

Pemanfaatan TIK Berbasis Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SMA Kota Lhokseumawe

Syarifah Rita Zahara¹ Salahuddin² Sirry Alvina^{*3} Rosdiana⁴ dan Revindo Sihombing⁵

^{1,3,4,5}*Pendidikan Fisika/Jurusan Ilmu Alam, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Malikussaleh, Indonesia*

²*Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Malikussaleh, Indonesia*

³*Pendidikan Kimia/Jurusan Ilmu Alam, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Malikussaleh, Indonesia*

**Email:sirry.alvina@unimal.ac.id*

Abstrak

History Artikel
Received:
November-2025
Reviewed:
November-2025
Accepted:
November-2025
Published:
November-2025

Program Pemanfaatan TIK Berbasis Video Animasi sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SMA Negeri 1 Lhokseumawe bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi pendidikan. Program ini menanggapi rendahnya literasi digital guru, dengan hanya 32% yang terbiasa menggunakan media digital interaktif dan 10% yang pernah membuat konten pembelajaran sendiri. PKM ini menargetkan dua masalah utama, yaitu kurangnya pengetahuan tentang kegunaan teknologi dalam pembelajaran dan rendahnya kreativitas dalam mengadaptasi teknologi. Kegiatan PKM yang dimulai dari tahap sosialisasi yang dilakukan melalui Focus Group Discussion (FGD) untuk memperkenalkan konsep literasi digital, serta potensi media video animasi dalam meningkatkan kualitas pengajaran. Selanjutnya pada tahap pelatihan menggunakan metode bimbingan teknis (Bimtek) dengan aplikasi Powtoon, diikuti oleh 72 guru dari berbagai bidang studi. Dalam sesi praktik, peserta dilatih membuat video animasi pembelajaran secara berkelompok. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan guru menjadi lebih percaya diri dalam merancang media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif, serta mampu menghasilkan produk video animasi yang relevan dengan materi ajar. Produk video animasi karya guru ini tidak hanya digunakan di sekolah mitra, tetapi juga disebarluaskan melalui kanal YouTube sebagai bentuk diseminasi hasil inovasi. Kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital guru, penguatan jejaring kolaboratif antarpendidik, serta pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) 3, dan 5 Universitas Malikussaleh. Selain itu, kegiatan PKM ini turut mendukung pencapaian SDGs 4 (Pendidikan Berkualitas) dengan mendorong transformasi pembelajaran berbasis teknologi di SMA Negeri 1 Lhokseumawe.

Kata Kunci: Media, TIK, Literasi digital, Video animasi, Powtoon

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mengalami percepatan yang luar biasa dalam beberapa dekade terakhir (1). Perubahan ini membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Kemajuan TIK telah mengubah paradigma belajar dan mengajar secara mendasar, di mana proses pembelajaran tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu, serta memberikan peluang bagi penerapan berbagai metode inovatif yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan (2).

Sekolah-sekolah saat ini semakin aktif memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan mutu pembelajaran, baik dalam hal penyampaian materi, evaluasi hasil belajar, maupun interaksi antara guru dan siswa (3). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang semakin populer adalah penggunaan video animasi (4). Media ini dianggap mampu membantu siswa memahami materi pelajaran yang bersifat abstrak atau kompleks melalui visualisasi yang menarik dan interaktif. Dengan menampilkan ilustrasi gerak, warna, dan suara, video animasi mampu

menstimulasi daya pikir dan imajinasi siswa, sehingga mereka lebih mudah menginternalisasi konsep-konsep yang disampaikan (5,7).

Dalam konteks pendidikan modern, literasi digital menjadi keterampilan penting yang harus dimiliki oleh setiap individu. Literasi digital mencakup kemampuan memahami, mengelola, serta menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif, etis, dan bertanggung jawab (8). Di Indonesia, peningkatan literasi digital di kalangan pendidik masih menjadi tantangan yang cukup besar. Walaupun pemerintah dan lembaga pendidikan telah berupaya menyediakan berbagai program pelatihan dan workshop untuk meningkatkan kompetensi digital guru, kenyataannya belum semua tenaga pendidik mampu memanfaatkan teknologi secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Guru dengan literasi digital yang baik akan lebih mudah mengintegrasikan perangkat digital ke dalam pembelajaran dan membantu siswa menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi global (9). Namun demikian, kondisi di beberapa daerah, termasuk di Kota Lhokseumawe, menunjukkan bahwa tingkat literasi digital guru masih memerlukan peningkatan agar dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan adaptif terhadap kemajuan zaman.

Video animasi menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan solusi dalam menghadapi tantangan tersebut. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, komunikatif, dan bermakna (10). Bagi guru, penggunaan video animasi merupakan bentuk nyata penerapan teknologi dalam pembelajaran, di mana guru dapat berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami materi secara visual (11). Selain memberikan manfaat bagi peserta didik, penggunaan media animasi juga dapat meningkatkan kompetensi guru, khususnya dalam hal kemampuan teknis mengoperasikan perangkat lunak pembuat video, merancang storyboard, serta mengintegrasikan animasi dengan materi ajar (12). Dengan demikian, media video animasi tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga memperkuat kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan.

Kota Lhokseumawe sebagai salah satu daerah yang terus berkembang di Provinsi Aceh menghadapi tantangan serupa dalam peningkatan kompetensi TIK di kalangan tenaga pendidik (13). Guru diharapkan tidak hanya mampu menyampaikan materi ajar secara konvensional, tetapi juga dapat memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah penerapan video animasi sebagai media pembelajaran digital. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa di SMA Negeri 1 Lhokseumawe, guru mulai menyadari pentingnya penerapan media berbasis teknologi, terutama video animasi, untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang kompleks. Penggunaan video animasi juga terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat interaksi di kelas, serta mendorong pengembangan keterampilan digital guru.

Dalam konteks tersebut, pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang berfokus pada *Workshop Inovasi Pembelajaran Digital melalui Media Video Animasi* menjadi langkah strategis untuk mendukung peningkatan literasi digital guru di SMA Negeri 1 Lhokseumawe. Kegiatan ini sejalan dengan Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi, khususnya IKU 2, IKU 3, dan IKU 5. Pada IKU 2, kegiatan ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memperoleh pengalaman di luar kampus melalui partisipasi aktif dalam pelatihan dan pendampingan guru, yang juga relevan dengan mata kuliah seperti *Media Pembelajaran*, *ICT dalam Pembelajaran*, dan *Evaluasi Pembelajaran Kimia*. Sementara pada IKU 3, dosen turut berperan dalam kegiatan di luar kampus dengan memberikan asistensi pemberdayaan kepada guru untuk meningkatkan kompetensi profesional mereka. Selanjutnya, melalui IKU 5, hasil dari kegiatan pengabdian ini dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas, khususnya tenaga pendidik, sebagai bentuk kontribusi nyata dalam peningkatan mutu pendidikan di daerah.

Lebih jauh, kegiatan PKM ini juga mendukung pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs) nomor 4 tentang “Pendidikan Berkualitas” serta SDGs nomor 17 tentang “Kemitraan untuk Mencapai Tujuan”. Dengan memperkuat kapasitas digital guru melalui pelatihan video animasi, kegiatan ini turut berkontribusi terhadap Asta Cita 4 yang menekankan pentingnya penguatan sumber daya manusia (SDM), sains, teknologi, dan pendidikan. Oleh karena itu, peningkatan literasi digital guru melalui pelatihan media video animasi bukan hanya relevan dalam konteks lokal di Lhokseumawe, tetapi juga memiliki implikasi strategis bagi upaya nasional dalam membangun pendidikan yang inovatif, inklusif, dan berdaya saing tinggi di era digital.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama para guru di SMA Negeri 1 Lhokseumawe, diperoleh informasi bahwa pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran masih belum berjalan secara optimal. Sebagian guru masih menghadapi kendala dalam penggunaan aplikasi pembuat video animasi, seperti Powtoon, yang disebabkan oleh keterbatasan kemampuan teknis serta minimnya kesempatan mengikuti pelatihan. Kondisi tersebut mengakibatkan kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, sehingga partisipasi siswa belum sepenuhnya aktif dan antusiasme belajar cenderung menurun.

Sebagai tindak lanjut dari hasil observasi tersebut, dilaksanakan Workshop Inovasi Pembelajaran Digital melalui Media Video Animasi yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis video animasi. Melalui kegiatan ini, guru diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses belajar mengajar secara kreatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.

METODE PELAKSANAAN

1. Sosialisasi

Kegiatan pada tahap pertama adalah sosialisasi. Proses sosialisasi dilakukan kepada seluruh guru SMAN 1 Lhokseumawe. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk menyampaikan materi tentang pentingnya literasi digital, media audio visual salah satunya video animasi dan bagaimana penerapannya dalam pembelajaran. Demikian pula melalui kegiatan ini diperoleh data awal skill dan kreativitas guru dalam mengembangkan video animasi. Kegiatan ini adalah solusi yang dilaksanakan untuk menjawab permasalahan pertama dalam proposal ini.

2. Pelatihan

Kegiatan kedua dalam PKM adalah pelatihan atau workshop pengembangan video animasi. Kegiatan ini dilakukan untuk melatih mitra mengembangkan video animasi, meningkatkan pengetahuan anggota, meningkatkan skill dan kreativitas mitra serta meningkatkan literasi digital mitra. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode bimbingan teknis. Tim pengabdian mendemostrasikan langkah pembuatan video animasi secara step by step dan diikuti oleh mitra secara berkelompok dengan jumlah 72 guru. Selama bimbingan tanya jawab dan diskusi dilakukan sesuai kebutuhan. Output dari kegiatan ini adalah video animasi yang dibuat oleh mitra sesuai rancangan hasil sosialisasi dan pelatihan. Sedangkan data yang dikumpulkan dalam kegiatan pelatihan adalah data skill dan kreativitas mitra mengembangkan video animasi.

3. Penerapan Teknologi

Iptek yang diterapkan dalam kegiatan PKM ini adalah cara dan langkah-langkah pengembangan video animasi, dalam hal ini pengembangan produk video animasi. Hasil penerapan iptek diperoleh data skill dan kreativitas mitra selama sosialisasi dan pelatihan. Produk penerapan teknologi yaitu video animasi diharapkan meningkatkan literasi digital guru dan kemampuan guru dalam menggunakan media teknologi di kelas sehingga menjadi motivasi bagi mitra menyebarluaskan hasil kegiatan kepada guru-guru lain yang semangat mengembangkan kompetensinya.

4. Pendampingan dan Evaluasi

Pendampingan dan evaluasi kegiatan PKM ini dilakukan terhadap setiap tahap kegiatan. Pendampingan dan evaluasi dilakukan dengan mengukur setiap indikator capaian kegiatan PKM. Beberapa instrumen yang digunakan untuk mengevaluasi capaian kegiatan adalah: angket respon peserta kegiatan, angket analisis pengetahuan peserta kegiatan, dan lembar observasi skill dan kreativitas peserta. Hasil pendampingan dan evaluasi digunakan sebagai rujukan dalam menindaklanjuti proses kegiatan selanjutnya. wadah sharing kendala dan mendapat informasi penerapan produk hasil PKM.

5. Keberlanjutan Program

Pasca kegiatan PKM, tim pengabdian secara aktif membangun komunikasi dengan mitra untuk mendapatkan informasi keberlanjutan implementasi hasil pengabdian. Selain itu, tim pengabdian menyediakan kolom kritik saran secara online sehingga mitra dapat menyampaikan aspirasinya. Kendala implementasi teknologi dalam hal ini video animasi juga dapat disampaikan mitra untuk menindaklanjuti dalam bentuk kegiatan penelitian atau PKM pada tahun berikutnya. Keberlanjutan program juga disepakati melalui rancangan kerja sama antara universitas dengan mitra untuk kegiatan lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengabdian dengan tema “Pemanfaatan TIK Berbasis Video Animasi sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SMA Negeri 1 Lhokseumawe” telah dilaksanakan dengan melibatkan 72 guru dari berbagai bidang studi. Kegiatan berlangsung secara interaktif melalui metode Focus Group Discussion (FGD), di mana peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga berdiskusi aktif mengenai pengalaman, kendala, dan peluang penerapan teknologi dalam proses pembelajaran. Sosialisasi dibuka oleh Waka Kurikulum SMA Negeri 1 Lhokseumawe dan perwakilan tim pengabdian, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi tentang konsep literasi digital, dasar pengembangan video animasi, dan penerapannya dalam pembelajaran yang kreatif.



Gambar 1. Sosialisasi rogram Pengabdian kepada Guru SMAN 1 Lhokseumawe

Gambar 1 menunjukkan proses penyampaian tujuan kegiatan serta diskusi antara tim pengabdian dan para guru. Melalui kegiatan ini, peserta dan tim pengabdian berhasil menyepakati kebutuhan utama pelatihan serta bentuk pendampingan yang akan diberikan pada tahap selanjutnya. Hasil sosialisasi memperlihatkan adanya peningkatan pemahaman guru terhadap konsep dan manfaat video animasi sebagai media pembelajaran digital, sekaligus memetakan tingkat literasi digital serta hambatan yang dihadapi guru. Kegiatan ini juga menumbuhkan motivasi dan komitmen

guru untuk berpartisipasi aktif dalam pelatihan berikutnya, sehingga aspek pengetahuan mulai meningkat melalui pemahaman yang lebih baik terhadap pemanfaatan TIK di sekolah.

Pelatihan dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari kegiatan sosialisasi sebelumnya dengan fokus pada peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi Powtoon. Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas guru dalam mengadaptasi teknologi agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Kegiatan pelatihan diikuti oleh 72 guru SMA Negeri 1 Lhokseumawe yang dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil beranggotakan 7–8 orang. Pelaksanaan menggunakan pendekatan bimbingan teknis (Bimtek), di mana tim pengabdian memberikan demonstrasi langkah demi langkah (*step by step*) pembuatan video animasi, kemudian peserta mempraktikkan secara langsung setiap tahapan yang dipelajari.

Pelatihan berlangsung selama satu hari dan terbagi dalam tiga sesi utama. Sesi pertama membahas konsep dasar video animasi pembelajaran, meliputi tahap perencanaan, produksi, dan pascaproduksi. Sesi kedua berfokus pada penyusunan naskah dan pembuatan storyboard sebagai dasar perencanaan video animasi. Sesi ketiga difokuskan pada praktik pembuatan video menggunakan Powtoon, mulai dari penentuan karakter, latar, narasi audio, hingga penggabungan efek visual dan transisi. Pada akhir kegiatan, setiap kelompok berhasil menghasilkan video animasi berdurasi sekitar lima menit sesuai tema pembelajaran masing-masing.



Gambar 2. Memperkenalkan komponen pembuatan video animasi di Powtoon

Gambar 2 memperlihatkan proses pelatihan di mana tim pengabdian memberikan pendampingan intensif kepada para peserta. Selama kegiatan berlangsung, guru mendapatkan bimbingan langsung dalam mengoperasikan aplikasi Powtoon melalui sesi diskusi dan tanya jawab yang interaktif. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keterampilan, kreativitas, serta kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran. Setiap kelompok peserta berhasil menghasilkan satu video animasi sesuai materi ajar masing-masing, yang sekaligus menumbuhkan budaya inovasi dan kesiapan guru dalam menerapkan teknologi pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Penerapan teknologi dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini berorientasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi sebagai langkah strategis untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas guru di SMA Negeri 1 Lhokseumawe. Teknologi yang digunakan berupa pemanfaatan aplikasi *Powtoon* untuk menghasilkan video animasi

interaktif yang selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan modern dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Proses penerapan teknologi dilaksanakan melalui tahapan yang terencana dan sistematis, dimulai dari sosialisasi, pelatihan, hingga pembuatan produk akhir. Pada tahap sosialisasi, peserta diperkenalkan dengan konsep dasar pengembangan video animasi pembelajaran, termasuk pengenalan berbagai jenis media animasi, tahapan pembuatannya, serta komponen utama yang harus diperhatikan dalam proses desain. Tahap ini memberikan landasan konseptual yang kuat bagi guru dalam memahami potensi video animasi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Pada tahap pelatihan, guru mendapatkan bimbingan teknis dalam memproduksi video pembelajaran yang berkualitas, mencakup pengaturan animasi, sinkronisasi audio, pemilihan *template* yang sesuai dengan karakteristik materi ajar, serta penyusunan *storyboard* yang sistematis. Pendekatan ini tidak hanya menekankan aspek teoritis, tetapi juga praktik langsung, sehingga guru mampu menguasai keterampilan penggunaan aplikasi secara mandiri.

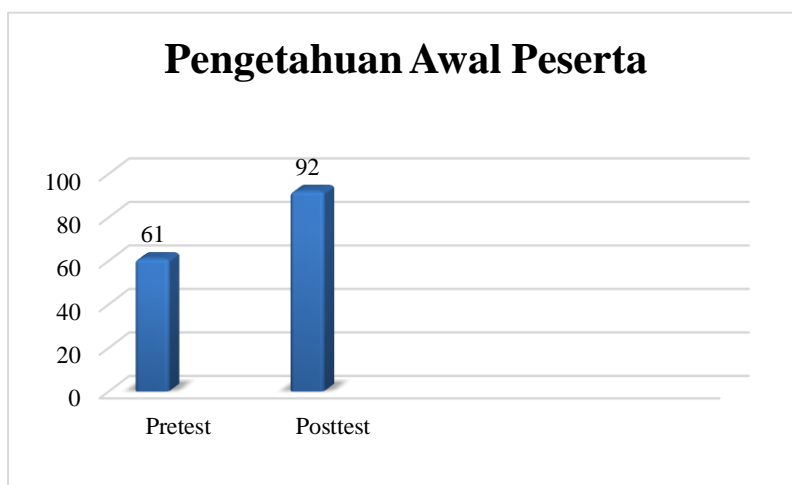
Selanjutnya, pada tahap praktik penerapan, guru mengembangkan proyek video animasi berdasarkan bidang studi masing-masing. Proses ini mencakup pengembangan ide, penulisan naskah, perancangan alur cerita, pemilihan desain visual yang relevan, hingga penyuntingan akhir untuk menghasilkan video pembelajaran yang menarik dan informatif. Selama tahap ini, guru memperoleh pendampingan langsung dari narasumber dan tim pengabdian, yaitu Syarifah Rita Zahara, S.Pd., M.Pd., Salahuddin, S.T., M.T., dan Sirry Alvina, S.Pd., M.Pd., yang memberikan arahan teknis serta bimbingan intensif agar produk yang dihasilkan memenuhi standar kualitas media pembelajaran digital.



Gambar 3. Penerapan Pembuatan Video Animasi Menggunakan Aplikasi Powtoon

Gambar 3 memperlihatkan proses guru dalam menerapkan keterampilan yang diperoleh selama pelatihan untuk menghasilkan produk video animasi pembelajaran. Produk hasil penerapan teknologi berupa video animasi pembelajaran menjadi wujud nyata penerapan keterampilan TIK yang diperoleh guru selama pelatihan. Karya ini mencerminkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran yang kreatif, relevan, dan sesuai bidang keilmuannya. Beberapa hasil terbaik bahkan dipublikasikan melalui platform digital sebagai bentuk diseminasi inovasi pendidikan(14). Keberhasilan ini menunjukkan adanya perubahan signifikan pada pola pikir dan profesionalisme guru, dari pengguna teknologi menjadi inovator

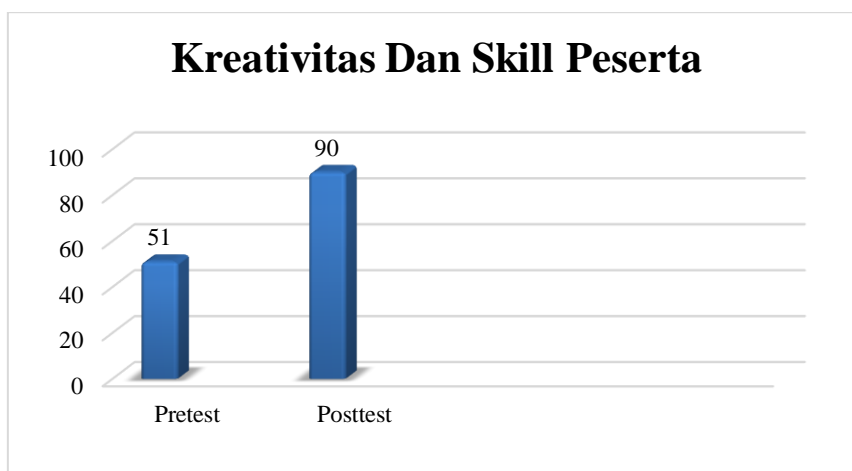
pembelajaran digital (15). Guru semakin kreatif, mandiri, dan percaya diri dalam menggunakan aplikasi seperti Powtoon untuk menciptakan konten interaktif. Pencapaian tersebut menandai transformasi menuju pembelajaran modern berbasis teknologi serta memperkuat budaya inovasi dan literasi digital guru di era pendidikan abad ke-21.



Gambar 4. Pengetahuan Awal Peserta

Gambar 4 di atas menunjukkan peningkatan pengetahuan awal peserta setelah mengikuti pelatihan pemanfaatan TIK berbasis video animasi sebagai media pembelajaran. Nilai rata-rata pretest sebesar 61 menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, pemahaman guru terhadap literasi digital dan penerapan video animasi masih tergolong rendah. Setelah pelatihan, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 92, menandakan adanya peningkatan signifikan sebesar 31 poin. Hasil ini membuktikan bahwa pelatihan berbasis TIK mampu meningkatkan kemampuan guru dalam memahami dan mengintegrasikan media digital secara kreatif dalam pembelajaran. Melalui video animasi, guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga memahami cara menyajikan materi secara visual dan interaktif. Peningkatan nilai posttest juga menunjukkan bertambahnya motivasi dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan TIK berbasis video animasi efektif dalam meningkatkan literasi digital guru SMA di Kota Lhokseumawe, serta berkontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi dan kualitas pembelajaran di sekolah.



Gambar 5. Kreativitas dan Skill Peserta

Gambar 5 menunjukkan peningkatan kreativitas dan keterampilan guru setelah mengikuti pelatihan pemanfaatan TIK berbasis video animasi. Nilai rata-rata pretest sebesar 51 meningkat

menjadi posttest 90, dengan selisih 39 poin, yang menandakan peningkatan signifikan dalam kemampuan guru berinovasi dan menguasai keterampilan teknis penggunaan teknologi digital. Melalui pelatihan ini, guru mampu merancang pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dengan memanfaatkan video animasi.

Pendekatan berbasis TIK tidak hanya memperkuat aspek pengetahuan, tetapi juga mendorong penguasaan keterampilan digital yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 (16). Meskipun demikian, keterampilan digital dan etika digital dalam literasi digital guru masih perlu ditingkatkan, terutama dalam penggunaan teknologi secara optimal dan bertanggung jawab (17). Adapun aspek keamanan digital dan budaya digital sudah menunjukkan perkembangan positif, di mana guru mulai memahami pentingnya menjaga keamanan data serta membangun budaya pembelajaran yang sehat dan beretika di ruang digital. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa pemanfaatan TIK berbasis video animasi efektif dalam meningkatkan kreativitas, keterampilan, dan literasi digital guru SMA di Kota Lhokseumawe (18). Kegiatan ini tidak hanya memperkuat kemampuan teknis, tetapi juga membentuk sikap dan budaya digital yang mendukung pembelajaran inovatif di era transformasi pendidikan.

KESIMPULAN

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan guru, khususnya dalam pemanfaatan TIK berbasis video animasi. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan judul “Pemanfaatan TIK Berbasis Video Animasi sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SMA Negeri 1 Lhokseumawe” telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam bidang literasi digital. Kegiatan ini berhasil menjawab dua permasalahan utama mitra, yaitu keterbatasan pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dan kurangnya keterampilan serta kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran digital interaktif.

Selain menghasilkan peningkatan kemampuan individu, kegiatan ini juga melahirkan produk inovatif berupa video animasi pembelajaran karya guru yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memperkuat kapasitas digital guru, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan mutu pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi (Diktiristek) atas dukungan melalui program BIMA yang telah memfasilitasi kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru-guru dan pihak SMA Negeri 1 Lhokseumawe atas kerja sama dan partisipasinya dalam pelaksanaan kegiatan. Dukungan dan antusiasme yang diberikan menjadi bagian penting dalam keberhasilan program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Handayani I, Febriyanto E, Kristanti CY. Peran Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Ilearning Plus Di Universitas Raharja. *J Pendidik Teknol dan Kejuru* [Internet]. 2019 Jul 31 [cited 2025 Apr 9];16(2):181–90. Available from: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/17859>
- [2] Meriyanti M, Jasmina T. Access of Information, Communication, and Technology (ICT) and Learning Performance of Junior High School Students in Indonesia: Analysis at the District Level. *J Perenc Pembang Indones J Dev Plan*. 2022 Dec 31;6(3):304–26.
- [3] Aliyah H, Masyithoh S. Tinjauan Literatur: Peran Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah. *J Teknol Pendidik Dan Pembelajaran(JTPP)* [Internet]. 2024

- [cited 2025 Apr 9];1(4):681–7. Available from: <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/153?ut>
- [4] Dewi AC. Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Era Digital. *J Ris Guru Indones* [Internet]. 2024 Nov 30 [cited 2025 Apr 9];3(3):165–70. Available from: <https://journal.almeeraeducation.id/jrgi/article/view/473>
- [5] Azzahra FD, Rini CP, Oktrifianty E, Guru P, Dasar S, Tangerang UM, et al. Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *J Pendidik DASAR PERKHASA J Penelit Pendidik Dasar* [Internet]. 2024 Sep 30 [cited 2025 Apr 9];10(2):1001–11. Available from: <https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/3826>
- [6] Maskhuriyah D El, Juniarso T, Hanindita AW. Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas V. *JS (JURNAL SEKOLAH)* [Internet]. 2024 Oct 5 [cited 2025 Apr 9];8(4):706–15. Available from: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article/view/62548>
- [7] Putri ZE, Isrok'atun I, Sunaengsih C. Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Keliling Bangun Datar Kelas III SDN Sadagori 1. *Al-Madrasah J Ilm Pendidik Madrasah Ibtidaiyah* [Internet]. 2024 Oct 30 [cited 2025 Apr 9];8(4):1854–69. Available from: <https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/4092>
- [8] Turnip RS. Peningkatan Literasi Digital Di Kalangan Pelajar: Pengenalan Dan Praktik Penggunaan Teknologi Pendidikan. *J Rev Pendidik dan Pengajaran* [Internet]. 2023 Nov 27 [cited 2025 Apr 9];6(4):2302–10. Available from: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/21733>
- [9] Daengs Gs A, Luh N, Sri W, Ginantra R, Afriliansyah T, Wanto A, et al. Workshop Pemanfaatan AI untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru-Guru SMK dalam Proses Pembelajaran di Sekolah. *PaKMas J Pengabd Kpd Masy* [Internet]. 2024 May 28 [cited 2025 Apr 9];4(1):224–33. Available from: <http://www.journal.yp3a.org/index.php/pakmas/article/view/2838>
- [10] Israwati N, Hasanuddin MI, Tinggi S, Islam A, Majene N. Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam The Use of Animated Videos in Teaching to Enhance Student Motivation in the Islamic Cultural History Subject . 2024;1(2):79–94.
- [11] Putra E, Nurvita N, Rahmawati R, Nisa' Z. Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Platform Animaker Untuk Peningkatan Keterampilan Guru di Sekolah. *Surya Abdimas* [Internet]. 2024 Jul 10 [cited 2025 Apr 9];8(3):308–14. Available from: <https://ebook.umpwr.ac.id/index.php/abdimas/article/view/4148>
- [12] Saputri R, Zahara SR, Fatmi N. Pengaruh Media Pembelajaran Video Berbasis Praktikum Terhadap Keterampilan Generik Sains Peserta Didik Di SMA Negeri 1 Madat. *Relativ J Ris Inov Pembelajaran Fis* [Internet]. 2023 Jul 27 [cited 2025 Apr 9];6(1):60–5. Available from: <https://ojs.unimal.ac.id/index.php/relativitas/article/view/9963>
- [13] Lhokseumawe PK. Perpustakaan Kota Lhokseumawe. 2025 [cited 2025 Apr 10]. Literasi Digital Kota Lhokseumawe. Available from: <https://perpustakaankotalhokseumawe.org/literasi-digital-kota-lhokseumawe/>
- [14] Zahara SR, Setiawaty S. Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Simulasi PHET (Physics Education Technology) Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Dan Pendidikan Kimia Universitas Malikussaleh. *Ed-Humanistics J Ilmu Pendidik* [Internet]. 2018 Nov 17 [cited 2025 Jun 21];3(2). Available from: <https://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/ed-humanistics/article/view/310>
- [15] Alvina S, Zahara SR, Rahmi A, Nursada R, Ritonga RAK. Pemberdayaan Pemuda untuk Meningkatkan Kompetensi Literasi Numerasi Berbasis TPACK (Technological Pedagogical and Content Knowledge). *J Pengabd Sos* [Internet]. 2024 Nov 30 [cited 2025 Jun 21];2(1):2538–41. Available from: <https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps/article/view/479>
- [16] Muliaman A, Zahara SR, Alvina S, Fadhilah P, Mirnawati M. Pemberdayaan Pemuda Melalui Smile (Smart Village) Untuk Menciptakan Generasi Masyarakat Cerdas Di Gampoeng Cot Seurani Kabupaten Aceh Utara. *J Vokasi*. 2023;7(1):81.
- [17] Zahara SR, Muliaman A, Alvina S. Penguatan Kompetensi Melalui Pelatihan Tes Potensi Akademik Dalam Menghadapi Revolusi Era 4.0 Pada Masa New Normal. *J Vokasi*. 2022;6(1):47.
- [18] Sakdiah H, Lukman IR, Muliiani M. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Ispring Suite Dan Smart Apps Sebagai Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Sd Di Lhokseumawe Pada Era New Normal. *J Vokasi*. 2022;6(2):120.