

Pendampingan Pembuatan Video Animasi 2D Legenda “*The Origins of Lampung City*” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas X Upaya Penerapan Kurikulum Merdeka Berbasis Kearifan Lokal

Diterima: 26 Juli 2023

Direview: 31 Juli 2023

Disetujui: 15 Agustus 2023

Oki Arifin¹, *Khusnatul Amaliah², Yusep Windhu Ari Wibowo³, Andri Febriyadi Putra⁴, Ketut Putri⁵, Vina Lupitasari⁶

^{1,2,4,5} Program Studi Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Lampung, Indonesia

^{3,6} Program Studi Pengelolaan Perhotelan, Politeknik Negeri Lampung, Indonesia

E-mail: *khusnatul@polinela.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan skema Program Perberdayaan Masyarakat (PBM) dengan melibatkan mitra yaitu SMA PGRI Katibung yang merupakan salah satu sekolah penggerak jenjang SMA yang berlokasi di Desa Tarahan, Kecamatan Katibung, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung. Kegiatan PKM ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan mendukung penerapan Kurikulum Merdeka yang berbasis kearifan lokal di wilayah Provinsi Lampung pada mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai upaya meningkatkan budaya literasi manuskrip nusantara siswa. Media pembelajaran berupa video animasi 2D yang mengangkat kisah legenda asal-usul Lampung dan dikemas dalam bahasa Inggris agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris sekaligus memperkenalkan kearifan lokal Lampung. Masalah utama dalam PKM ini yaitu pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi tidak maksimal sehingga menghambat penyampaian informasi dari guru kepada siswa terutama dalam pembentukan karakter materi pokok *narrative text* dan penanaman nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita. Kemudian siswa kurang memiliki budaya literasi terhadap naskah-naskah nusantara. Metode Pembelajaran yang digunakan adalah 1) Edukasi dan pelatihan, 2) Diskusi dan ceramah, dan 3) Pendampingan pembuatan video animasi 2D. Kegiatan PKM yang dilakukan telah menghasilkan video animasi 2D sebagai penerapan media pembelajaran berbasis teknologi telah dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk mendukung penyampaian materi *narrative text*. Kegiatan pendampingan memberikan tambahan pemahaman dalam pemanfaatan *gadget* yang dimiliki sebagai alat yang dapat digunakan untuk membuat sebuah animasi 2D yang dapat membantu dalam pembuatan media Pembelajaran digital secara mandiri.

Kata Kunci: Animasi 2D, Kurikulum Merdeka, Media Pembelajaran

ABSTRACT

Community Service Activities (CSA) with the Community Empowerment Program (CEP) scheme involving partners, namely SMA PGRI Katibung, which is one of the driving schools for the high school level located in Tarahan Village, Katibung District, South Lampung Regency, Lampung. This CSA activity aims to develop effective learning media and support the implementation of the Independent Curriculum based on local wisdom in the Lampung Province region in English subjects as an effort to improve students' Indonesian manuscript literacy culture. The learning media is in the form of a 2D animated video that depicts the legendary story of the origins of Lampung and is packaged in English to improve students' English language skills while introducing Lampung's local wisdom. The main problem in this PKM is that the use of technology-based learning media is not optimal, thereby hampering the delivery of information from teachers to students, especially in character-building on the main material of narrative texts and instilling moral values contained in stories. Then students lack a culture of literacy towards Indonesian manuscripts. The learning methods used are 1) Education and training, 2) Discussions and lectures, and 3) Assistance in making 2D animation videos. The CSA activities carried out have produced 2D animated videos as an application of technology-based learning media that can be utilized optimally to support the delivery of narrative text material. Mentoring activities provide additional understanding of the use of gadgets owned as tools that can be used to create 2D animations which can help in creating digital learning media independently.

Keywords: 2D Animation, Independent Curriculum, Learning Media

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi dan revolusi industri 4.0 yang semakin maju, kurikulum pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan. Transformasi kurikulum di Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam menghadapi tantangan global dan untuk memperkuat daya saing bangsa. Menurut Hariharasudan dan Kot (2018) mengemukakan bahwa pendidikan 4.0 merupakan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran guna memenuhi minat dan potensi siswa. Untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital, Kurikulum Merdeka telah diluncurkan oleh pemerintah. Kurikulum Merdeka merupakan sebuah kerangka kurikulum yang lebih fleksibel, yang dibangun sebagai bagian dari upaya reformasi pembelajaran. Fokus dari kurikulum ini adalah pada pengembangan materi yang penting, karakter siswa, serta keterampilan yang perlu dikuasai oleh siswa (Pouw & Mulyanti, 2023).

Kurikulum Merdeka diharapkan dapat memperkuat kebijakan desentralisasi pendidikan, memberikan kebebasan kepada sekolah dalam menentukan kurikulum, dan mengakomodasi kearifan lokal. Salah satu latar belakang dari Kurikulum Merdeka adalah kemampuan literasi dan numerasi yang rendah dari peserta didik di Indonesia. Hasil studi *Program for International Student Assessment (PISA) 2018* menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik Indonesia dalam literasi dan numerasi di bawah rata-rata (Rohimajaya et al., 2022). Selain itu, pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia selama dua tahun terakhir juga memaksa semua kegiatan pendidikan dilakukan secara daring di rumah, yang mengakibatkan penurunan kualitas pendidikan atau yang dikenal dengan *learning loss*. Oleh karena itu, pemerintah telah melakukan berbagai upaya pemulihan, seperti memberikan kebebasan kepada setiap satuan pendidikan untuk memilih kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan warga sekolah, khususnya peserta didik (Mantra et al., 2022).

Bahasa Inggris saat ini, telah menjadi salah satu bahasa asing yang harus dikuasai oleh setiap orang. Hal ini dikarenakan Bahasa Inggris digunakan sebagai bahasa internasional dalam berkomunikasi antar bangsa. Di dunia pendidikan, pelajaran Bahasa Inggris telah ditetapkan sebagai mata pelajaran wajib. Pelajaran Bahasa Inggris yang diberikan di sekolah juga diharapkan dapat memberikan bekal bagi siswa untuk bidang-bidang lain di masa depan, seperti pendidikan, pariwisata, kebudayaan, dan teknologi (Sari et al., 2021). Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk memperoleh pemahaman yang baik dalam Bahasa Inggris agar dapat berkomunikasi dengan baik dan mempersiapkan diri untuk masa depan yang lebih baik.

Pembelajaran yang efektif dan efisien adalah tujuan utama dalam pendidikan. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru harus memperhatikan kebutuhan individu siswa dan menciptakan strategi pembelajaran yang berbeda-beda atau yang biasa disebut dengan pembelajaran berdiferensiasi (Hariharasudan & Kot, 2018).

Strategi pembelajaran berdiferensiasi, terdapat empat komponen yang saling terkait dan saling mempengaruhi, yaitu differensiasi isi/konten, differensiasi proses, differensiasi produk, dan differensiasi lingkungan belajar (Herwina, 2021). Keempat komponen tersebut memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran. Salah satu cara untuk menerapkan pembelajaran berdiferensiasi adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, seperti video animasi 2D. Dalam mata pelajaran bahasa Inggris kelas X, penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih aktif dan efektif. Penggunaan video animasi 2D sebagai media pembelajaran bahasa Inggris dapat memberikan keuntungan, di antaranya, menambah daya tarik materi pembelajaran, mempermudah pemahaman bahasa Inggris, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Multimedia melibatkan beragam jenis media yang memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, sementara siswa merasa lebih terlibat dalam proses belajar karena teknologi multimedia memungkinkan adanya interaksi aktif (Wardani & Endahati, 2019).

Penggunaan media animasi merupakan pilihan yang tepat dalam Pembelajaran. Adanya media Pembelajaran dapat memberikan kemudahan dalam penyajian materi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa (Saputra et al., 2022). Penggunaan media animasi dan teknologi video telah menghasilkan dampak positif terhadap sikap siswa dalam proses belajar. Sikap positif ini mendorong semangat, motivasi, dan dedikasi siswa dalam mengikuti Pembelajaran. Kemampuan ini mencakup kemahiran mendengarkan, perbendaharaan kata, keterampilan membaca, dan penguasaan tata bahasa. Desain media video animasi yang sesuai dengan perkembangan siswa membuat proses pembelajaran menjadi lebih nyaman dan menyenangkan. Keadaan yang menyenangkan dan penuh kenyamanan selama belajar juga berdampak positif terhadap kemampuan siswa dalam menguasai bahasa Arab (B. K. Sari et al., 2021).

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran intrakurikuler yang harus dipelajari oleh siswa kelas X pada Kurikulum Merdeka. Kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan karena kurangnya daya tarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Perlunya pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video animasi 2D. Video animasi 2D memiliki keunggulan dalam memberikan gambaran yang visual dan interaktif, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, video animasi 2D juga dapat diintegrasikan dengan kearifan lokal, sehingga dapat memperkaya wawasan siswa tentang budaya dan sejarah daerah Provinsi Lampung. Pembelajaran Bahasa Inggris pada materi pokok *narrative text* melalui pembuatan video animasi 2D memberikan pengalaman dan edukasi yang baru bagi siswa. Selebihnya yaitu adanya kreativitas yang dilakukan oleh mereka sehingga membantu pemahaman dan memudahkan materi serta menunjukkan bahwa mereka mampu menerapkan literasi digital (Kuspiyah et al., 2022).

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini terdiri dilakukan dengan tiga tahap pelaksanaan, yakni 1) Diskusi dan penyampaian materi edukatif 2) Pelatihan yang mencakup pendampingan dalam pembelajaran dan praktik. Proses ini melibatkan tahapan-tahapan berikut: 1) Identifikasi permasalahan dan kebutuhan mitra (tahapan ini telah selesai dilaksanakan). Pada tahap ini, tim pelaksana pengabdian melakukan identifikasi terhadap permasalahan awal mitra sehingga dapat menemukan solusi yang sesuai dengan kebutuhan bersama. Kegiatan ini dilakukan melalui observasi, studi literatur, dan survei awal. 2) Pelaksanaan pelatihan meliputi Pendampingan pembuatan video animasi 2D pada mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai upaya meningkatkan budaya literasi manuskrip nusantara.

Rincian pelaksanaan dalam upaya penyelesaian permasalahan mitra adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Sasaran pelaksanaan pengabdian adalah seluruh guru SMA PGRI Katibung merupakan mitra Pemberdayaan Berbasis Masyarakat (PBM) dan salah satu sekolah penggerak yang terletak di Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung yang menjadi model bagi sekolah-sekolah lain dalam penerapan Kurikulum Merdeka.

Berikut peran dan tugas masing-masing anggota tim pelaksanaan pengabdian yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Peran dan Tugas Anggota Tim

No	Peran	Bidang Keahlian	Tugas
1.	Ketua Pengusul	Teknik Informatika	Pendampingan Pembuatan Video Animasi 2D Legenda “ <i>The Origins of Lampung City</i> ” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris kelas X Upaya Penerapan Kurikulum Merdeka Berbasis Kearifan Lokal
2.	Anggota 1	Teknik Informatika	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendampingan (Praktik) Pembuatan Video Animasi 2D; 2. Bertanggung jawab terhadap pengumpulan data dilapangan; 3. Bertanggung jawab terhadap pembuatan laporan keuangan, catatan harian dan laporan akhir; 4. Bertanggung Jawab dalam pembuatan dokumentasi video kegiatan;
3.	Anggota 2	Bahasa Inggris	<ol style="list-style-type: none"> 1. Edukasi Pembuatan Video Animasi 2D; 2. Menganalisis Data; 3. Bertanggung Jawab terhadap publikasi karya ilmiah baik di Jurnal atau Media

			Masa;
4.	Anggota 3	Manajemen Informatika	Membuat Video Laporan Kegiatan.
5.	Anggota 4	Manajemen Informatika	Menyusun Instrumen (Kuisisioner <i>Pretest/Posttest</i>) dan Mengumpulkan Data.
6.	Anggota 5	Bahasa Inggris	Mengumpulkan Data.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SMA PGRI Katibung. Kegiatan Pengabdian kali ini difokuskan untuk memberikan stimulus kepada guru agar dapat memanfaatkan *smartphone* mereka dengan lebih efektif dalam pembuatan media pembelajaran, salah satunya dalam pembuatan animasi 2D. Aplikasi yang digunakan untuk pembuatan video animasi adalah *Kinemaster*, yang dapat diinstal pada *smartphone*. *Kinemaster* adalah aplikasi yang familiar dan mudah digunakan oleh editor video *smartphone*, baik pemula maupun yang berpengalaman. Selain mudah digunakan, aplikasi *Kinemaster* juga telah diterapkan pada mitra dalam pengabdian sebelumnya. Fitur yang lengkap pada aplikasi *Kinemaster* dapat digunakan dengan mudah dalam proses pembuatan animasi.



Gambar 2. Pelaksanaan Pengabdian

Pembuatan video animasi memanfaatkan fitur media *browser* pada aplikasi untuk memasukkan latar kejadian, menggunakan fitur lapisan untuk memasukkan karakter dan teks, menggunakan fitur rekaman suara narasi, fitur audio untuk memberikan *backsound* musik pada video, serta fitur kunci yang dapat merubah posisi karakter dan *property* untuk membuat animasi. *Footage* pembuatan video animasi 2D dalam kegiatan ini akan disediakan oleh

pemateri, termasuk latar kejadian, karakter, *property*, *backsound*. Guru akan fokus pada proses menganimasikan seluruh bahan tersebut. Setelah seluruh proses selesai, Guru akan diarahkan untuk melakukan ekspor video yang dapat mereka publikasikan sebagai upaya untuk Upaya Penerapan Kurikulum Merdeka Berbasis Kearifan Lokal dalam bentuk digital, yaitu video animasi 2D. Kegiatan Pengabdian telah dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan di SMA PGRI Katibung. Kali ini, Kegiatan Pengabdian berfokus pada memberikan panduan kepada para guru agar dapat lebih efektif menggunakan *smartphone* mereka dalam pembuatan media pembelajaran, terutama animasi 2D. Aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi adalah *Kinemaster*, sebuah aplikasi yang familiar dan sederhana digunakan oleh editor video *smartphone*, baik yang memiliki sedikit pengalaman maupun yang sudah berpengalaman. *Kinemaster* juga sudah terbukti berhasil digunakan pada kegiatan pengabdian sebelumnya. Aplikasi *Kinemaster* memiliki beragam fitur lengkap yang dapat dengan mudah dimanfaatkan dalam proses pembuatan animasi.

Dalam pembuatan video animasi, aplikasi *Kinemaster* memungkinkan pengguna untuk menelusuri berbagai media yang diperlukan, seperti latar belakang, karakter, dan teks. Fitur lapisan memungkinkan karakter dan teks ini dimasukkan dengan mudah. Selain itu, aplikasi ini juga mendukung rekaman suara narasi, penambahan *backsound* musik, serta fitur kunci untuk mengatur pergerakan karakter dan objek dalam animasi. Materi yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi 2D, termasuk latar belakang, karakter, properti, dan *backsound*, akan diberikan oleh pemateri. Para guru akan fokus pada proses animasi menggunakan bahan-bahan tersebut.

Setelah proses pembuatan selesai, para guru akan dibimbing untuk mengeksport video animasi yang dapat mereka bagikan sebagai bagian dari usaha penerapan Kurikulum Merdeka Berbasis Kearifan Lokal dalam bentuk digital, yaitu berupa video animasi 2D.

Kegiatan 1 Diskusi

Kegiatan awal dilakukan dengan Mengadakan *Focus Group Discussion* (FGD) yang dilaksanakan Bersama mitra dan tim pelaksana Pengabdian. Kegiatan ini bertujuan untuk menghimpun pandangan, ide dan masukan dari mitra sehingga dapat mengidentifikasi kebutuhan terkait masalah utama pada mitra.

Kegiatan 2 Edukasi dan Diskusi

Tahap ini melibatkan upaya edukatif dengan menyajikan materi yang membahas tentang naratif teks. Melalui pemahaman yang akurat dan arahan yang menarik, media pembelajaran dibuat dengan mempertimbangkan kebutuhan dan minat siswa dalam menggunakan sumber belajar tersebut. Hasil diskusi mengungkap bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang diberikan kepada siswa belum sepenuhnya optimal. Dalam kegiatan ini, para guru dan tim pelaksana pengabdian menggali kembali prosedur yang relevan dalam konteks topik teks naratif, yang dapat diadaptasi ke dalam format digital. Edukasi dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada guru dalam menerapkan Pembelajaran diferensiasi pada mata Pelajaran Bahasa Inggris dengan menghasilkan inovasi media Pembelajaran.

Kegiatan 3 Pendampingan

Kegiatan ke 3 Tim Pelaksana melakukan pendampingan pembuatan video animasi 2D dengan modul yang sudah dibuat. Kegiatan dilakukan dengan beberapa tahapan a) penjelasan proses pembuatan video animasi 2D, b) mempersiapkan bahan yang akan digunakan pada proses praktik pembuatan animasi.

a) Tahap penjelasan proses pembuatan video animasi 2D

Tim pelaksana menjelaskan secara terperinci langkah-langkah dalam proses pembuatan video animasi 2D, termasuk persiapan karakter, pengaturan latar belakang, teknik *dubbing* yang efektif, dan panduan untuk mengintegrasikan suara yang telah di-*dubbing* dengan karakter animasi 2D. Seluruh proses produksi video animasi 2D dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Kinemaster*. Proyek animasi ini bertajuk “*The Origins of Lampung City*” yang merupakan salah satu legenda terkenal dari Lampung.

b) Tahap mempersiapkan bahan yang akan digunakan pada proses praktik pembuatan animasi

Tim pelaksana memberikan panduan tentang karakter, latar belakang video, *background* yang dapat digunakan oleh peserta dalam proses pembuatan video bertajuk “*The Origins of Lampung City*”.

Kegiatan 4 Pelatihan dan Praktik

Tahap ke 4 merupakan tahapan inti yaitu pelatihan dan praktik pembuatan animasi 2D dilakukan dengan beberapa aktivitas diantaranya: a) Praktik pembuatan *storyboard*, b)

praktik pembuatan *dubbing* audio, c) praktik pembuatan pembuatan animasi.

a) Praktik pembuatan *storyboard*

Praktik pembuatan pembuatan *storyboard* dilakukan untuk merencanakan, dan menggambarkan dengan jelas semua aspek dari materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui media tersebut. Secara keseluruhan, pembuatan *storyboard* dalam pembuatan media pembelajaran membantu guru untuk dapat menghubungkan konsep pembelajaran dengan penyampaian media yang efektif, efisien, dan menarik bagi peserta didik.

b) Praktik *dubbing* audio narasi

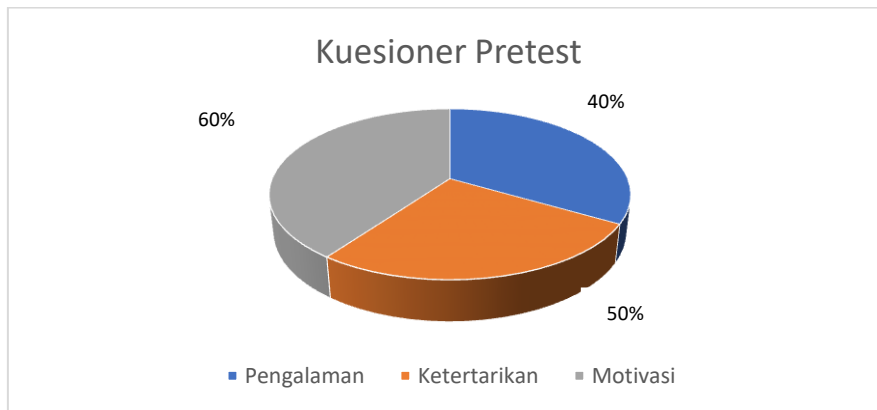
Praktik *dubbing* audio narasi dilakukan untuk membuat audio narasi dengan media yang ada secara efektif. Guru sebagai peserta mencoba untuk memanfaatkan alat yang ada untuk menghasilkan audio yang baik dan sesuai dengan kebutuhan media Pembelajaran yang akan dibuat.

c) Praktik *editing* animasi

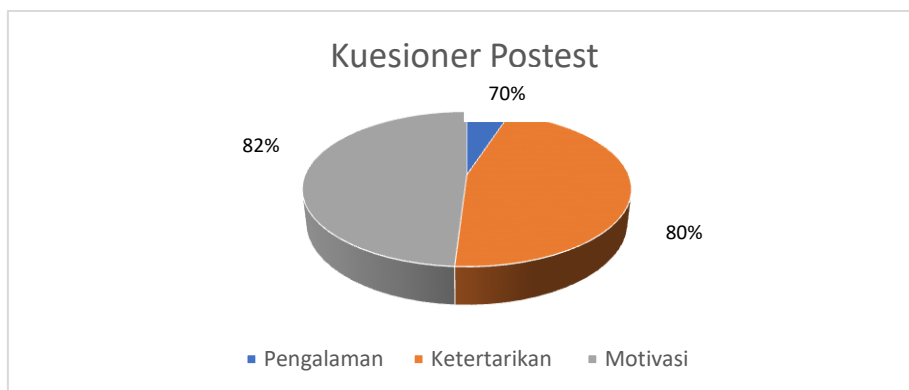
Praktik *editing* animasi dilakukan dengan cara pendampingan yang dilakukan oleh tim pelaksana Pengabdian secara langsung untuk memberikan pengalaman langsung kepada guru dalam membuat media Pembelajaran animasi 2D. Kegiatan dilakukan dengan memasukkan latar background animasi yang telah disiapkan, selanjutnya dengan menggunakan menu lapisan aplikasi dapat digunakan untuk menambahkan Karakter yang akan digunakan. Kelebihan aplikasi *Kinemaster* dalam pembuatan media Pembelajaran berbentuk animasi 2D adalah adanya fitur *Key* yang dapat digunakan untuk membuat *motion*/gerakan pada Karakter yang ada. Tahapan selanjutnya peserta kegiatan melakukan integrasikan video animasi 2D, *background*, suara *dubbing*, dan teks. Tahap ini merupakan tahap finishing animasi yang dibuat yang telah disesuaikan dengan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya.

Selanjutnya tim melakukan *pretest* (sebelum) dan *posttest* (sesudah) kegiatan. Ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan dan ketertarikan terhadap pendampingan pembuatan video animasi 2D. Adapun keefektifan diukur dengan menggunakan soal tes hasil belajar dan kuesioner ketertarikan melalui kuesioner non tes. Dan berdasarkan hasil analisis pada soal tes hasil belajar diketahui bahwa video animasi 2D sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris pada materi pokok *narrative text* dinyatakan efektif. Data menunjukkan peningkatan

sebanyak 15 % (Nilai *pretest* 52 & Nilai *Postest* 72) pada hasil belajar dari sebelum dilakukan dan setelah dilakukan kegiatan pendampingan. Sedangkan hasil kuesioner diperoleh hasil pada *chart* berikut.



Gambar 3. Hasil *Pretest*



Gambar 4. Hasil *Postest*

Berdasarkan *chart* diatas, di ketahui bahwa persentase hasil kuesioner indikator pengalaman menunjukkan hasil peningkatan sebesar 22%, ketertarikan sebesar 30% dan motivasi sebesar 30%. Kegiatan pendampingan memberikan tambahan pemahaman dalam pemanfaatan *gadget* yang dimiliki sebagai alat yang dapat digunakan untuk membuat sebuah animasi 2D yang dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran digital secara mandiri.

SIMPULAN

Hasil kesimpulan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu 1) Guru mampu membuat video animasi 2D dengan judul “*The Origins of Lampung City*” melalui beberapa

tahapan yang dilakukan diantaranya: Edukasi dengan Praktik dan Pendampingan pembuatan animasi 2D. Aplikasi yang digunakan adalah *Kinemaster*. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah menerapkan literasi digital. 2) Mitra dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembentukan karakter materi pokok *narrative text* dan penanaman nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita, dan 3) Sebagai penguatan budaya literasi terhadap naskah-naskah nusantara. Kegiatan ini mendapatkan respon positif dari para guru sebagai pelaksana implementasi kurikulum. Ini terlihat dari kesiapan kehadiran untuk selalu hadir tepat waktu dan mengikuti dengan selalu bertanya jika ada yang belum dipahami atau mengalami kesulitan.

Saran tindak lanjut pada kegiatan ini untuk dilakukan secara berkelanjutan dengan pendampingan pembuatan video animasi 2D dengan judul-judul cerita rakyat yang berbeda.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat mengucapkan terimakasih kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (P3M) Politeknik Negeri Lampung. Mitra kerjasama SMA PGRI Katibung sebagai tempat pelaksanaan pengabdian masyarakat. Direktorat Akademik Perguruan Tinggi Vokasi (DAPTV) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang sudah memberikan dana pada Skema Pemberdayaan Berbasis Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Hariharasudan, A., & Kot, S. (2018). A scoping review on Digital English and Education 4.0 for Industry 4.0. *Social Sciences*, 7(11), 1–13. <https://doi.org/10.3390/socsci7110227>
- Herwina, W. (2021). Optimalisasi Kebutuhan Murid Dan Hasil Belajar Dengan Pembelajaran Berdiferensiasi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2), 175–182. <https://doi.org/10.21009/pip.352.10>
- Kuspiyah, H. R., Amaliah, K., Kurniawan, A., & ... (2022). Pendampingan Pembuatan Video Animasi 2D Sebagai Upaya Melestarikan Manuskrip Nusantara. *Prosiding ...*, 47–54. <https://journal.untar.ac.id/index.php/PSENAPENMAS/article/view/20986%0Ahttps://journal.untar.ac.id/index.php/PSENAPENMAS/article/view/20986/12935>
- Mantra, I. B. N., Pramerta, I. G. P. A., Arsana, A. A. P., Puspawati, K. R., & Wedasuwari, I. A. M. (2022). Persepsi Guru Terhadap Pentingnya Pelatihan Pengembangan Dan Pelaksanaan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(5), 6313–6318. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Pouw, O. A., & Mulyanti, D. (2023). Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Jenjang Sma. *Jurnal Inspirasi Ilmu Manajemen*, 1(2), 77–82. <https://doi.org/10.32897/jiim.2023.1.2.2076>

- Rohimajaya, N. A., Hartono, R., Yuliasri, I., & Fitriati, S. W. (2022). Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka dalam Perkembangan Bahasa Inggris untuk SMA di Era Digital: Sebuah Analisis Konten. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, ISSN 26866(<http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>), 825–829.
- Saputra, A., Majid, N. K., & Setiawan, D. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Animasi 2D Tingkat Sd Pondok Nurul Huda 3 Martapura. *BaJET (Baturaja Journal of ...)*, 6(2), 376–380.
<http://www.journal.unbara.ac.id/index.php/BaJET/article/view/1754%0Ahttp://www.journal.unbara.ac.id/index.php/BaJET/article/download/1754/1152>
- Sari, B. K., Herdajanti, A. F., Puspiyanti, R. Y., Shifa, D., Muzzamil, M. K., & Oktafiyani, M. (2021). Video Animasi 2D sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah dan Bahasa Arab pada TPQ Al Huda Wonodri Semarang. *Jumat Ekonomi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 117–126.
- Sari, K. A. W., Sindu, I. G. P., & Agustini, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 100–110.
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.31525>
- Wardani, S., & Endahati, N. (2019). Animasi Media Pembelajaran Bermuatan Kearifan Lokal. *Seri Prosiding Seminar Nasional Dinamika Informatika Universitas PGRI Yogyakarta*, 68–73.