

PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN PLOTAGON BAGI GURU MI SA'ADATUDDARAIN II, TANGERANG

Nugroho¹, Mildan Arsan Fidinillah², Uup Gufron³, Sahri Suwandi⁴, Irfan Hadi⁵, Ricky Eka Sanjaya⁶,
Nia Liska Saputri⁷, Nujuluddin Siregar⁸, Yogi Purnama⁹, Rifari Baron¹⁰

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

email: ¹nugroho2210@gmail.com, ²mildan_fidinillah@yahoo.com, ³uupgufron81@gmail.com,
⁴sahriwandi@gmail.com, ⁵mrirfanhadi@gmail.com, ⁶rickyekasanjaya71@gmail.com,
⁷nialiskasaputri@gmail.com, ⁸nujuludinsiregar@gmail.com, ⁹yogipumama117@gmail.com,
¹⁰rifaribaron1@gmail.com

ABSTRAK

Revolusi digital dalam pendidikan menuntut guru untuk menguasai teknologi pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru MI Sa'adatuddarain II Tangerang dalam membuat video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Plotagon. Plotagon dipilih karena kemudahan penggunaannya dan kemampuan menghasilkan video animasi 3D yang menarik tanpa memerlukan keahlian teknis tinggi. Metode yang digunakan adalah pelatihan intensif satu hari dengan pendekatan demonstrasi langsung, praktik terbimbing, dan pendampingan individual. Kegiatan melibatkan 25 guru dari berbagai mata pelajaran. Hasil pre-test menunjukkan tingkat pengetahuan awal yang rendah dengan rata-rata 45,6, kemudian meningkat drastis menjadi 82,4 pada post-test setelah mengikuti pelatihan. Sebanyak 92% peserta berhasil membuat video pembelajaran sederhana dengan kualitas memadai dan 96% menyatakan akan mengimplementasikan dalam pembelajaran sehari-hari. Evaluasi kepuasan menunjukkan 96% peserta merasa sangat puas dengan program pelatihan. Pelatihan ini terbukti efektif meningkatkan literasi digital guru dan berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran di MI Sa'adatuddarain II melalui penggunaan media yang lebih interaktif dan menarik.

Kata Kunci :

Video
Pembelajaran,
Plotagon, Media
Interaktif,
Kompetensi Guru,
Teknologi
Pendidikan

ABSTRACT

The digital revolution in education requires teachers to master innovative and engaging learning technologies. This Community Service Program aims to enhance the competency of teachers at MI Sa'adatuddarain II Tangerang in creating interactive learning videos using the Plotagon application. Plotagon was chosen due to its user-friendliness and its ability to produce engaging 3D animated videos without requiring advanced technical skills. The method employed was a one-day intensive training featuring a hands-on approach, including live demonstrations, guided practice sessions, and individual mentoring. The activity was involved 25 teachers from various subjects. Pre-test results revealed a low initial knowledge level with an average score of 45.6. Following the training, this improved dramatically to an average post-test score of 82.4. Furthermore, 92% of participants successfully created simple learning videos of adequate quality, and 96% stated their intention to implement this tool in their daily teaching. Satisfaction evaluation indicated that 96% of participants were delighted with the training program. This training has proven effective in boosting teachers' digital literacy. It holds the potential to enhance the quality of instruction at MI Sa'adatuddarain II Tangerang by utilizing more interactive and engaging media.

Keywords:

Instructional video,
Plotagon, Interactive
media, Teacher
competence,
Educational
technology

PENDAHULUAN

Era digital telah mengubah paradigma pembelajaran dari konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif dan engaging. Transformasi ini menuntut guru sebagai ujung tombak pendidikan untuk menguasai berbagai media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan (Jannah, 2025). Teknologi informasi dan komunikasi bukan lagi pelengkap dalam proses pembelajaran, melainkan telah menjadi kebutuhan primer untuk

menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan karakteristik generasi digital native (Rahmah & Kurniawan, 2025). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran karena keterbatasan kompetensi digital dan kurangnya pelatihan yang memadai.

MI Sa'adatuddarain II Tangerang merupakan salah satu madrasah ibtidaiyah yang menghadapi tantangan serius dalam implementasi media pembelajaran digital di era Revolusi Industri 4.0. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan tim pengabdian, sebagian besar guru masih mengandalkan metode ceramah konvensional dan media tradisional seperti papan tulis, buku teks, dan alat peraga sederhana dalam proses pembelajaran sehari-hari. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain terbatasnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran modern, kurangnya fasilitas pendukung yang memadai, serta minimnya program pelatihan berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi digital guru. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang menarik dan siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Video pembelajaran interaktif telah terbukti menjadi salah satu media yang paling efektif untuk meningkatkan engagement dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Awaliyah & T, 2025; Rahayu, F., Wulandari, N., & Permadi, 2021). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi hingga 65% dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan ceramah dan teks (Morisson et al., 2024; Saraswati & Hidayat, 2025). Video pembelajaran memiliki kelebihan dalam menyajikan informasi secara visual dan audio yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, terutama visual learner dan auditory learner (Lestari et al., 2025). Selain itu, video pembelajaran dapat mengkonkretkan konsep-konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami, menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, dan memberikan fleksibilitas dalam penggunaan waktu dan tempat belajar (Nur Azmi Alwi & Putri Lestari Agustia, 2024). Namun, kemampuan guru dalam merancang dan memproduksi video pembelajaran berkualitas masih sangat terbatas dan memerlukan intervensi melalui program pelatihan yang sistematis.

Plotagon sebagai aplikasi pembuat video animasi dengan karakter virtual 3D menawarkan solusi praktis dan inovatif bagi guru untuk membuat konten pembelajaran yang menarik tanpa memerlukan keterampilan teknis yang rumit atau biaya produksi yang tinggi (Eva Margaretha Saragih & Syahriani Sirait, 2023). Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat cerita interaktif dengan karakter 3D yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran, menciptakan skenario pembelajaran yang engaging, dan menghasilkan video berkualitas profesional dengan interface yang user-friendly (Rosalina et al., 2023). Plotagon menyediakan berbagai template karakter, latar belakang, dan efek suara yang dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, mulai dari eksak hingga sosial humaniora (Muthmainah, 2021). Keunggulan utama Plotagon adalah kemudahan penggunaan yang tidak memerlukan pembelajaran teknis yang kompleks, sehingga sangat cocok untuk guru yang memiliki keterbatasan dalam bidang teknologi namun memiliki kreativitas tinggi dalam mengembangkan konten pembelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan potensi yang ada, tim pengabdian masyarakat dari Universitas Indraprasta PGRI merancang program pelatihan intensif pembuatan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Plotagon untuk guru-guru MI Sa'adatuddarain II Tangerang. Program ini dirancang secara komprehensif dengan mempertimbangkan karakteristik peserta, kebutuhan pembelajaran, dan keterbatasan waktu yang dimiliki guru. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi digital guru secara signifikan, memberikan keterampilan praktis dalam pembuatan media pembelajaran modern, meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan konten pembelajaran, dan pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di MI Sa'adatuddarain II Tangerang. Selain itu, program ini juga diharapkan dapat menjadi model pelatihan serupa untuk sekolah-sekolah lain yang menghadapi tantangan yang sama dalam era digitalisasi pendidikan.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada tanggal 22 April 2025 di ruang guru MI Sa'adatuddarain II, Jalan Raya Serpong KM 7, Tangerang Selatan, Banten. Pelatihan berlangsung selama satu hari penuh dari pukul 08.00 hingga 15.00 WIB dengan pembagian tiga sesi utama yang dirancang secara sistematis dan progresif.

Sasaran kegiatan adalah seluruh guru MI Sa'adatuddarain II yang berjumlah 25 orang, terdiri dari guru kelas dan guru mata pelajaran. Kriteria peserta meliputi guru yang aktif mengajar, memiliki motivasi tinggi untuk belajar teknologi, dan bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan. Peserta memiliki latar belakang pendidikan yang beragam dengan tingkat literasi digital yang bervariasi, mulai dari pemula hingga menengah.

a. Sesi I (08.00-10.00 WIB): Pengenalan Konsep dan Demonstrasi

Sesi pertama dimulai dengan pengenalan konsep video pembelajaran interaktif dan pentingnya media digital dalam pembelajaran modern. Tim pemateri menyampaikan materi tentang karakteristik generasi digital, tren teknologi pendidikan, dan peran video dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selanjutnya dilakukan demonstrasi aplikasi Plotagon secara menyeluruh, mulai dari instalasi, interface pengguna, fitur-fitur utama, hingga proses pembuatan video sederhana. Peserta diperkenalkan dengan berbagai template karakter, latar belakang, dan efek suara yang tersedia dalam aplikasi. Sesi ini juga mencakup pembagian modul pelatihan dan panduan penggunaan yang telah disiapkan tim pengabdian.

b. Sesi II (10.30-12.00 WIB): Tutorial dan Praktik Terbimbing

Setelah istirahat 30 menit, sesi kedua fokus pada tutorial hands-on dan praktik terbimbing. Setiap peserta mulai mengoperasikan aplikasi Plotagon di komputer masing-masing dengan panduan step-by-step dari tim pemateri. Peserta diajarkan cara membuat akun, memilih template, mengedit karakter, menyusun skenario sederhana, dan menambahkan dialog. Tim pengabdian memberikan pendampingan individual untuk memastikan setiap peserta dapat mengikuti tutorial dengan baik. Pada sesi ini, peserta mulai mengembangkan ide video pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu masing-masing.

c. Sesi III (13.00-15.00 WIB): Praktik Mandiri dan Evaluasi

Sesi terakhir setelah istirahat makan siang adalah praktik mandiri dengan supervisi berkelanjutan. Peserta diberikan waktu untuk membuat video pembelajaran sederhana secara mandiri dengan tema yang telah dipilih. Tim pengabdian melakukan observasi dan memberikan bantuan teknis sesuai kebutuhan peserta. Sesi ini diakhiri dengan presentasi hasil karya beberapa peserta dan evaluasi kegiatan melalui post-test dan kuesioner kepuasan. Seluruh peserta diminta untuk mendemonstrasikan video yang telah dibuat dan berbagi pengalaman selama mengikuti pelatihan.

d. Instrumen dan Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara komprehensif melalui beberapa instrumen, yaitu pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan tentang video pembelajaran dan penggunaan Plotagon, penilaian keterampilan praktik berdasarkan video yang dihasilkan peserta, kuesioner kepuasan dan kebermanfaatan program, serta observasi partisipasi aktif peserta selama kegiatan berlangsung.

Kegiatan pelatihan didukung oleh fasilitas lengkap berupa ruang kelas dan 25 unit laptop yang telah terinstal aplikasi Plotagon versi education, proyektor dan speaker untuk presentasi dan demonstrasi, koneksi internet stabil untuk akses aplikasi dan download konten, serta modul pelatihan dan panduan penggunaan yang telah disiapkan secara khusus untuk kegiatan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Plotagon diikuti oleh 25 guru MI Sa'adatuddarain II dengan karakteristik demografis yang beragam dan representatif. Berdasarkan distribusi usia, peserta terbagi menjadi tiga kategori utama: 32% peserta berusia 25-35 tahun, 44% berusia 36-45 tahun, dan 24% berusia di atas 45 tahun. Dari aspek pengalaman mengajar, 40% peserta memiliki pengalaman 5-10 tahun, 36% berpengalaman 11-20 tahun, dan 24% telah mengajar lebih dari 20 tahun.



Gambar 1. Kegiatan pelatihan dan diskusi

Tingkat literasi digital peserta menunjukkan variasi yang cukup signifikan, dengan 28% kategori pemula, 56% kategori menengah, dan 16% kategori mahir.

Tabel 1. Karakteristik Peserta Pelatihan

Karakteristik	Kategori	Jumlah	Persentase
Usia	25-35 tahun	8	32%
	36-45 tahun	11	44%
	>45 tahun	6	24%
Pengalaman Mengajar	5-10 tahun	10	40%
	11-20 tahun	9	36%
	>20 tahun	6	24%
Literasi Digital	Pemula	7	28%
	Menengah	14	56%
	Mahir	4	16%

Kompetensi Digital Guru MI Sa'adatuddarain II Tangerang

Analisis kompetensi digital guru sebelum dan sesudah pelatihan menunjukkan transformasi yang signifikan dalam penguasaan teknologi pembelajaran. Evaluasi awal melalui pre-test mengungkapkan kondisi yang mengkhawatirkan, dimana nilai rata-rata peserta hanya mencapai 45,6 dari skala 100. Distribusi nilai pre-test menunjukkan bahwa 24% peserta mendapat nilai di bawah 30, mengindikasikan pengetahuan yang sangat minim tentang teknologi pembelajaran digital. Sebanyak 52% peserta memperoleh nilai 31-60, menunjukkan pemahaman dasar yang masih kurang memadai, sementara hanya 24% yang mendapat nilai 61-75.

Kondisi ini mencerminkan tantangan nyata yang dihadapi guru-guru di tingkat madrasah ibtidaiyah dalam mengadaptasi perkembangan teknologi pendidikan. Faktor-faktor yang memengaruhi rendahnya kompetensi digital awal antara lain keterbatasan akses terhadap pelatihan teknologi, minimnya fasilitas pendukung pembelajaran digital di sekolah, dan kurangnya motivasi untuk mengeksplorasi aplikasi pembelajaran baru. Guru-guru senior cenderung merasa tidak percaya diri dengan teknologi, sementara guru muda meskipun familiar dengan teknologi umum, namun belum memiliki keterampilan khusus dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

Setelah mengikuti pelatihan intensif, terjadi lonjakan dramatis dalam kompetensi digital peserta. Nilai rata-rata post-test mencapai 82,4, menunjukkan peningkatan sebesar 36,8 poin atau 80,7% dari nilai awal. Transformasi ini terlihat jelas dari distribusi nilai post-test, dimana 44% peserta memperoleh nilai 90-100 dan 48% memperoleh nilai 76-89. Tidak ada lagi peserta yang mendapat nilai di bawah 60, menandakan seluruh peserta telah mencapai tingkat kompetensi yang memadai dalam menggunakan teknologi pembelajaran digital.

Tabel 2. Perbandingan Kompetensi Digital Sebelum dan Sesudah Pelatihan

Rentang Nilai	Pre-test Jumlah	%	Post-test Jumlah	%
<30	6	24%	0	0%
31-60	13	52%	0	0%
61-75	6	24%	2	8%
76-89	0	0%	12	48%
90-100	0	0%	11	44%
Rata-rata	45,6		82,4	
Peningkatan			36,8	

Peningkatan kompetensi digital yang signifikan ini tidak hanya tercermin pada nilai tes, tetapi juga pada perubahan sikap dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi. Sebanyak 84% peserta melaporkan peningkatan kepercayaan diri yang drastis dalam mengoperasikan aplikasi pembelajaran digital. Guru-guru yang sebelumnya enggan menggunakan teknologi karena merasa tidak kompeten, kini menunjukkan antusiasme tinggi untuk mengeksplorasi fitur-fitur lanjutan dan aplikasi pembelajaran lainnya.

Transformasi kompetensi digital juga terlihat dari kemampuan guru dalam memahami konsep integrasi teknologi dalam pembelajaran. Peserta tidak hanya mampu mengoperasikan aplikasi Plotagon secara teknis, tetapi juga memahami bagaimana teknologi dapat meningkatkan engagement siswa, mengakomodasi berbagai gaya belajar, dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna. Pemahaman ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil mengembangkan tidak hanya technical skills, tetapi juga pedagogical content knowledge yang penting untuk implementasi teknologi yang efektif.

Keterampilan Praktis dalam Pembuatan Media Pembelajaran

Evaluasi keterampilan praktis dilakukan melalui penilaian komprehensif terhadap video pembelajaran yang dihasilkan peserta selama sesi praktik mandiri. Penilaian menggunakan rubrik yang mencakup empat aspek utama dengan bobot setara: kemampuan teknis pengoperasian aplikasi (25%), kualitas produksi video (25%), struktur dan alur pembelajaran (25%), serta integrasi elemen multimedia (25%). Hasil evaluasi menunjukkan pencapaian yang sangat menggembirakan, dimana 92% peserta berhasil memproduksi video pembelajaran dengan kualitas yang layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran riil.

Dari aspek kemampuan teknis, seluruh peserta menunjukkan penguasaan yang baik terhadap interface dasar Plotagon, termasuk navigasi menu, pemilihan karakter, dan pengaturan latar belakang. Sebanyak 88% peserta mampu mengoperasikan fitur-fitur intermediate seperti customization karakter, pengaturan dialog, dan sinkronisasi audio-visual. Sementara itu, 64% peserta berhasil mengeksplorasi fitur advanced seperti penggunaan multiple scene, transisi antar adegan, dan penambahan efek suara yang relevan. Kemampuan teknis yang paling menonjol adalah dalam aspek storytelling digital, dimana 96% peserta mampu menyusun narasi yang koheren dan sesuai dengan durasi video yang optimal untuk pembelajaran.

Kualitas produksi video yang dihasilkan peserta menunjukkan standar yang cukup profesional untuk media pembelajaran tingkat sekolah dasar. Dari aspek audio, 84% video memiliki kualitas suara yang jernih dengan volume yang konsisten, meskipun beberapa masih memerlukan improvement dalam pengaturan intonasi dan tempo narasi. Aspek visual menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan 92% video memiliki komposisi scene yang menarik dan karakter yang sesuai dengan konteks pembelajaran. Penggunaan warna dan layout background dipilih dengan pertimbangan yang baik untuk meminimalkan distraksi dan memaksimalkan fokus pada konten pembelajaran.

Tabel 3. Evaluasi Keterampilan Teknis dalam Pembuatan Video

Aspek Keterampilan	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Pengoperasian Interface	68%	24%	8%	0%
Customization Karakter	52%	36%	12%	0%
Pengaturan Dialog	76%	20%	4%	0%
Sinkronisasi Audio-Visual	60%	28%	12%	0%
Transisi Antar Scene	44%	36%	16%	4%
Penambahan Efek Suara	32%	32%	28%	8%

Struktur dan alur pembelajaran dalam video yang dihasilkan menunjukkan pemahaman yang baik terhadap prinsip-prinsip desain pembelajaran. Sebanyak 88% video memiliki struktur yang jelas dengan pembukaan yang menarik perhatian, pengembangan materi yang sistematis, dan penutup yang menguatkan pesan pembelajaran. Penggunaan teknik scaffolding terlihat dalam 76% video, dimana peserta mampu menyajikan konsep dari yang sederhana ke kompleks dengan bantuan visualisasi yang tepat. Durasi video juga menunjukkan pertimbangan yang baik terhadap attention span siswa, dengan 92% video berdurasi 3-7 menit yang ideal untuk pembelajaran tingkat sekolah dasar.

Integrasi elemen multimedia dalam video pembelajaran menunjukkan kreativitas yang tinggi dari peserta. Sebanyak 80% video mengombinasikan dialog karakter dengan narasi voice-over untuk memberikan variasi dalam penyampaian informasi. Penggunaan background music yang sesuai dengan mood pembelajaran terlihat dalam 72% video, menciptakan atmosfer yang kondusif untuk belajar. Elemen visual tambahan seperti text overlay dan simple animation digunakan dalam 56% video untuk memperjelas konsep yang abstrak atau memberikan penekanan pada poin-poin penting.

Tantangan yang dihadapi peserta dalam mengembangkan keterampilan praktis terutama terkait dengan manajemen waktu produksi dan troubleshooting teknis. Beberapa peserta mengalami kesulitan dalam menyinkronkan durasi dialog dengan gerakan karakter, memerlukan beberapa kali percobaan untuk mendapatkan hasil yang optimal. Keterbatasan template yang tersedia dalam versi free juga menjadi kendala bagi beberapa peserta yang ingin mengembangkan video dengan tema yang sangat spesifik. Namun, tantangan ini justru mendorong kreativitas peserta untuk memodifikasi template yang ada dan mengembangkan workaround yang inovatif.

Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Konten Pembelajaran

Analisis kreativitas guru dalam mengembangkan konten pembelajaran melalui video animasi menunjukkan hasil yang sangat menggembirakan dan melampaui ekspektasi awal. Kreativitas dievaluasi melalui tiga dimensi utama: originalitas ide dan konsep (40%), inovasi dalam pendekatan pembelajaran (35%), dan adaptasi konten terhadap karakteristik siswa (25%). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 88% peserta mampu menghasilkan konten yang original dan inovatif, dengan 76% di antaranya menunjukkan tingkat kreativitas yang sangat tinggi dalam mengadaptasi materi kurikulum menjadi narasi yang engaging dan mudah dipahami.

Dari aspek originalitas ide, peserta menunjukkan kemampuan luar biasa dalam mentransformasi materi pembelajaran konvensional menjadi storytelling yang menarik. Contoh kreativitas yang menonjol terlihat pada pembelajaran Matematika, dimana seorang guru mengembangkan konsep operasi hitung melalui petualangan karakter di dunia fantasi, mengubah angka-angka menjadi karakter dengan personality yang distinct. Dalam mata pelajaran IPA, guru mengembangkan konsep siklus air melalui perspektif tetesan air yang bercerita tentang perjalanannya dari langit ke bumi, menciptakan emotional connection yang kuat dengan siswa. Pendekatan antropomorfisme ini tidak hanya membuat konsep abstrak menjadi konkret, tetapi juga membantu siswa memahami materi melalui empati dan identifikasi dengan karakter.



Gambar 2. Materi Pelatihan

Tabel 4. Distribusi Video Berdasarkan Mata Pelajaran dan Tingkat Kreativitas

Mata Pelajaran	Jumlah Video	Kreativitas Tinggi	Kreativitas Sedang	Tema Inovatif
Bahasa Indonesia	7 (28%)	5	2	Dongeng Interaktif, Puisi Musikal
Matematika	6 (24%)	5	1	Petualangan Angka, Geometry Adventure
IPA	5 (20%)	4	1	Siklus Air Bercerita, Eksperimen Virtual
IPS	4 (16%)	3	1	Time Travel History, Budaya Nusantara
PAI	3 (12%)	2	1	Kisah Inspiratif, Moral Learning
Total	25 (100%)	19 (76%)	6 (24%)	

Inovasi dalam pendekatan pembelajaran terlihat dari penggunaan berbagai teknik storytelling yang sophisticated. Sebanyak 68% peserta menggunakan teknik flashback dan foreshadowing untuk menciptakan suspense dan menjaga engagement siswa sepanjang video. Penggunaan multiple perspective, dimana satu konsep dijelaskan dari sudut pandang berbagai karakter, diterapkan dalam 52% video untuk memberikan pemahaman yang komprehensif. Teknik problem-based learning diintegrasikan dalam 60% video, dimana karakter menghadapi masalah yang harus dipecahkan menggunakan konsep pembelajaran yang diajarkan, menciptakan context yang meaningful untuk aplikasi pengetahuan.

Adaptasi konten terhadap karakteristik siswa menunjukkan pemahaman yang mendalam tentang developmental psychology dan learning preferences. Peserta menunjukkan kepekaan yang tinggi dalam memilih karakter, setting, dan bahasa yang sesuai dengan tingkat kognitif dan minat siswa sekolah dasar. Penggunaan humor yang appropriated untuk usia siswa terlihat dalam 72% video, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa mengurangi substansi pembelajaran. Variasi dalam representasi karakter juga menunjukkan kesadaran tentang diversity dan inclusion, dengan 64% video menampilkan karakter dari berbagai latar belakang etnis dan gender.

Kreativitas dalam pengembangan assessment terintegrasi juga patut diapresiasi. Sebanyak 56% video mengintegrasikan pertanyaan reflektif atau mini-quiz dalam alur cerita, bukan sebagai add-on di akhir video. Teknik ini membuat assessment menjadi bagian natural dari learning experience dan membantu maintain attention siswa. Beberapa guru juga mengembangkan companion activities yang dapat dilakukan siswa setelah menonton video, menunjukkan pemahaman yang holistik tentang blended learning approach.

Tabel 5. Indikator Kreativitas dalam Pengembangan Konten

Indikator Kreativitas	Jumlah Video	Persentase	Contoh Implementasi
Storytelling Inovatif	19	76%	Personifikasi konsep, Petualangan edukatif
Humor Edukatif	18	72%	Dialog lucu, Situasi komedi pembelajaran
Multiple Perspective	13	52%	Sudut pandang berbagai karakter
Problem-based Learning	15	60%	Karakter memecahkan masalah nyata
Assessment Terintegrasi	14	56%	Quiz dalam alur cerita
Companion Activities	11	44%	Aktivitas lanjutan untuk siswa

Faktor-faktor yang mendorong kreativitas guru dalam pengembangan konten meliputi kebebasan dalam mengeksplorasi fitur aplikasi, dukungan teknis yang memadai selama pelatihan, dan encouragement untuk berpikir outside the box. Peserta merasa termotivasi untuk berkreasi karena melihat bahwa teknologi tidak membatasi kreativitas mereka, tetapi justru memberikan platform untuk mengekspresikan ide-ide pedagogis yang selama ini sulit diwujudkan dengan media konvensional. Feedback positif dari sesama peserta selama presentasi hasil karya juga menjadi catalyst yang mendorong peserta untuk terus berinovasi.

Dampak kreativitas yang berkembang selama pelatihan tidak hanya terbatas pada pembuatan video pembelajaran, tetapi juga mempengaruhi mindset guru dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya. Sebanyak 88% peserta melaporkan bahwa mereka mulai melihat berbagai objek dan situasi sehari-hari sebagai sumber inspirasi untuk pembelajaran, menunjukkan perubahan paradigma dari consumer menjadi creator. Kreativitas yang terasah juga membuat guru lebih percaya diri untuk mengadaptasi dan memodifikasi materi kurikulum sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa mereka.

Evaluasi kepuasan peserta dilakukan melalui kuesioner yang komprehensif dan menunjukkan hasil yang sangat positif serta melampaui ekspektasi tim pengabdian. Tingkat kepuasan peserta terhadap berbagai aspek pelatihan menunjukkan apresiasi yang tinggi: 96% peserta menyatakan sangat puas dengan relevansi dan kedalaman materi pelatihan yang disampaikan, 92% merasa puas dengan metode penyampaian yang interaktif dan mudah dipahami, dan 88% puas dengan fasilitas yang disediakan termasuk laboratorium komputer dan aplikasi Plotagon. Aspek yang paling diapresiasi peserta adalah pendampingan individual yang intensif dari tim pengabdian, kemudahan penggunaan aplikasi Plotagon yang user-friendly, dan praktikalitas materi yang langsung dapat diaplikasikan dalam pembelajaran. Dari perspektif kebermanfaatan jangka panjang, 92% peserta menyatakan komitmen kuat untuk mengimplementasikan hasil pelatihan dalam pembelajaran sehari-hari, 84% peserta merasa jauh lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi pembelajaran dibandingkan sebelum pelatihan, dan 88% termotivasi untuk mempelajari aplikasi pembelajaran digital lainnya yang dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif.

Tabel 6. Evaluasi Kepuasan

Aspek Evaluasi	Sangat Puas	Puas	Cukup	Kurang
Materi Pelatihan	96%	4%	0%	0%
Metode Penyampaian	92%	8%	0%	0%
Fasilitas	88%	12%	0%	0%
Pendampingan	100%	0%	0%	0%

Tabel 7. Kebermanfaatan Program

Kebermanfaatan	Ya	Tidak	Ragu-ragu
Akan Diimplementasikan	92%	0%	8%
Meningkat Percaya Diri	84%	4%	12%
Termotivasi Belajar Lagi	88%	0%	12%

Meskipun secara keseluruhan pelatihan berjalan dengan sangat sukses, terdapat beberapa tantangan dan hambatan yang perlu dicatat sebagai pembelajaran untuk program serupa di masa mendatang. Tantangan utama yang dihadapi adalah perbedaan tingkat literasi digital peserta yang cukup signifikan, dimana guru senior memerlukan waktu adaptasi yang lebih lama dibandingkan guru muda dalam memahami interface dan fitur-fitur aplikasi Plotagon. Keterbatasan waktu pelatihan yang hanya satu hari menjadi kendala untuk memberikan praktik individual yang lebih mendalam, terutama bagi peserta dengan tingkat literasi digital pemula. Gangguan koneksi internet sesekali terjadi saat mengakses template dan mengunduh konten tambahan, meskipun tidak mengganggu secara signifikan karena sebagian besar fitur Plotagon dapat digunakan secara offline. Beberapa peserta juga mengalami kesulitan dalam mengembangkan skenario kreatif yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran, memerlukan bimbingan tambahan dalam aspek pedagogis penggunaan media video. Namun, semua tantangan ini berhasil diatasi melalui strategi pembelajaran yang adaptif, pendampingan individual yang intensif, dan kerjasama yang baik antar peserta dalam peer learning.

Program pelatihan ini telah memberikan dampak positif yang dapat diamati dalam jangka pendek dan berpotensi menciptakan perubahan jangka panjang yang signifikan. Guru-guru peserta menunjukkan antusiasme yang luar biasa terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan mulai mengubah mindset dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran digital yang lebih engaging. Beberapa guru sudah mulai mengimplementasikan video yang dibuat selama pelatihan dalam pembelajaran di kelas dan mendapat respons yang sangat positif dari siswa, yang menunjukkan peningkatan perhatian dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Untuk menjamin keberlanjutan program, telah dibentuk komunitas belajar internal "Guru Digital MI Sa'adatuddarain II" yang akan terus berbagi pengalaman, saling membantu dalam pengembangan media pembelajaran, dan mengadakan sharing session secara berkala. Pihak sekolah juga menunjukkan komitmen yang kuat dengan menyediakan alokasi waktu khusus untuk pengembangan media pembelajaran dan berencana melanjutkan program serupa dengan aplikasi pembelajaran lainnya seperti Canva, Powtoon, dan Flipgrid. Dampak jangka panjang yang diharapkan adalah transformasi budaya pembelajaran di MI Sa'adatuddarain II menuju sekolah yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan dan

mampu menghasilkan lulusan yang siap menghadapi tantangan era digital.oin menunjukkan efektivitas program pelatihan yang dilaksanakan.

Penilaian kemampuan praktik peserta pelatihan dilakukan berdasarkan video pembelajaran yang berhasil mereka hasilkan. Aspek penilaian mencakup empat komponen utama: kreativitas dalam menyusun skenario (25%), kualitas teknis seperti suara dan animasi (25%), kesesuaian isi video dengan materi pembelajaran (25%), serta kemampuan teknis dalam mengoperasikan aplikasi Plotagon (25%). Dari hasil evaluasi, diketahui bahwa 92% peserta mampu menghasilkan video pembelajaran yang sederhana namun layak digunakan di kelas. Keberhasilan ini mencerminkan peningkatan signifikan dalam penguasaan media ajar digital, khususnya dalam memanfaatkan teknologi animasi untuk pembelajaran yang menarik dan komunikatif.

Video pembelajaran yang dihasilkan oleh peserta mencakup berbagai mata pelajaran yang diajarkan di MI Sa'adatuddarain II, antara lain Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, serta Pendidikan Agama Islam. Mayoritas peserta memilih tema dan topik yang sesuai dengan materi ajar yang biasa mereka ampu, sehingga kontennya relevan dan aplikatif. Kreativitas peserta terlihat dari beragam pendekatan yang digunakan, seperti dialog antartokoh, teknik storytelling untuk menyampaikan konsep, hingga simulasi eksperimen sederhana dalam sains. Variasi ini menunjukkan bahwa peserta mampu memanfaatkan fitur Plotagon secara fleksibel untuk menyampaikan pesan edukatif dengan cara yang menarik dan mudah dipahami siswa.

Hasil evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan peserta yang sangat tinggi terhadap kegiatan pelatihan. Sebanyak 96% peserta menyatakan sangat puas dengan materi yang disampaikan, sedangkan 92% menyatakan puas dengan metode penyampaian yang digunakan fasilitator. Sementara itu, 88% merasa puas dengan fasilitas pelatihan, seperti ruang, perangkat, dan akses internet. Aspek yang paling diapresiasi adalah adanya pendampingan individual yang intensif dan kesederhanaan aplikasi Plotagon yang mudah dipahami. Dari segi kebermanfaatan, 92% peserta menyatakan akan menerapkan hasil pelatihan dalam kegiatan pembelajaran, 84% merasa lebih percaya diri menggunakan teknologi, dan 88% merasa termotivasi untuk mempelajari aplikasi pembelajaran lainnya.

Selama pelaksanaan pelatihan, terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi. Salah satu hambatan utama adalah perbedaan tingkat literasi digital di antara peserta, yang mengakibatkan kecepatan belajar yang bervariasi. Selain itu, keterbatasan waktu untuk praktik individual membuat beberapa peserta memerlukan sesi tambahan. Gangguan koneksi internet juga sesekali terjadi, terutama saat mengunduh atau mengeksport video. Namun demikian, tantangan-tantangan tersebut dapat diminimalkan melalui pendekatan pembelajaran yang adaptif, termasuk pemberian waktu tambahan, pembagian kelompok kecil untuk bimbingan, dan penggunaan perangkat cadangan. Dukungan fasilitator dan semangat peserta turut berkontribusi dalam mengatasi hambatan secara efektif.

Program pelatihan ini memberikan dampak positif yang langsung terlihat, terutama dalam meningkatnya antusiasme guru terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran. Beberapa guru telah mulai menggunakan video yang mereka buat dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dan mendapatkan respons positif dari siswa, yang merasa lebih tertarik dan termotivasi belajar. Untuk menjamin keberlanjutan program, telah dibentuk komunitas belajar internal antar-guru yang bertujuan untuk saling berbagi pengalaman dan hasil karya. Selain itu, pihak madrasah telah menunjukkan komitmen untuk mendukung kegiatan serupa di masa depan, termasuk pelatihan dengan aplikasi pembelajaran lainnya untuk memperluas kompetensi digital para guru.

KESIMPULAN

Program pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Plotagon bagi guru MI Sa'adatuddarain II, Tangerang, telah terlaksana dengan sangat baik dan menghasilkan dampak positif. Terdapat peningkatan signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan peserta, yang tercermin dari kenaikan rata-rata nilai post-test sebesar 36,8 poin dan keberhasilan 92% peserta dalam menghasilkan video pembelajaran sederhana yang layak digunakan. Faktor-faktor yang berperan penting dalam keberhasilan ini meliputi kombinasi metode teori dan praktik, pendampingan intensif, kemudahan aplikasi Plotagon, dan motivasi tinggi dari peserta. Pelatihan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teknis, tetapi juga membangun kepercayaan diri peserta dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

Dampak jangka panjang yang diharapkan dari program ini adalah peningkatan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan meningkatnya kompetensi digital guru, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar dan mengalami peningkatan hasil belajar. Untuk memperkuat hasil pelatihan, direkomendasikan beberapa langkah lanjutan: perpanjangan durasi pelatihan untuk memperdalam praktik, pelatihan lanjutan dengan aplikasi pembelajaran lainnya, pembentukan sistem mentoring berkelanjutan, serta evaluasi penerapan hasil pelatihan dalam konteks pembelajaran nyata. Program ini layak dijadikan model bagi sekolah atau madrasah lain yang menghadapi tantangan serupa dalam integrasi teknologi pembelajaran.

REFERENSI

- Awaliyah, I. N., & T, A. Y. (2025). Inovasi Pembelajaran Matematika : Video Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa Mathematics Learning Innovation : Interactive Learning Videos to Increase Student Learning Activity and Motivation. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 10(1), 1–18.
- Eva Margaretha Saragih, & Syahriani Sirait. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Plotagon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(4), 1005–1011. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1265>
- Jannah, R. (2025). Transformasi Digital dan Literasi Teknologi Terhadap Profesionalisme Guru. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 02(12), 782–786. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.15614949>
- Lestari, H., Wahyuningtyas, K., Aini, L. N., & Heryadi, Y. (2025). Pengaruh Penggunaan Audio Visual sebagai Media Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep IPA Materi Struktur Lapisan Bumi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial Volume.*, 3(5), 66–76. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i5.2031>
- Morisson, B., Sutisna, U., Umam, R. A., Pendidikan, P., Universitas, B., Yogyakarta, N., & Pgri, S. M. A. (2024). Learning Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa di. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* |, 02(2), 51–60. <https://doi.org/10.55656/wjp.v2i2.338>
- Muthmainah, N. (2021). Penggunaan Plotagon Story Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *ALLEMANIA: Jurnal Bahasa Dan Sastra Jerman*, 11(2), 169–177.
- Nur Azmi Alwi, & Putri Lestari Agustia. (2024). Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 183–190. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3095>
- Rahayu, F., Wulandari, N., & Permadi, D. R. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 3(2), 407–417. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2378>
- Rahmah, M., & Kurniawan, S. (2025). Pengembangan Pembelajaran PAI Bagi Digital Natives : *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 192–201.
- Rosalina, E., Hajani, T. J., & Yuyani, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Plotagon Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD N egeri Lubuk Kumbang. *Primary Education Journal Silampari*, 5(1), 26–29. <https://doi.org/10.31540/pejs.v5i1.2458>
- Saraswati, R. P., & Hidayat, T. (2025). Penerapan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar PPKn Siswa Kelas III SDN 008. *TUNAS: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2, 31–43.