

## Pelatihan Pembelajaran Adaptif Transformasi Teks Hikayat ke dalam Bentuk Digital Animasi Bagi Guru SMK Kota Tasikmalaya

### *Adaptive Learning Training: Transforming Hikayat Texts into Digital Animation for Vocational High School Teachers in Tasikmalaya City*

Titin Setiartin\*, Iis Lisnawati, Siti Pitrianti, Mita Nurmala, Siti Papat Patimah

Universitas Siliwangi

Jl. Siliwangi No.24, Tawang, Tasikmalaya, Jawa Barat

\*Email: titinsetiartin@unsil.ac.id

(Diterima 16-12-2024; Disetujui 19-02-2025)

#### ABSTRAK

Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah Kejuruan memerlukan pemahaman dan kompetensi guru dengan berbagai komponen dan aplikasinya. Tuntutan ini selaras dengan kondisi perkembangan teknologi digital yang menuntut pendidikan adaptif dan solutif terhadap berbagai kondisi kodrat zaman. Guru sebagai garda terdepan dalam praktik pendidikan tentu harus memahami Kurikulum Merdeka dengan segala komponennya serta dapat merealisasikannya secara utuh. Hal ini menyebabkan tuntutan kepada guru menjadi SDM berkualitas unggul, berdaya saing tinggi, siap menghadapi tantangan global pada era revolusi 4.0. Hal ini dilakukan agar *link and match* antara proses dan hasil pendidikan dengan kebutuhan *stakeholders* dan masa depan lulusan betul-betul terwujud dengan baik, sehingga guru menjadi transformasi pendidikan yang adaptif. Tujuan kegiatan pengabdian adalah meningkatkan kompetensi guru bahasa Indonesia di SMK dalam menyiapkan bahan ajar digital yang menyenangkan bagi peserta didik. Kegiatan berupa pelatihan transformasi teks hikayat ke bentuk digital animasi kepada Guru-guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Kota Tasikmalaya. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan wawasan dan keterampilan mentransformasikan teks hikayat ke dalam bentuk digital animasi.

Kata kunci: transformasi teks hikayat, teknologi pembelajaran, digital animasi

#### ABSTRACT

*Implementing the Independent Curriculum in Vocational High Schools requires teachers' understanding and competence with the various components and applications. This demand is in line with the conditions of development of digital technology which demands adaptive education and solutions to various natural conditions of the times. Teachers as the front guard in educational practice must of course understand the Independent Curriculum with all its components and be able to realize it in its entirety. This has led to demands for teachers to become human resources of superior quality, highly competitive, ready to face global challenges in the era of revolution 4.0. This is done so that the link and match between the process and results of education with the needs of stakeholders and the future of graduates is truly realized well, so that teachers become adaptive educational transformers. The aim of the service activity is to increase the competency of Indonesian language teachers at vocational schools in preparing digital teaching materials that are fun for students. The activity took the form of training in transforming saga texts into digital animation form for Indonesian Language Subject Teachers at Tasikmalaya City Vocational Schools. The results of the training showed increased insight and skills in transforming saga texts into digital animation form.*

*Keywords: transformation of hikayat text; learning technology; digital animation*

#### PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk merealisasikan hal di atas pemerintah melakukan berbagai upaya dengan selalu menyesuaikan pendidikan dengan berbagai situasi dan kondisi yang ada. Hal ini dilakukan agar *link and match* antara proses dan hasil pendidikan dengan kebutuhan *stakeholders* dan masa depan lulusan betul-betul terwujud dengan baik. Begitu pula halnya dengan kondisi yang dihadapi pendidikan dewasa ini.

Kondisi perkembangan teknologi digital yang bergerak cepat dan arus informasi yang tidak terbendung menuntut pendidikan adaptif dan solutif terhadap berbagai kondisi kodrat zaman. Permasalahan yang muncul akibat keadaan ini adalah tuntutan guru menjadi SDM berkualitas unggul, berdaya saing tinggi, siap menghadapi tantangan global pada era revolusi 4.0. Profil Pelajar Pancasila menjadi tuntutan bagi peserta didik, yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Kemendikbudristek BSKAP, 2022). Sesuai pula dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, yaitu (a) *critical-thinking and problem-solving skills* (kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah) (b) *communication and collaboration skills* (kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama) (c) *creativity and innovation skills* (kemampuan mencipta dan membaharui), (d) *information and communications technology literacy* (literasi teknologi informasi dan komunikasi), (e) *contextual learning skills* (kemampuan belajar kontekstual), (f) *information and media literacy skills* (kemampuan informasi dan literasi media) (Lisnawati I, 2023).

Melalui Kurikulum Merdeka pemerintah berupaya mewujudkan harapan bahwa guru dan peserta didik menjadi SDM berkualitas unggul di era revolusi 4.0. Gagasan Kurikulum Merdeka bermula dari prinsip Merdeka belajar yang dicanangkan Kemdikbudristek untuk mewujudkan transformasi pendidikan yang komprehensif (Maulinda, 2022). Merdeka belajar bermakna harapan agar peserta didik memiliki kemandirian dan kebebasan belajar, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi semakin menyenangkan (Manalu, et al, 2022). Selain itu, penerapan Kurikulum Merdeka juga bertujuan untuk meningkatkan kompetensi kepala sekolah dan guru dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas (Angga, et al, 2022). Oleh sebab itu, guru sebagai garda terdepan dalam praktik pendidikan tentu harus memahami Kurikulum Merdeka dengan segala komponennya serta dapat merealisasikannya secara utuh. Apalagi pada tahun 2024 Kurikulum Merdeka akan diberlakukan untuk semua sekolah di jenjang pendidikan dasar dan menengah. Sekolah menengah kejuruan negeri di Tasikmalaya memiliki visi, misi, dan tujuan yang pada dasarnya sama. Visi: menghasilkan tamatan yang memiliki jati diri bangsa, mampu mengembangkan keunggulan lokal dan bersaing di pasar global. Misi: menghasilkan lulusan yang produktif, kreatif, dan mampu berkompetisi di pasar nasional dan global; memiliki jati diri bangsa yang berkarakter unggul. Tujuan: membekali peserta didik untuk berkariyer, mandiri, dan mampu beradaptasi di lingkungan kerja sesuai bidangnya dan mampu menghadapi perubahan yang terjadi di masyarakat, serta menjadi tenaga kerja yang kompeten sesuai program keahlian pilihannya (Depdiknas, 2005).

Sekolah menengah kejuruan yang ada di Kota Tasikmalaya sebanyak 51 Sekolah yang tersebar di wilayah Kota Tasikmalaya. SMKN 1 Kota Tasikmalaya menjadi salah satu SMK Unggulan prototipe percontohan yang ada di Kota Tasikmalaya. Saat ini SMKN 1 menjadi tempat/sekretariat asosiasi guru yang disebut MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran). Guru-guru yang tergabung dalam MGMP terkoneksi dengan semua sekolah, termasuk MGMP Bahasa Indonesia SMK bersekretariat di SMKN 1 Kota Tasikmalaya. SMKN 1 sudah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka tahun ajaran 2023/2024. Implementasi kurikulum merdeka memerlukan pemahaman dan kesiapan guru tentang Kurikulum Merdeka dengan berbagai komponen dan aplikasinya. Sebagian guru SMK Kota Tasikmalaya belum memahami dalam mengaplikasikan Kurikulum Merdeka dengan berbagai komponennya. Kondisi realistik ini menunjukkan bahwa guru SMK belum memahami secara utuh tentang Kurikulum Merdeka, khususnya tentang Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Alur Tujuan Pembelajaran, dan Modul Ajar serta modifikasinya. Hal ini tentu berpengaruh terhadap kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan realistik ini, Program Pengabdian pada Masyarakat Skema Pemberdayaan Berbasis Masyarakat Ruang Lingkup Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat bertujuan untuk melatih guru SMK Kota Tasikmalaya merancang strategi pembelajaran berbasis proyek dan menyusun bahan ajar berbasis digital melalui “Pelatihan Transformasi Hikayat ke Bentuk Digital Animasi bagi Guru SMK Kota Tasikmalaya”.

MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka), merupakan program yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi untuk memberikan kebebasan kepada mahasiswa dalam menentukan kurikulum dan jalur pendidikan mereka. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan tinggi di Indonesia dengan memberikan lebih banyak kesempatan kepada mahasiswa untuk mengambil mata kuliah lintas disiplin dan mengembangkan keterampilan di luar bidang studi utama mereka. Bidang yang dikembangkan dalam MBKM adalah kemitraan pelaksanaan Tri Darma Perguruan Tinggi. Salah satu Tri Darma yang dilakukan adalah Pengabdian Pada Masyarakat.

Kegiatan Pengabdian ini berbentuk “Pelatihan Transformasi Hikayat ke Bentuk Digital Animasi Bagi Guru SMK Kota Tasikmalaya”. Kegiatan melibatkan dosen dan dua mahasiswa. Dengan melibatkan mahasiswa diharapkan mahasiswa memiliki koneksi dengan kemitraan masyarakat, sehingga menunjang pencapaian MBKM. Selain itu, dengan program kerja sama dan kemitraan dapat menunjang IKU (Indikator Kinerja Utama) yaitu IKU 2 “mahasiswa mendapat pengalaman di luar kampus, IKU 3 “Dosen berkegiatan di luar kampus”. IKU 5 “Hasil kerja dosen digunakan Masyarakat”. Fokus pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan mencakup berbagai kegiatan seperti penyuluhan, pelatihan, pemberian layanan, dan proyek-proyek yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan dan pembangunan masyarakat.

Selama ini peserta didik beranggapan bahwa pelajaran Bahasa Indonesia membosankan. Hal ini menyebabkan guru mendapat tantangan untuk dapat menciptakan pelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik SMK. Pemberlakuan penerapan Kurikulum Merdeka menambah guru semakin sulit menentukan strategi dan model pembelajaran berbasis proyek yang sesuai dengan tuntutan. Guru belum memiliki pemahaman tentang kurikulum merdeka, sehingga guru kesulitan menyusun strategi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek. Peserta didik SMK diarahkan pada bidang vokasi sesuai dengan program keahliannya. Dengan demikian, guru harus memiliki kesiapan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka Profil Pelajar Pancasila. Beberapa upaya dapat ditempuh guru sekaitan dengan pembelajaran apresiasi sastra untuk memilih dan mengenalkan bahan ajar cerita rakyat/hikayat, seperti “Mahabharata”, “Sangkuriang”, dan “Malin Kundang”, baik melalui versi cerita populernya misalnya Arjuna Mencari Cinta atau dalam versi yang lain (Bunanta M, 2004). Bahan ajar berbentuk teks sering membosankan peserta didik. Untuk itu, guru harus kreatif memodifikasi teks dan mentransformasi ke bentuk gambar atau animasi. Implementasi kurikulum Merdeka membuka peluang bagi guru untuk mengenalkan kearifan lokal dengan mengenalkan cerita rakyat/hikayat setempat. Guru dapat menugasi peserta didik untuk mencari di google cerita rakyat dalam bentuk digital film pendek, dokumenter, atau bentuk cerita bergambar. Selanjutnya peserta didik ditugasi untuk "Mengonversi teks cerita rakyat, cerita sejarah, dan cerita pendek" ke bentuk gambar (Ruslan TS, 2017). "Transformasi teks cerita rakyat" merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki peserta didik kelas XII (setara tingkat unggul) SMK. Kompetensi Dasar ini dilakukan dalam kegiatan pembelajaran membaca apresiatif melalui aspek membaca kritis dan menulis kreatif.

Berdasarkan hasil diskusi dengan mitra, diketahui realitas masalah: 1) Guru belum memahami dan belum mampu merancang strategi pembelajaran berbasis proyek sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. 2) Sebanyak 75% guru belum terampil menyusun bahan ajar hikayat berbasis digital animasi. Kedua fokus masalah menjadi dasar usulan Program Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat melalui “Pelatihan Transformasi Hikayat ke Bentuk Digital Animasi Bagi Guru SMK”. Pelatihan dimaksudkan memberikan gambaran konsepsi dan Praktik pembelajaran berbasis proyek dilakukan dengan mencakup: (1) Pola urutan langkah-langkah (sintaks) strategi pembelajaran berbasis proyek sesuai dengan Kurikulum Merdeka. (2) Pola urutan mengubah teks hikayat ke bentuk visual animasi. (3) Rasionalisasi transformasi dari verbal ke animasi. (4) Tingkat kemampuan yang dapat dicapai oleh guru dalam menyiapkan bahan ajar digital/animasi.

Kegiatan mengubah bahasa ke animasi sebenarnya termasuk bagian dalam model *cooperative learning*. Hal ini selaras dengan model pembelajaran interaktif ditandai oleh fitur-fitur: 1) Siswa bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan belajar. 2) Tim-tim itu terbentuk dari siswa-siswa yang berprestasi rendah, sedang, dan tinggi. 3) Memungkinkan tim-tim tersebut terdiri atas campuran ras, budaya, dan gender. 4) Sistem reward-nya berorientasi kepada kelompok maupun kepada individu. Maksudnya, peserta didik bekerja membantu satu sama lain untuk menyelesaikan masalah (Arends, 2008). Kategori lain disebut pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) atau pembelajaran aktif (Slavin RE, 2011). Pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) atau pembelajaran aktif. Metode pembelajaran berbasis proyek melibatkan siswa yang bekerja ke dalam kelompok untuk membuat laporan, eksperimen, lukisan dinding, mengubah teks hikayat ke bentuk digital animasi.

## BAHAN DAN METODE

Pelaksanaan Pelatihan Transformasi Hikayat ke Bentuk Digital Animasi dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu sosialisasi melalui: metode pelaksanaan pengabdian masyarakat

merupakan serangkaian proses kegiatan yang sudah tersusun secara sistematis. Berikut alur kegiatan pengabdian masyarakat ini.

## 1. Perencanaan

Tahapan ini dideskripsikan di bawah ini.

- a. Penetapan Daerah Target/Mitra: Pada tahap ini, ditentukan daerah/mitra yang akan dijadikan target atau sasaran kegiatan pengabdian. Pada kegiatan ini mitra kegiatan yang ditetapkan yaitu MGMP Bahasa Indonesia SMK Kota Tasikmalaya.
- b. Menyurvei Daerah Target/Mitra: Kegiatan selanjutnya melakukan survei daerah target/mitra untuk mengetahui populasi dan luas wilayah sasaran target ini. Melalui kegiatan ini diketahui jumlah SMK yang ada di wilayah Kota Tasikmalaya sebanyak 51 Sekolah yang terdiri atas empat sekolah negeri dan 47 sekolah swasta yang ada di seluruh kecamatan di Kota Tasikmalaya.
- c. Observasi Lapangan: Observasi Lapangan merupakan kegiatan ketiga yang dilakukan pada kegiatan ini yaitu dengan melakukan observasi kepada para pengurus MGMP Bahasa Indonesia SMK di Kota Tasikmalaya untuk mengkaji berbagai permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selanjutnya membuat kesepakatan kerjasama.
- d. Penyusunan Rencana Kegiatan: Setelah terbangun kerja sama dengan mitra tahap selanjutnya adalah menyusun rencana kegiatan yang akan diajukan kepada Lembaga untuk mendapat persetujuan.
- e. Izin Kegiatan: Setelah tersusun rencana kegiatan yang jelas, Langkah selanjutnya memohon perizinan kepada Lembaga untuk melaksanakan kegiatan itu. Disamping itu juga perizinan kepada pihak mitra untuk kelancaran kegiatan ini.
- f. Sosialisasi Program: Selanjutnya kami melakukan sosialisasi program kegiatan ini kepada mitra dan oleh mitra disosialisasikan kembali kepada para pihak yang terkait.
- g. Pelaksanaan Program Kegiatan: Pelaksanaan program ini yaitu melakukan pelatihan dalam bentuk lokakarya sekaitan tentang penerapan model transformasi teks cerita rakyat kepada Guru- Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Kota Tasikmalaya.
- h. Evaluasi Program Kegiatan: Untuk mengetahui efektivitas kegiatan ini, dilakukan evaluasi dengan cara mengukur ketercapaian tujuan kegiatan ini dari para guru yang mengikuti kegiatan ini.
- i. Refleksi Program Kegiatan: Tahap berikutnya merefleksikan kegiatan ini untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan kegiatan yang telah dilaksanakan.

## 2. Pelaksanaan

Metode pelaksanaan dideskripsikan melalui tahap persiapan dan pelaksanaan sebagai berikut.

### a. Perencanaan

Persiapan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini sebagai berikut.

1. Tim pelaksana mengadakan pertemuan persiapan pelaksanaan untuk merumuskan maksud, tujuan, dan membuat rancangan, dan mekanisme program PPM.
2. Sosialisasi program di lingkungan MGMP Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Kota Tasikmalaya. Sosialisasi dilakukan dalam bentuk koordinasi dengan mengundang Ketua MGMP Bahasa Indonesia SMK Kota Tasikmalaya, perwakilan guru bahasa Indonesia di SMK dan Kepala KCD Pendidikan Wilayah XII.
3. Penyusunan Program Kegiatan Berdasarkan hasil identifikasi, hasil analisis permasalahan yang ada, hasil analisis kebutuhan, dan hasil analisis potensi sekolah, selanjutnya disusun program pelatihan.
4. Penyusunan instrumen pelatihan di antaranya:
  - a. Materi pelatihan
  - b. RPP/Modul Ajar
  - c. Cerita rakyat/Hikayat (berbentuk cerpen)
  - d. *Story line/story board*

b. Pelaksanaan Kegiatan

Pelatihan “Transformasi Hikayat ke Bentuk Digital Animasi Bagi Guru SMK Kota Tasikmalaya dilaksanakan di SMKN 1 Kota Tasikmalaya yang beralamat di Jln. Mancogeh No. 26 Kota Tasikmalaya.” SMKN 1 menjadi sekretariat MGMP Bahasa Indonesia SMK. Pelaksanaan kegiatan ini adalah dengan cara bimbingan bertahap.

3. Agenda Kegiatan dan Peserta

Kegiatan pelatihan penerapan model dilaksanakan sesuai dengan rencana dilaksanakan selama 2 hari bertempat di SMKN 1 Tasikmalaya. Agenda kegiatan dimulai pukul 07.30 sampai dengan pukul 17.00 WIB. Peserta pelatihan yang dilibatkan terdiri atas 25 guru perwakilan guru Bahasa Indonesia tingkat SMK yang tersebar se-Kota Tasikmalaya.

4. Partisipasi Mitra

Partisipasi mitra dalam pelaksanaan program adalah menyediakan tempat pelatihan, sarana, dan prasarana. Secara teknis mitra membantu pengadministrasian peserta pelatihan dari mulai pendaftaran peserta, penyusunan daftar hadir, sertifikat, pendokumentasian, Ketua MGMP membantu mengevaluasi proyek animasi yang dibuat guru. Salah seorang guru Multimedia SMKN 1 menjadi pendamping dan narasumber pelatihan menyusun soft ware animasi.

5. Evaluasi

Evaluasi dilakukan terhadap proses dan hasil pelaksanaan pelatihan oleh para guru, ketua MGMP, dan Kepala KCD Pendidikan Wilayah XII. Instrumen yang digunakan berupa catatan lapangan. Beberapa hal yang perlu dievaluasi adalah kendala-kendala yang dihadapi guru, kelemahan-kelemahan yang muncul selama pelaksanaan. Selain itu, hasil pelaksanaan pelatihan ini dievaluasi pula pada tugas terstruktur yang diberikan. Produk yang dihasilkan dalam kegiatan ini adalah RPP, *story line*, *story board*, dan produk animasi. Kualitas tugas ditinjau berdasarkan penentuan KD yang relevan, sistematika RPP, dan strategi pembelajaran sesuai model.

6. Refleksi

Refleksi merupakan bagian akhir kegiatan pelatihan sebagai umpan balik dan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan pelatihan. Selain itu, refleksi dilakukan sebagai analisis SWOT untuk keberlanjutan pelatihan berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah rentang perolehan nilai guru pada pelatihan penerapan model transformasi teks cerita ke bentuk cerita bergambar bagi guru SMK Kota Tasikmalaya.

Tabel 1. Rentang Perolehan Nilai

Jumlah Peserta	Rentang perolehan nilai kreativitas		Rentang perolehan nilai kemenarikan		Rentang perolehan nilai kesesuaian		Kategori
	Jumlah	Rentang	Jumlah	Rentang	Jumlah	Rentang	
25	9	86-88	13	86-88	13	86-88	Cukup
	13	89-91	5	89-91	5	89-91	Baik
	3	92-94	7	92-94	7	92-94	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1 dapat dijelaskan bahwa jumlah peserta pelatihan terdiri atas 25 perwakilan guru Bahasa Indonesia tingkat SMK se-Kota Tasikmalaya. Pada nilai kreativitas terdapat 9 guru yang mendapat nilai 86-88 dengan kategori cukup, 13 guru yang mendapatkan nilai 89-91 dengan kategori baik, dan 3 guru mendapatkan nilai 92-94 dengan kategori sangat baik. Berbeda halnya dengan nilai kemenarikan dan nilai kesesuaian. Pada rentang 86-88 terdapat 13 guru yang mendapatkan nilai kategori cukup, rentang 89-91 terdapat 5 guru yang mendapatkan kategori baik, dan 7 guru yang mendapatkan kategori sangat baik di rentang 92-94. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran Transformasi Teks Cerita ke Bentuk Animasi dianggap berhasil. Oleh karena itu, Transformasi Teks Hikayat ke Bentuk Digital Animasi dapat dimanfaatkan oleh para guru Bahasa Indonesia di tingkat SMK sebagai bahan ajar digital yang adaptif.

## 1. Peserta Didik SMK Bagian Generasi Z

Peserta didik SMK termasuk dalam kelompok Generasi Z. Kalangan ini adalah generasi penerus setelah generasi milenial. Menurut Pew Reseach, generasi Z adalah orang yang lahir setelah 1997 yang tumbuh dengan teknologi, internet, dan media sosial (Eko, 2019). Lahir dan berkembang di era teknologi digital menjadikan generasi Z sebagai pecandu teknologi. Generasi Z merupakan generasi yang lahir dalam rentang tahun 1995 hingga 2010. Generasi Z datang setelah generasi Y, sehingga sering disebut sebagai generasi peralihan generasi Y dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Perkembangan teknologi menghasilkan generasi hiper kognitif yang lebih nyaman memperoleh informasi dan mengintegrasikan pengalaman virtual dengan kehidupan nyata. bagi Generasi Z, Netflix, Virtual Reality, dan Video Games jauh lebih menarik. Dunia, mau tak mau, harus bersiap memasuki era baru (Samala, et al 2020: 45). Menghadapi generasi Z di bidang pendidikan, motivasi saja tidak cukup dalam mewujudkan pendidikan Indonesia lebih maju, harus ada wujud konkret dan usaha yang keras dalam menyongsong era digitalisasi sebagai bagian dalam pendidikan. Dalam hal ini, tantangan pasti dihadapi dalam setiap transisi inovasi dan teknologi. Tantangan pengaturan diri dan tantangan dalam menggunakan teknologi pembelajaran merupakan tantangan utama yang dihadapi siswa. Tantangan guru terutama pada penggunaan teknologi untuk mengajar. Tantangan dalam penyediaan teknologi pembelajaran yang sesuai; dan efektif dukungan pelatihan kepada guru merupakan tantangan utama yang dihadapi oleh lembaga Pendidikan Multiliterasi dalam pembelajaran mengedepankan teks-teks inovatif berbentuk multimedia interaktif (seperti film animasi). Multimedia interaktif akan dapat memaksimalkan potensi belajar peserta didik SMK agar mampu mengikuti perkembangan teknologi komunikasi global.

## 2. Hikayat Ditransformasi ke Animasi sebagai Bahan Ajar

Bahan ajar hikayat dalam bentuk digital animasi menjadi solusi pemenuhan kebutuhan bahan ajar bagi peserta didik SMK. Pemanfaatan e-learning aplikasi teknologi komputer dalam pembelajaran berbasis projek merupakan pemenuhan kebutuhan multiliterasi pada Elemen Membaca-Memirsa dan Menulis-Memproduksi (Ruslan TS, 2017). Menginterpretasi dan Mengontruksi Hikayat merupakan Kompetensi Dasar yang harus dicapai peserta didik SMK Kelas XII. Hikayat yang ditransformasi (diubah) ke bentuk gambar, komik, atau animasi menjadi tantangan dan target bagi guru untuk memenuhi tuntutan pembelajaran inovatif dan produktif bagi peserta didik kelas XII SMK. Strategi pembelajaran berbasis projek dengan model pembelajaran inovatif untuk materi pelajaran cerita rakyat hikayat melibatkan aktivitas kreatif produk peserta didik kelas XII.

## 3. Hikayat Ditransformasi ke Animasi sebagai Bahan Ajar

Kegiatan yang akan dilaksanakan dengan mitra dalam rangka pemecahan solusi yang menjadi prioritas adalah program edukasi bagi guru SMK Kota Tasikmalaya: 1) Pelatihan pengembangan strategi pembelajaran inovatif berbasis projek. Guru diberikan pelatihan penyusunan manajemen pembelajaran inovatif berbasis projek dan 2) Pelatihan mentransformasi teks hikayat ke bentuk digital (visual dan animasi). Solusi yang ditawarkan ini memiliki 2 kegiatan urgensi pelatihan pembelajaran inovatif berbasis projek. Model pembelajaran yang dipilih dan dirancang dalam strategi belajar mengajar hendaknya dapat memotivasi dan meningkatkan minat siswa untuk belajar. Untuk itu, model pembelajaran yang dirancang guru harus dapat mendayagunakan potensi peserta didik secara optimal (Ruslan TS, 2017).

## 4. Rekayasa Perangkat Lunak Produk Multimedia Animasi

Pelatihan Transformasi Hikayat ke Bentuk Digital Animasi menggunakan metode Luther. Metode ini telah banyak digunakan untuk rekayasa perangkat lunak berbasis multimedia (Hidayat, 2019). Penjelasan dari setiap tahapan pada metode tersebut sebagai berikut:

- a. *Concept*: Konsep adalah tahapan untuk menentukan tujuan, mengidentifikasi pengguna, jenis produk, dasar aturan, ukuran dan target. Penentuan tujuan dan karakteristik pengguna dapat menentukan nuansa produk dan desain multimedia yang dikerjakan. Output pada tahapan ini berupa dokumen yang bersifat naratif dengan tujuan untuk mengungkap tujuan proyek yang ingin dicapai.
- b. *Design*: Desain yaitu tahapan pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, style, antarmuka, dan elemen- elemen pendukung. Tahapan ini menyarankan pengerjaan spesifikasi di-lakukan serinci mungkin karena akan berpengaruh ke tahapan selanjutnya yaitu tahapan material collecting dan assembly. Output pada tahapan ini berupa storyboard.

- c. *Material Collecting*: Pengumpulan bahan yaitu tahapan pengumpulan elemen-elemen atau bahan-bahan sesuai kebutuhan produk multimedia yang dikerjakan seperti teks, images (foto/gambar), animasi, video, audio. Pada saat mengumpulkan bisa langsung di Assembly. Inilah yang disebut dengan pekerjaan Paralel.
- d. *Assembly*: Pemasangan yaitu tahapan penggabungan semua material ke dalam proyek berdasarkan pada tahap design, seperti storyboard dan struktur navigasi.
- e. *Testing*: Pengujian yaitu tahapan pengujian produk yang telah melalui tahapan Assembly untuk melihat kemungkinan adanya kesalahan. Alpha test dilakukan oleh pengembang, setelah itu dilakukan Beta test yang melibatkan pengguna akhir guna mendapatkan feedback dan kemungkinan ditemukannya fungsi-fungsi yang belum sesuai.
- f. *Distribution*: Distribusi yaitu tahapan produk dikemas dalam suatu media penyimpanan untuk di distribusikan ke pengguna akhir atau klien. Tahapan ini juga disebut tahapan evaluasi sebagai masukan bagi tahapan Concept untuk proyek selanjutnya.

### 5. Bahasa Gambar dan Animasi

Unsur pembentuk hikayat akan menjadi unsur pembentuk animasi. *Readiness of interactive multimedia in modern learning information technology explores 4C (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, and Communication) students* (Setiartin, 2017: 118). Tahapan transformasi hikayat ke animasi: 1) teks cerita rakyat/hikayat dialihwahanakan ke bentuk cerita pendek. 2) cerpen diubah ke dalam bentuk story board atau story line. 3) Story board memuat tahapan alur sesuai dengan alur komik. *Story board* atau *story line* merupakan media representasi komik, sesuai alur dilengkapi balon-balon kata (Ruslan, 2022: 575). Berikut salah satu contoh bingkai gambar dalam komik.



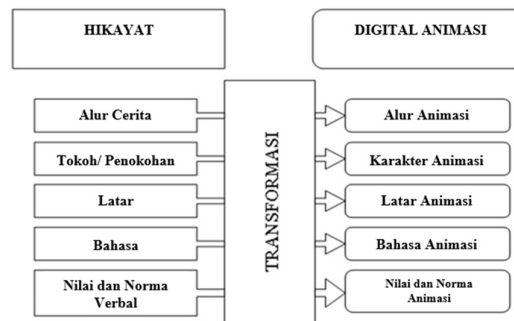
Gambar 1. Bingkai komik

Unsur-unsur pembentuk komik ada 16 unsur (McCloud, 2007: 13) sebagai berikut.

- a. *The splash page*: jilid komik yang memperkenalkan muatan komik secara umum;
- b. *Open letters*, opini terbuka, sebagai tambahan atas judul utama komik;
- c. *Blurb*, kalimat yang memperkenalkan komik;
- d. *Title*, judul komik;
- e. *Splash balloon*, balon kata atau kalimat yang ditonjolkan;
- f. *Panel*, ilustrasi satu adegan gambar;
- g. *Gutter*, jarak antarpanel;
- h. *Sound effect*, efek bunyi tertentu;
- i. *Thoughtballon*, kalimat yang ada dalam pikiran tokoh;
- j. *Bubbles*, balon pikiran;
- k. *Dialogue ballons*, balon dialog antartokoh;
- l. *Pointers*, penghubung antara tokoh dengan pikirannya;
- m. *Bold words* atau *bold lettering*, bagian kata yang dianggap lebih penting;
- n. *Credits*, identitas komikus;
- o. *Indica*, kru penerbit;



Berikut adalah alur transformasi teks hikayat ke dalam bentuk digital animasi.



### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan dapat kami simpulkan bahwa program pelatihan bagi guru bahasa Indonesia di Tasikmalaya telah menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan mereka untuk menerapkan metode pengajaran yang inovatif, khususnya melalui transformasi teks cerita hikayat ke bentuk cerita bergambar dalam format multimedia yang menarik. Pendekatan ini tidak hanya memenuhi kebutuhan pendidikan siswa Generasi Z tetapi juga mempersiapkan para pendidik untuk secara efektif menghadapi tantangan lingkungan belajar digital.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Kemdikbudristek yang telah membiayai kegiatan pengabdian masyarakat tim pelaksana.

### DAFTAR PUSTAKA

- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., dkk. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4).
- Arends. (2008). *Learning to Teach (Belajar untuk Mengajar)*. (terjemahan Helly Prajitno Soetjipto & Sri Mulyantini Soetjipto). New York, NY: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Bunanta, M. (2004). *Buku, Mendongeng, dan Minat Membaca*. Jakarta: Pustakaangga.
- Depdiknas. (2005). *Kelompok Kerja Pengembang Bahasa Indonesia SMK Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan*. Jakarta: Ditjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Eko, R. (2019). *Analisis pendidikan indonesia di era revolusi industri 4.0*. *esearch Gate*.
- Hidayat, E.W., Andi N., Muhammad F.A. (2019). Penerapan Finite State Machine pada Game Battle Berbasis Augmented Reality, *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika*, 5(1):54-61.
- Kemendikbudristek BSKAP. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 009/H/KR/2022 Tentang Dimensi, Elemen, dan Sebelemen Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka*. Kemendikbudristek BSKAP RI.
- Lisnawati, I., Setiartin, T., Kartadireja, W. N., Armiyati, L., dkk. (2023). Pendampingan Implementasi Kurikulum Merdeka Bagi Guru SMP MGMP Bahasa Indonesia Kota Tasikmalaya. *Catimore: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, (2):73–80.
- Manalu, JB., Sitohang, P., Heriwati, N., dkk. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1).
- Maulinda, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi*.



- McCloud, S. (2007). *"Membuat Komik, Rahasia Bercerita dalam Komik, Manga, dan Novel Grafis,"* Jakarta:Gramedia, pp. 13.
- Ruslan, TS. (2017). Perwujudan Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Membaca yang Apresiatif di SMK Kelas XII. *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan*.
- Ruslan, TS., E. W. Hidayat, I. Muzdalipah, dkk. (2022). "Transformation of Folklore Text into Interactive Multimedia Digital Forms as Blended Learning Teachin Material," In Proc. *ICCOLITE, 2022*, pp. 575.
- Samala, A.D., Bayu R. F, Fadhli R., dkk. (2020). Pembelajaran *Blended learning* Bagi Generasi Z di Era 4.0. *Jurnal Teknologi dan Informasi Pendidikan*, 13(1):45-53.
- Setiartin, T. (2017). "Aesthetic-Receptive and Critical-Creative in Appreciative Reading," *Journal of Education, Teaching and Learning*, vol. 2, no. 2, pp. 118.
- Slavin, R. E. (2011). *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik. Psikologi Pendidikan*.