



**PKM PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI PLOTAGON STORY DALAM
PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 3D BERBASIS ANDROID
DI SMKS ISLAM PESANTREN ALAM INDONESIA**

***PKM TRAINING ON THE USE OF THE PLOTAGON STORY APPLICATION
IN MAKING ANDROID-BASED 3D ANIMATION VIDEOS
AT ISLAMIC VOCATIONAL SCHOOL PESANTREN ALAM INDONESIA***

Syamsul Wahid^{1*}, Nurul Muthmainnah Herman²

^{1*,2} Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

^{1*}Email : syamsul.wahid@unm.ac.id, ²Email : nurul.muthmainnah@unm.ac.id

Article History:

Received: February 26th, 2026

Revised: April 10th, 2026

Published: April 15th, 2026

Abstract: *The implementation of Community Service (PKM) was carried out at SMKS Islam Pesantren Alam Indonesia, Barru Regency, South Sulawesi. The implementation of this activity focused on training the use of the Plotagon Story application in making Android-based 3D animation videos. This activity was attended by 38 training participants. The method used in this activity in general was by giving lectures, discussions and questions and answers to partners. This activity was carried out in five stages, namely: (1) Socialization, (2) Training, (3) Application of technology, (4) Mentoring and evaluation, and (5) Program Sustainability. The results of this training were that the knowledge and insight of partners about the use of the Plotagon Story application increased and the competence and skills of teachers at SMKS Islam Pesantren Alam Indonesia in making Android-based 3D animation videos increased. The participants of this activity felt very helped by this training because the participants gained additional knowledge and skills in making animation videos in addition to the creativity of the teachers in making animation videos.*

Keywords: *Community Service, Plotagon story, Animation Video*

Abstrak

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini telah dilaksanakan di SMKS Islam Pesantren Alam Indonesia, Kabupaten Barru, Sulawesi Selatan. Pelaksanaan kegiatan ini berfokus pada pelatihan penggunaan aplikasi plotagon story dalam pembuatan video animasi 3D berbasis android . Kegiatan ini dihadiri sebanyak 38 peserta pelatihan. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini secara umum adalah dengan memberikan ceramah, diskusi dan tanya jawab kepada mitra. Kegiatan ini dilakukan dengan lima tahap yakni: (1) Sosialisasi, (2) Pelatihan, (3) Penerapan teknologi, (4) Pendampingan serta evaluasi, dan (5) Keberlanjutan Program. Hasil dari pelatihan ini yaitu Pengetahuan dan wawasan mitra tentang penggunaan aplikasi plotagon story meningkat serta Kompetensi dan keterampilan guru-guru di SMKS Islam Pesantren Alam Indonesia dalam pembuatan video animasi 3D berbasis android meningkat. Peserta kegiatan merasa sangat terbantu

dengan adanya pelatihan ini karena peserta mendapatkan tambahan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat video animasi selain itu terbentuknya kreativitas para guru dalam membuat video animasi.

Kata Kunci: Pengabdian Kepada Masyarakat, Plotagon Story, Video Animasi

PENDAHULUAN

Teknologi digital di abad 21 sangat krusial sebagai pendorong utama efisiensi, inovasi, dan konektivitas global. Teknologi mengubah cara hidup, bekerja, dan belajar melalui internet, AI serta media pembelajaran lainnya yang bisa meningkatkan akses pendidikan, mempercepat layanan, serta menciptakan peluang baru. Keterampilan literasi digital menjadi kompetensi dasar untuk beradaptasi terutama bagi para murid di sekolah.

Media pembelajaran abad 21 berbasis teknologi digital, interaktif, dan kolaboratif, yang berfokus pada peningkatan keterampilan (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication*). Media ini mengintegrasikan alat digital, internet, dan multimedia (video, simulasi) untuk menciptakan pengalaman belajar yang *engaging*, fleksibel, dan berpusat pada murid.

Alternatif yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan belajar, minat yang baru, membangkitkan motivasi, merangsang kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap murid. Ada beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar murid (Miranda et al., 2022).

Salah satu media pembelajaran bisa dibuat dengan memanfaatkan media video animasi dengan menggunakan beberapa aplikasi seperti plotagon story. Video animasi sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi memiliki banyak manfaat dalam kegiatan belajar diantaranya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan murid mampu memecahkan berbagai persoalan dari materi yang diajarkan. Aplikasi pembuatan animasi 3D gratis ini memungkinkan pengguna membuat video cerita animasi dengan mudah, hanya dengan menulis skrip dan mengatur avatar. Aplikasi ini populer untuk membuat konten kreatif, pendidikan, dan pemasaran, di mana pengguna dapat menyesuaikan karakter, latar tempat, suara, dan efek suara.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam cara pembelajaran dilakukan. Salah satu inovasi yang muncul adalah penggunaan video animasi 3D sebagai media pembelajaran (Wann et al. 2023). Video animasi 3D dapat berperan penting dalam mendukung pengembangan karakter seperti disiplin, kreativitas, dan kepedulian social (Rahmadani & Surbakti, 2024)

Pemanfaatan media audiovisual dalam pembelajaran merupakan bagian dari perencanaan guru untuk menjadikan proses belajar lebih menarik dan meningkatkan motivasi murid (Ichsan et al., 2021). Untuk murid sekolah menengah, media audiovisual yang paling tepat adalah animasi. Animasi mampu menyajikan konsep atau materi pelajaran dengan cara yang menarik dan mudah diingat. Animasi sebagai media pembelajaran menawarkan banyak

keunggulan, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik. Media ini lebih efektif dalam menarik perhatian murid karena memadukan elemen visual, gerak, dan suara. Selain itu, animasi mampu menyederhanakan konsep pembelajaran yang kompleks, memudahkan pemahaman, dan memungkinkan pendekatan kreatif seperti simulasi atau permainan edukatif, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman murid secara mendalam.

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran di kelas sangat penting untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan serta pemahaman murid. Media ini memvisualisasikan konsep abstrak menjadi menarik, dinamis, dan lebih mudah diingat, sehingga mengurangi kebosanan serta mempermudah guru menyampaikan materi yang kompleks seperti; (1) meningkatkan minat dan motivasi belajar: video animasi yang berwarna dan interaktif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membuat murid lebih berantusias. (2) mempermudah pemahaman konsep abstrak: materi yang sulit dijelaskan secara konvensional menjadi lebih konkret melalui visualisasi animasi. (3) meningkatkan daya ingat (retensi): perpaduan visual, audio, dan narasi membantu murid mengingat informasi lebih lama, (4) membantu guru dalam menyampaikan materi: video animasi menunjang pendidik dalam menyalurkan materi, sehingga penyampaian menjadi lebih jelas dan sistematis.

Berdasarkan uraian diatas dengan upaya untuk membantu guru-guru dalam mengembangkan video animasi yang akan digunakan didalam kelas maka tim pengabdian mencoba memberikan pelatihan penggunaan aplikasi plotagon story dalam pembuatan video animasi 3D berbasis android di SMKS Islam Pesantren Alam Indonesia.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk kegiatan pelatihan kepada guru-guru dalam penggunaan aplikasi plotagon story dalam pembuatan video animasi 3D berbasis android. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama 1 hari. Pelaksana kegiatan ini dilaksanakan oleh para dosen tetap di Jurusan Fisika, Fakultas matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar. Tentunya tidak meragukan jika tim pangabdian memberikan pelatihan ini dalam bentuk sosialisasi dan pelatihan mengenai cara penggunaan aplikasi plotagon story.

Dalam upaya menyelesaikan masalah yang dihadapi, **metode realisasi penyelesaian masalah** dilakukan dalam lima tahap yakni: (1) Sosialisasi, (2) Pelatihan, (3) Penerapan teknologi, (4) Pendampingan serta evaluasi, dan (5) Keberlanjutan Program. Adapun penjabaran kegiatan tersebut yaitu sebagai berikut:

1) Sosialisasi

Pada tahapan ini tim pengabdian menyampaikan kepada mitra terkait dengan kegiatan pengabdian yang akan di laksanakan di SMKS Islam Pesantren Alam Indonesia,. Kemudian menyampaikan kepada pihak sekolah untuk menyampaikan kepada guru-guru di sekolah tersebut untuk mengikuti kegiatan tersebut.

2) Pelatihan

Pada tahapan ini tim pengabdian akan memberikan materi dengan mempresentasikan dan juga mensimulasikan secara langsung di depan peserta kegiatan cara membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi plotagon story kemudian para peserta diminta untuk bisa membuka aplikasi dan mengikuti cara pemateri yang digunakan dengan menggunakan

handphone masing-masing peserta. Agar nantinya mitra memiliki pengetahuan dan pemahaman yang berkaitan dengan cara penggunaan aplikasi plotagon story dalam pembuatan media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan inovatif maka maka metode yang digunakan adalah ceramah dan tanya jawab.

3) Penerapan teknologi

Pada tahap ini penerapan teknologi tentulah sangat berperan penting karena teknologi inilah yang menjadi sarana dalam pelatihan kali ini, tanpa penerapan teknologi maka pelatihan ini tidak akan berjalan. Penerapan teknologi yang dimaksud disini adalah pemanfaatan aplikasi plotagon story untuk membuat media pembelajaran.

4) Pendampingan dan Evaluasi

Pada tahap ini pendampingan dan evaluasi dilakukan dengan memantau media pembelajaran yang sudah dibuat oleh peserta pelatihan. Dalam hal ini tim pengabdian bertanya kepada peserta terkait dengan kendala yang dihadapi kemudian tim pengabdian akan membantu dengan semaksimal mungkin.

5) Keberlanjutan Program

Pada tahap terakhir ini tentu diperlukan dukungan dari mitra untuk bisa terus berkomunikasi dengan tim pengabdian sehingga apabila ada peserta/mitra kegiatan yang masih mengalami kendala terkait dengan pemanfaatan aplikasi plotagon story dalam pembuatan media pembelajaran maka peserta bisa menghubungi tim pengabdian.

Adapun **partisipasi mitra** yaitu mitra berperan aktif pada kegiatan ini dalam hal menyiapkan tempat di sekolah di SMKS Islam Pesantren Alam Indonesia. Hal ini tentu saja sangat memudahkan semua pekerjaan Tim pengabdian dalam melaksanakan kegiatan ini, selain itu mitra memfasilitasi kegiatan sampai terlaksana dengan baik dan juga Tim Pengabdian juga merasa sangat terbantu dengan adanya koordinasi dari Mitra terhadap guru-guru yang berada di lingkup SMKS Islam Pesantren Alam Indonesia untuk mengikuti pelatihan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di bawah ini adalah identifikasi ketercapaian ditinjau dari luaran program:

- 1) Terbentuknya kompetensi dan keterampilan para guru-guru di SMKS Islam Pesantren Alam Indonesia dalam penggunaan video animasi untuk membuat media pembelajaran. Hal ini didasari dari informasi yang beredar dari kalangan guru-guru disana tentang adanya keterampilan dan ilmu pengetahuan baru yang mereka dapatkan setelah diadakannya pelatihan ini. Tentu saja hal ini dibuktikan dengan adanya sertifikat yang diberikan kepada guru-guru setelah diadakannya pelatihan yang tentu saja sangat bermanfaat bagi mereka kedepannya. Pelatihan penggunaan aplikasi plotagon story dalam pembuatan video animasi 3D berbasis android di SMKS Islam Pesantren Alam Indonesia, Kabupaten Barru yang telah dilaksanakan pada hari jumat tanggal 15 September 2024 dengan peserta pelatihan adalah guru-guru di yang mengajar di SMKS Islam Pesantren Alam Indonesia. Pada pelatihan ini peserta di berikan materi mengenai bagaimana pemanfaatan dan penggunaan aplikasi plotagon story. Pada pelatihan ini sejauh pengamatan para pengabdian di lapangan banyak guru-guru yang sudah paham tentang cara penggunaan aplikasi plotagon story dalam pembuatan video animasi 3D berbasis android.



Gambar 1. Pemaparan materi oleh tim pengabdian

- 2) Terbentuknya wawasan baru para guru-guru di SMKS Islam Pesantren Alam Indonesia. Hal ini dapat terlihat dari cara guru-guru sekarang sudah bisa memanfaatkan aplikasi plotagon story dengan semaksimal mungkin di dalam proses pembelajaran, hal ini tidak terlepas dari pelatihan pembuatan video animasi 3D berbasis android dengan memanfaatkan aplikasi plotagon story bagi para guru yang telah diberikan sebelumnya. Hal ini tentu saja membawa berita gembira karena para guru dalam mengajar di kelas nantinya tidak hanya sebatas memanfaatkan media yang ada di kelas atau dalam hal ini sifatnya masih konvensional seperti dulu tetapi sekarang dan kedepannya sudah bisa memanfaatkan video animasi dalam pembuatan media pembelajaran.



Gambar 2. Peserta kegiatan Kemitraan Masyarakat

Faktor pendukung selama pelaksanaan kegiatan Kemitraan Masyarakat (PKM) ini antara lain:

- 1) Dukungan dari pihak sekolah yang memfasilitasi Tim pengabdian dalam memberikan pelatihan seperti menyediakan ruangan khusus untuk tempat pelatihan berlangsung
- 2) Mitra sangat kooperatif dan informatif dalam menyampaikan beberapa kendala yang sifatnya teknis maupun non teknis yang dihadapi selama proses pelatihan berlangsung seperti mitra sering bertanya terkait dengan materi yang kurang dimengerti kepada Tim Pengabdian

Adapun faktor penghambat selama pelaksanaan kegiatan Kemitraan Masyarakat (PKM) ini yaitu Waktu pelaksanaan kegiatan bertepatan dengan hari jumat sehingga tim pengabdian harus mengefisienkan waktu sebaik mungkin agar kegiatan bisa selesai sebelum pelaksanaan waktu shalat jumat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pelaksanaan program kemitraan masyarakat dapat ditarik kesimpulan:

1. Pengetahuan dan wawasan mitra tentang penggunaan aplikasi plotagon story meningkat
2. Kompetensi dan keterampilan guru-guru di SMKS Islam Pesantren Alam Indonesia dalam pembuatan video animasi 3D berbasis android meningkat.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan Terimakasih kepada Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Selanjutnya ucapan terimakasih kepada Rektor Universitas Negeri Makassar, kemudian kepada Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar, selanjutnya kepada Ketua Jurusan Fisika Universitas Negeri Makassar, lalu kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) Universitas Negeri Makassar dan khususnya kepada ketua yayasan dan Kepala Sekolah SMKS Islam Pesantren Alam Indonesia.

DAFTAR REFERENSI

- Fitri, F. & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(6), 6330-6338
- Husaini, A., Imam, K., & Setyo, W., K., N. (2025). Peran Video Animasi 3D dalam Membangun Karakter Positif Murid Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 19(2), 219-233. <https://doi.org/10.52434/jpu.v19i2.42240>
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (Snhrp-III 2021)*, 183–188.
- Miranda, R. C., Setadi, A. E., & Sunandar, A. (2022). Efektivitas Media Animasi terhadap Hasil Belajar Murid pada Materi Sistem Ekskresi Manusia. *Biosfer Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 7(2): 81-85. <https://doi.org/10.23969/biosfer.v7i2.6396>
- Rahmadani, R. R., And K. Surbakti. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas III di UPT. SD Negeri 064025 Tahun Ajaran 2023/2024. Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan,

- Saintek, Sosial, Dan Hukum) 3(1), 1–8.
- Sugiarto, T. (2020). *E-Learning Berbasis Schoology Tingkatkan Hasil Belajar Fisika*. cv. Mine.
- Sukono, M. (2020). E-learning, media belajar, tantangan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 110–124.
- Suyidno, S. (2019). Pelatihan Media Berbasis E-learning Menggunakan Kahoot! untuk Guru Fisika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bubungan Tinggi*. 1(1), 9-14.
<https://doi.org/10.20527/btjpm.v1i1.1779>
- Wahid, S. (2025). Analysis of Student Learning Outcomes According to the Implementation of the Project Based Learning. *Journal of Physics Education : Review and Research*, 2(1), 1-5.
<https://doi.org/10.35580/jperr.v2i1.8326>
- Wann, N., S., Wawan, S., R., Ummi, K., N. & Isyti, N. (2023). Analisis Penerapan Media Video Dalam Pembelajaran Ppkn Di SD Negeri Pulorejo 02. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah* 2(2), 130–34. <https://doi.org/10.56799/jceki.v2i2.1348>