



**OPTIMALISASI KOMPETENSI GURU MULTIMEDIA DALAM PEMBUATAN
PRODUK ANIMASI MELALUI MEDIA PEN TABLET DIGITAL DI SMK
MUHAMMADIYAH 2 TAMAN SIDOARJO**

***OPTIMIZATION OF MULTIMEDIA TEACHER COMPETENCE IN CREATING
ANIMATION PRODUCTS USING DIGITAL PEN TABLET MEDIA AT SMK
MUHAMMADIYAH 2 TAMAN SIDOARJO***

Novia Ariyanti^{1*}, Nuril Lutvi Azizah², Tri Linggo Wati³, Julia Atmaranti⁴, Nadtasya Faizah Aqilah⁵, Masyitah Lailil Syafitri⁶, Hanif As Shoqri⁷, Mohammad Fikri Setiawan⁸

^{1*2345678} Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo

^{1*}noviaariyanti@umsida.ac.id, ²nurillutviazizah@gmail.com, ³trilinggowati@umsida.ac.id,

⁴juliaranti1674@gmail.com, ⁵nadtasyafaizahaqilah@gmail.com, ⁶masytahs01@gmail.com,

⁷hanifas424@gmail.com, ⁸fikrisetiawan966@gmail.com

Article History:

Received: February 15th, 2026

Revised: April 10th, 2026

Published: April 15th, 2026

Abstract: *This community service program aims to improve the competence of teachers and students at SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo, particularly in the Multimedia and Visual Communication Design (DKV) program, in producing digital animation using pen tablet technology. The program was implemented through several stages including socialization, training, mentoring, and evaluation. The training activities focused on improving participants' skills in digital drawing, animation production, and digital marketing strategies. Evaluation was conducted using pre-test and post-test methods to measure participants' understanding and skills. The results showed a significant improvement in several aspects. Animation production skills increased from 40% to 80%, marketing strategy understanding improved from 50% to 100%, and digital media mastery increased from 35% to 80%. In addition, the program also produced an innovation in the form of the Vocatama Art website as a platform for documenting and promoting students' animation works. These results indicate that the training and mentoring activities successfully enhanced participants' technical abilities and digital marketing knowledge. Through this program, teachers and students are expected to produce higher quality animation works and improve their competitiveness in the digital creative industry.*

Keywords: *community service, digital animation, pen tablet*

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dan siswa di SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo, khususnya pada program keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV), dalam menghasilkan produk animasi digital menggunakan teknologi

pen tablet. Kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yaitu sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Pelatihan difokuskan pada peningkatan keterampilan menggambar digital, pembuatan animasi, serta penguatan strategi pemasaran digital. Evaluasi dilakukan menggunakan metode pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada beberapa aspek. Kemampuan produksi animasi meningkat dari 40% menjadi 80%, pemahaman strategi pemasaran meningkat dari 50% menjadi 100%, dan penguasaan media digital meningkat dari 35% menjadi 80%. Selain itu, kegiatan ini juga menghasilkan inovasi berupa website **Vocatama Art** yang digunakan sebagai media dokumentasi dan promosi karya animasi siswa. Program ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta daya saing guru dan siswa dalam industri kreatif digital.

Kata Kunci: pengabdian masyarakat, animasi digital, pen tablet

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan menengah yang berorientasi pada pengembangan keterampilan praktis sehingga lulusan diharapkan siap memasuki dunia kerja maupun melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Azizah dkk., 2025). Salah satu program keahlian yang memiliki potensi besar dalam industri kreatif adalah Desain Komunikasi Visual (DKV) yang menekankan pada pengembangan kreativitas di bidang seni visual, desain grafis, serta teknologi digital.

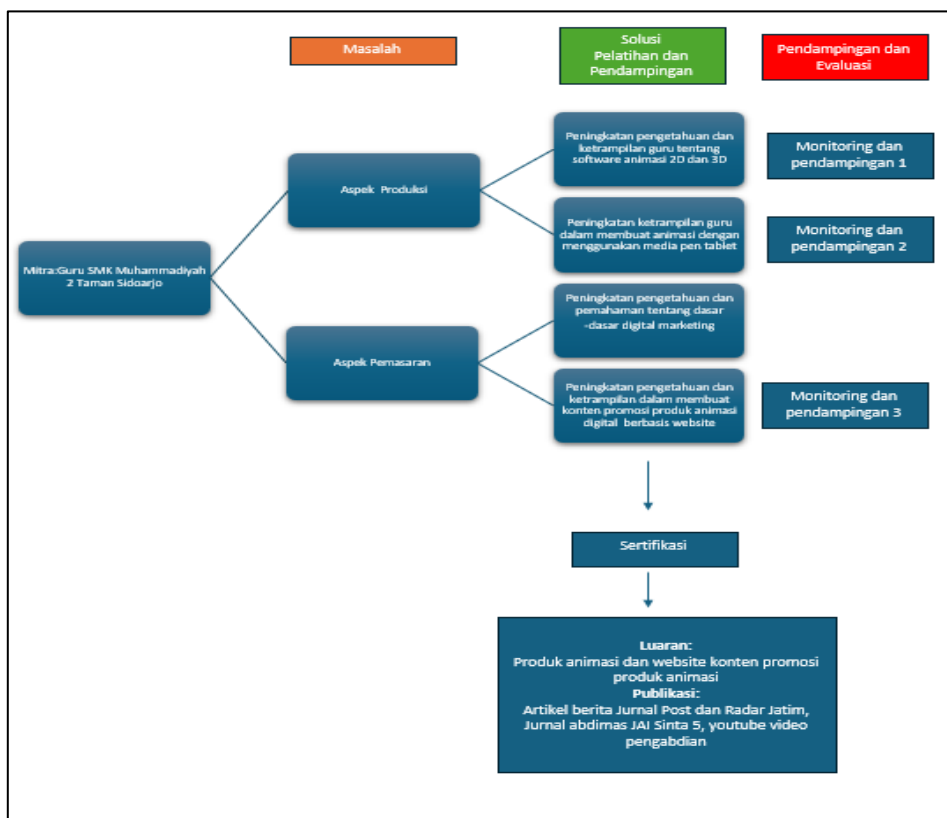
SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo merupakan salah satu sekolah kejuruan yang memiliki jurusan Multimedia dan Desain Komunikasi Visual. Program ini berperan penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi perkembangan industri kreatif digital yang terus meningkat (Marwah dkk., 2024). Namun, berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan pihak sekolah, masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi terutama pada aspek produksi dan pemasaran produk animasi.

Pada aspek produksi, keterbatasan fasilitas, perangkat lunak, serta minimnya pelatihan teknis menyebabkan kualitas karya animasi yang dihasilkan belum optimal. Sementara itu pada aspek pemasaran, siswa belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai strategi promosi digital dan pengelolaan produk kreatif secara profesional.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan kompetensi guru dan siswa dalam pembuatan animasi digital menggunakan pen tablet serta meningkatkan kemampuan pemasaran produk animasi melalui media digital. Program ini juga mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs) khususnya pada tujuan ke-4 yaitu pendidikan berkualitas dan tujuan ke-8 yaitu pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi (Rofaida dkk., 2020).

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi.



Gambar 1. Metode dan Tahapan Pelaksanaan

Tahap pertama adalah sosialisasi program kepada pihak sekolah untuk menjelaskan tujuan, manfaat, serta rencana pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini juga dilakukan diskusi dengan mitra untuk mengidentifikasi kebutuhan serta permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran animasi digital.

Tahap kedua adalah pelatihan yang dilaksanakan dalam bentuk penyampaian materi dan praktik langsung. Materi pelatihan meliputi pengenalan animasi digital, penggunaan perangkat pen tablet, serta pembuatan animasi menggunakan perangkat lunak desain. Peserta diberikan kesempatan untuk mempraktikkan secara langsung teknik menggambar digital dan pembuatan animasi sederhana.

Tahap ketiga adalah pendampingan yang dilakukan untuk membantu peserta dalam mengembangkan karya animasi serta memberikan bimbingan teknis dalam penggunaan teknologi digital.

Tahap terakhir adalah evaluasi kegiatan menggunakan metode pre-test dan post-test untuk

mengukur peningkatan kemampuan peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan dan pendampingan.

HASIL

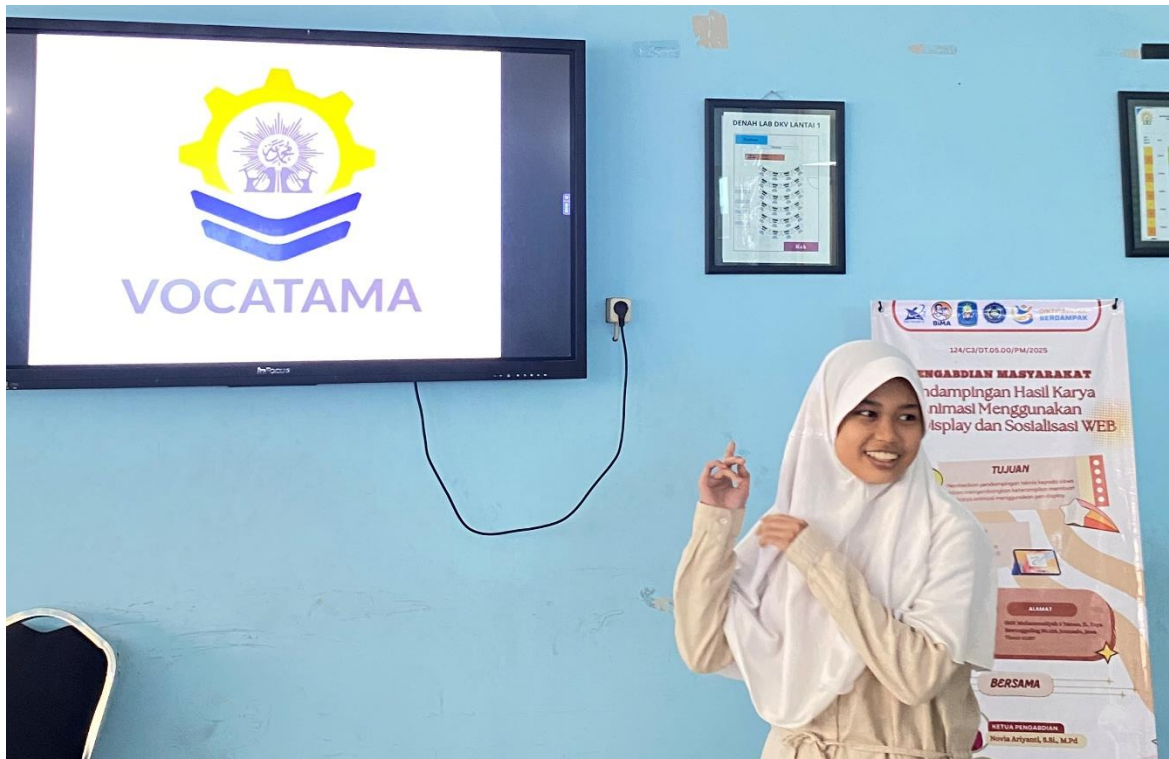
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dimulai dengan sosialisasi program yang dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2025 di SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan program serta menjelaskan manfaat pelatihan bagi guru dan siswa.

Kegiatan selanjutnya adalah pelatihan animasi digital yang dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2025. Pelatihan ini diikuti oleh 30 peserta yang terdiri dari guru dan siswa jurusan Desain Komunikasi Visual. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan animasi 2D serta praktik menggambar digital menggunakan pen tablet.



Gambar 2. Kegiatan pelatihan animasi digital bersama guru dan siswa SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo

Pelatihan lanjutan dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus 2025 dengan fokus pada pengembangan teknik animasi yang lebih lanjut. Peserta diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil karya animasi yang telah dibuat.



Gambar 3. Presentasi hasil karya animasi

Selain itu, kegiatan juga menghasilkan inovasi berupa website Vocatama Art yang digunakan sebagai media dokumentasi dan promosi karya animasi siswa. Website ini berfungsi sebagai platform digital untuk menampilkan portofolio karya siswa sekaligus mendukung pemasaran produk animasi secara lebih luas.

Hasil evaluasi kegiatan ditunjukkan melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test pada beberapa aspek keterampilan.

Tabel 1. Hasil Evaluasi pre-test

Aspek	Pre-test	Post-test	Peningkatan
Produksi Animasi	40%	80%	100%
Strategi Pemasaran	50%	100%	100%
Penguasaan Media Digital	35%	80%	128,6%

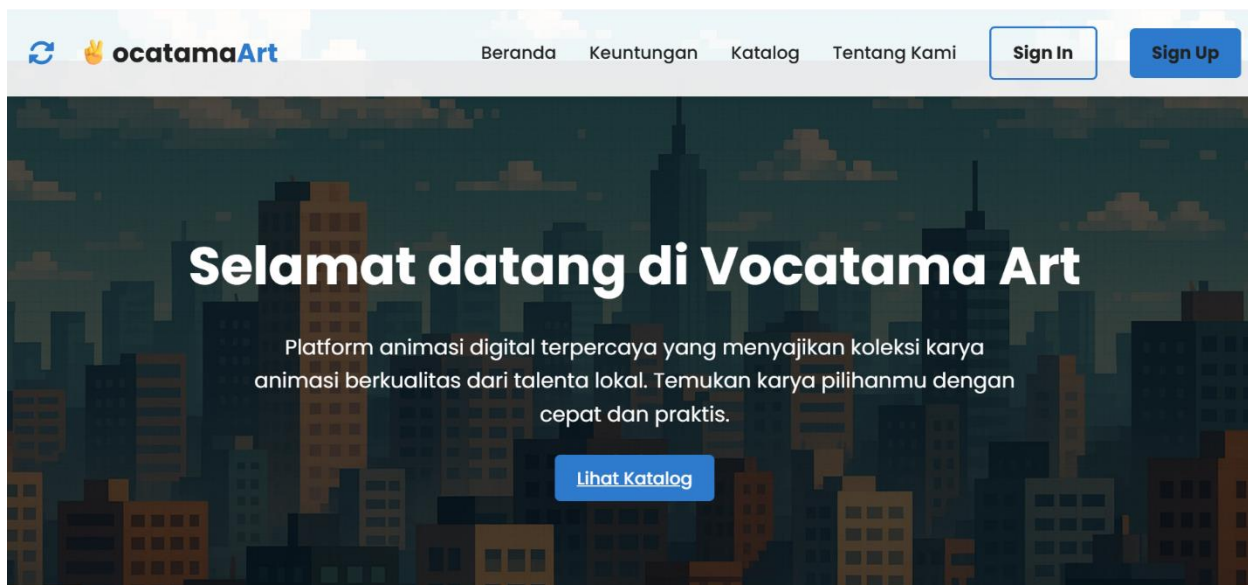
Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi peserta.

PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan yang dilakukan mampu meningkatkan kemampuan peserta dalam produksi animasi digital. Penggunaan pen tablet

memberikan pengalaman baru bagi peserta dalam proses menggambar digital sehingga menghasilkan karya animasi yang lebih detail dan kreatif.

Selain peningkatan kemampuan teknis, program ini juga memberikan pemahaman mengenai strategi pemasaran digital. Peserta mulai memahami pentingnya penggunaan media sosial, marketplace digital, serta pembuatan portofolio online untuk mempromosikan karya animasi yang dihasilkan.



Gambar 4. Tampilan Website VocatamaArt

Pengembangan website Vocatama Art juga memberikan kontribusi penting dalam mendukung promosi karya animasi siswa. Melalui platform ini, karya animasi dapat dipublikasikan secara lebih luas sehingga membuka peluang pemasaran dan kolaborasi dengan industri kreatif.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pelatihan teknologi digital dapat meningkatkan kompetensi kreatif serta daya saing sumber daya manusia dalam industri kreatif digital (Kurniawan dkk., 2024).

KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo berhasil meningkatkan kompetensi guru dan siswa dalam pembuatan animasi digital menggunakan media pen tablet. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan produksi animasi, strategi pemasaran, serta penguasaan media digital.

Selain itu, program ini juga menghasilkan inovasi berupa website Vocatama Art sebagai media dokumentasi dan promosi karya animasi siswa. Melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan ini, peserta mampu menghasilkan karya animasi yang lebih kreatif dan memiliki potensi untuk dipasarkan secara digital.

Program ini diharapkan dapat terus dikembangkan sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan vokasi serta mendukung pengembangan industri kreatif digital.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada BIMA Kemendikbudristek yang telah memberikan dukungan pendanaan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Sidoarjo serta SMK Muhammadiyah 2 Taman Sidoarjo sebagai mitra kegiatan yang telah berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian program.

DAFTAR REFERENSI

- Andriyani, A. (2022). Pengaruh penggunaan pen tablet dalam pembelajaran terhadap hasil belajar. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i1.949>
- Azizah, N. L., Cornelius, C., Eviyanti, A., Liansari, V., Wardani, G., & Diba, N. F. (2025). Digital innovation: Implementation of interactive teaching materials for vocational school teachers to support Merdeka Belajar and SDGs 4. *Community Empowerment*, 10(2), 236–243. <https://doi.org/10.31603/ce.12263>
- Kurniawan, H., Mulyono, H., & Samudra, A. A. (2024). Pelatihan pengembangan game digital dalam mendorong pertumbuhan industri kreatif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 8–13. <https://doi.org/10.25299/jpmpip.2024.16209>
- Marwah, M., Alfian, M., Tuasikal, A. R., Iswandi, K., & Trisnawati, T. (2024). Desain dan produksi media pembelajaran PAI berbasis multimedia interaktif. *JIEP: Journal of Islamic Education Papua*, 1(2), 143–160. <https://doi.org/10.53491/jiep.v1i2.906>
- Rofaida, R., Suryana, S., Aryanti, A. N., & Perdana, Y. (2020). Strategi inovasi pada industri kreatif digital: Upaya memperoleh keunggulan bersaing pada era revolusi industri 4.0. *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, 8(3), 402–414. <https://doi.org/10.33059/jmk.v8i3.1909>