah, W. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 4007-4016.

Nurhanifah, A., & Utami, R. D. (2023). Analisis Peran Guru dalam Pembudayaan Literasi Sains pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 463-479.

Seftiani, S., Sesrita, A., & Suherman, I. (2020). Pengaruh profesionalisme guru terhadap motivasi belajar siswa sd negeri. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 1(2), 125-138.