

Diseminasi Pemanfaatan Animaker sebagai Media Pembelajaran Interaktif bagi Generasi Alpha di SDN Wadas IV Karawang

Yadi Fahmi Arifudin¹, Nurhasan², Agus Susanto³, Defi Tri Mulyani⁴, Ilham Tafriji⁵, Shinta Diana⁶

Fakultas Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

Email: ¹yadi.fahmi@fai.unsika.ac.id, ²nurhasan@fai.unsika.ac.id,

³agus.susanto@fai.unsika.ac.id, ⁴2010631120006@student.unsika.ac.id,

⁵2410632110012@student.unsika.ac.id,

⁶2010631110040@student.unsika.ac.id

ABSTRACT: *This community service aims to describe the process of dissemination and utilization of Animaker as an interactive learning media for the Alpha generation at SDN Wadas IV Karawang, as well as its impact on teacher competency and learning quality. The activity was carried out through a series of lectures, discussions, and practices involving 18 elementary school teachers in a workshop on the use of Animaker. Primary data were obtained from observations, pretest-posttest, discussion notes, and Animaker media products produced by teachers, while secondary data came from school documents and literature related to digital media and the Alpha generation. Descriptive analysis showed an increase in the average score of teachers from 72.77 (pretest) to 77.77 (posttest), which indicates a strengthening of teachers' knowledge and skills in designing and integrating animated visual media in learning. Teachers experienced a change in perception, from viewing animation as mere entertainment to a strategic pedagogical medium to bridge abstract concepts and learning characteristics of the Alpha generation. This study also identified the main obstacles in the aspects of ICT facilities, internet stability, and time constraints, while formulating strengthening strategies in the form of tiered training, a community of practitioners, and school policy support so that the implementation of Animaker is sustainable and can be replicated in other elementary schools.*

Keywords: *Animaker, Interactive Learning Media, Alpha Generation, Teacher Competence*

Pendahuluan

Era digital telah membawa perubahan mendasar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam cara peserta didik menerima, mengolah, dan merespons informasi pembelajaran.¹ Generasi Alpha, yang umumnya lahir sejak tahun 2010, dikenal

¹ Sinaga, W. M. B. B., & Firmansyah, A. (2024). Perubahan Paradigma Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 10. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.492>

sebagai generasi yang tumbuh bersama perangkat digital, internet, dan konten visual-interaktif, sehingga memiliki preferensi kuat terhadap pembelajaran yang dinamis, multimodal, dan berbasis teknologi.² Di banyak sekolah dasar, termasuk SDN Wadas IV Karawang, praktik pembelajaran masih didominasi metode ceramah, penggunaan buku teks, dan media statistik yang kurang menarik minat serta tidak sepenuhnya sejalan dengan karakteristik belajar generasi Alpha. Kondisi ini berpotensi menurunkan keterlibatan (engagement), motivasi belajar, dan kualitas interaksi pedagogis di kelas. Animaker sebagai platform pembuat animasi dan video interaktif menawarkan peluang besar untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan dekat dengan dunia digital siswa.³ Namun, sejauh mana upaya diseminasi pemanfaatan Animaker yang dilakukan di sekolah dasar, bagaimana penerimaan guru, dan apa sajakah hambatan dalam pemanfaatan animaker serta bagaimana dampaknya terhadap kualitas pembelajaran generasi Alpha di SDN Wadas IV Karawang masih menjadi persoalan yang perlu diteliti secara sistematis.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dan animasi dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Penggunaan animasi edukatif mampu meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep abstrak pada siswa sekolah dasar dibandingkan dengan penyajian materi secara tekstual.⁴ Generasi Alpha memiliki kecenderungan lebih fokus dan termotivasi ketika belajar menggunakan media yang menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktivitas, karena sesuai dengan lingkungan digital yang mereka alami sehari-hari.⁵ Penggunaan media visual interaktif di beberapa SD di Indonesia menemukan bahwa

² Narti, W., Ramadan, M. P., Mulyawan, G., Jannah, M., Patalatu, J. S., Fatina, A. R., Budiman, A. A., Dewi, D. K., & Damayanti, E. S. (2025). *Psikologi Anak Dan Remaja Dalam Konteks Pendidikan*.

³ Indriyani, I., Fernando, A., & Mahaputra, I. K. A. D. (2023). Pemanfaatan Video Animasi Menggunakan Website Animaker untuk Media Informatif pada Mata Kuliah Cyber Law. *INFORMATICS FOR EDUCATORS AND PROFESSIONAL: Journal of Informatics*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.51211/itbi.v8i1.2433>

⁴ Pradana, S. (2025). *Efektivitas Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. 01(01).

⁵ Hendri, L. M., & Mustika, D. (2025). *Tematik Digital: Transformasi Pembelajaran Tematik di Era Generasi Alpha*.

integrasi video dan animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi, mengurangi kebosanan, dan menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan komunikatif.⁶

Pemanfaatan aplikasi kreator konten digital di sekolah dasar menunjukkan bahwa platform semacam Animaker dapat menjadi sarana bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis proyek yang melatih kreativitas dan kolaborasi siswa. Guru yang memanfaatkan aplikasi ini tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mengajak siswa terlibat dalam proses produksi konten sederhana, sehingga memperkuat keterampilan abad 21.⁷ Di sisi lain aspek diseminasi teknologi pendidikan di sekolah dasar dan menemukan bahwa keberhasilan penerapan media digital sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti guru literasi teknologi, dukungan kepala sekolah, ketersediaan perangkat dan internet, serta adanya pelatihan dan pendampingan berkelanjutan.⁸ Kelima penelitian tersebut memberikan landasan bahwa media animasi dan platform kreator konten memiliki potensi besar dalam pembelajaran, sekaligus mengingatkan pentingnya strategi diseminasi yang terencana agar teknologi benar-benar teradopsi dan dimanfaatkan secara optimal di lingkungan sekolah.

Meskipun banyak penelitian tentang efektivitas media animasi dan pentingnya diseminasi teknologi pendidikan, kajian yang secara spesifik menyoroiti diseminasi pemanfaatan Animaker sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar, terutama pada konteks lokal seperti SDN Wadas IV Karawang, masih sangat terbatas. Studi-studi terdahulu cenderung berfokus pada uji efektivitas analisis suatu media dalam meningkatkan hasil belajar atau pada umum kesiapan sekolah terhadap teknologi, tanpa menguraikan secara rinci proses, strategi, dan dinamika diseminasi sebuah platform tertentu dari sisi teknis, pedagogis, dan

⁶ Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>

⁷ Endaryono, Yudi, M., & Saputra, A. (2024). Pembuatan Video Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JAPIMAS)*, 3(2), 51–57. <https://doi.org/10.33772/japimas.v3i2.51>

⁸ Anggraeni, D. P., & Una, S. (2025). Pelatihan Pembelajaran Literasi Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar Sukaharja Karawang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3).

manajerial. Selain itu, belum banyak penelitian yang bersifat eksplisit karakteristik generasi Alpha dengan pola diseminasi dan pemanfaatan Animaker di tingkat sekolah dasar, termasuk bagaimana persepsi guru, hambatan yang dihadapi di lapangan, dan bentuk dukungan institusional yang diperlukan agar Animaker dapat berinteraksi ke dalam pembelajaran sehari-hari.

Kebaruan pengabdian ini terletak pada fokusnya yang tidak hanya mengkaji penggunaan Animaker sebagai media pembelajaran, tetapi secara khusus menelaah proses diseminasi pemanfaatannya di SDN Wadas IV Karawang dalam perspektif yang holistik. Penelitian ini menggabungkan analisis terhadap persepsi dan kesiapan guru, bentuk-bentuk sosialisasi dan pendampingan yang dilakukan, tantangan teknis maupun non-teknis yang muncul, serta mendorong pedagogis bagi pembelajaran generasi Alpha. Dengan memusatkan perhatian pada satu platform spesifik, yaitu Animaker, di satu konteks sekolah yang konkret, pengabdian ini memberikan gambaran yang lebih mendalam dan operasional mengenai bagaimana teknologi pembelajaran interaktif dapat benar-benar diadopsi dan dimaknai oleh aktor-aktor pendidikan di tingkat akar rumput. Pendekatan ini diharapkan mampu menghasilkan model atau pola diseminasi yang dapat direplikasi atau disesuaikan oleh sekolah lain dengan karakteristik serupa.

Pengabdian ini berpotensi memberikan dampak signifikan baik bagi praktik, pengembangan teori, maupun kebijakan pendidikan. Pada tataran praktisnya, temuan pengabdian dapat menjadi referensi bagi SDN Wadas IV Karawang dan sekolah dasar lainnya dalam merancang program diseminasi dan implementasi Animaker yang lebih sistematis dan berkelanjutan, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan selaras dengan karakteristik generasi Alpha. Pada tataran akademik, penelitian ini memperkaya khazanah kajian tentang teknologi pendidikan dengan menambahkan perspektif diseminasi media animasi interaktif dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia. Sementara pada kebijakan tataran, hasil penelitian dapat menjadi masukan bagi pemangku kebijakan di tingkat dinas pendidikan maupun sekolah untuk menyusun program pelatihan guru, pengadaan sarana infrastruktur, dan regulasi pendukung pemanfaatan media digital, sehingga

transformasi pembelajaran berbasis teknologi tidak berhenti pada tingkat wacana, tetapi terwujud nyata di ruang kelas.

Metode

Metodologi pengabdian ini dirancang untuk menggambarkan secara sistematis proses diseminasi dan pemanfaatan Animaker sebagai media pembelajaran interaktif bagi generasi Alpha di SDN Wadas IV Karawang. Jenis data dalam pengabdian ini berupa data yang diperoleh melalui rangkaian kegiatan pembelajaran yang meliputi ceramah, diskusi, dan praktik. Kegiatan ceramah dimanfaatkan untuk menyampaikan materi mengenai konsep Animaker, potensi pemanfaatannya sebagai media pembelajaran, serta langkah-langkah teknis penerapannya kepada guru dan siswa. Kegiatan diskusi menghasilkan data tentang pandangan, pengalaman, dan respon peserta terhadap penggunaan Animaker dalam pembelajaran. Adapun kegiatan praktik memberikan data mengenai kemampuan nyata guru dan siswa dalam mengoperasikan Animaker, tingkat keterlibatan mereka, serta bentuk implementasi Animaker di kelas.

Sumber data penelitian terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari 18 guru di SDN Wadas IV Karawang melalui keterlibatan aktif mereka dalam sesi ceramah, diskusi, dan praktik pembuatan dan pemanfaatan Animaker. Data ini diwujudkan dalam bentuk hasil observasi perilaku belajar, respon lisan, catatan diskusi, serta hasil produk praktik berupa konten pembelajaran yang dibuat dengan Animaker. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari berbagai dokumen dan referensi pendukung, seperti dokumen kurikulum, RPP, program kerja sekolah, pedoman pemanfaatan media pembelajaran, serta literatur dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penggunaan media digital dan karakteristik generasi Alpha.

Teknik pengumpulan data menggunakan kombinasi ceramah, diskusi, dan praktik yang sekaligus berperan sebagai strategi intervensi pembelajaran dan instrumen pengumpulan informasi. Pada tahap ceramah, fasilitator menyampaikan materi mengenai Animaker dan mengamati respon awal guru, yang kemudian dicatat melalui lembar observasi. Pada tahap diskusi, peneliti memfasilitasi tanya

jawab, curah pendapat, dan refleksi bersama terkait pengalaman, kebutuhan, dan tantangan pemanfaatan Animaker; data dikumpulkan melalui rekaman diskusi, catatan lapangan, dan ringkasan hasil diskusi kelompok. Pada tahap praktik, guru diarahkan untuk secara langsung membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis Animaker; selama proses ini fasilitator memberikan waktu 2 pekan untuk mengumpulkan produk Animaker yang dihasilkan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, yang bertujuan menggambarkan secara rinci dan sistematis kondisi diseminasi dan pemanfaatan Animaker di SDN Wadas IV Karawang. Data hasil ceramah, diskusi, dan praktik terlebih dahulu diklasifikasikan berdasarkan kategori tertentu, seperti tingkat partisipasi, jenis respons, bentuk pemanfaatan Animaker, dan hambatan yang muncul. Selanjutnya data tersebut dirangkum dalam bentuk tabel atau matriks sederhana dan dianalisis untuk menemukan pola, kecenderungan, dan hubungan antar komponen kegiatan. Data primer kemudian diinterpretasi dengan mempertimbangkan data sekunder, sehingga diperoleh gambaran utuh mengenai bagaimana proses diseminasi berlangsung, sejauh mana Animaker dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif, serta impedansinya bagi pembelajaran generasi Alpha di SDN Wadas IV Karawang.



**Gambar 1. Materi Workshop Pemanfaatan Animaker
(Sumber: Dokumentasi Lapangan, 2025)**

Hasil dan Pembahasan

1. Diseminasi pemanfaatan Animaker sebagai media pembelajaran interaktif alam mendesain dan mengintegrasikan media visual animatif untuk kualitas proses pembelajaran bagi generasi Alpha di SDN Wadas IV Karawang

Bagian ini menyajikan hasil penelitian dan pembahasan mengenai diseminasi pemanfaatan Animaker sebagai media pembelajaran interaktif dan pengaruhnya terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mendesain dan mengintegrasikan media visual animatif untuk kualitas proses pembelajaran bagi generasi Alpha di SDN Wadas IV Karawang. Data diperoleh melalui rangkaian kegiatan ceramah, diskusi, dan praktik yang melibatkan guru sebagai subjek utama sebagai penerima langsung layanan pembelajaran. Analisis fokus pada perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap guru terkait pemanfaatan Animaker, serta penguatannya terhadap dinamika pembelajaran di kelas. Adapun hasil pretest sebelum pelatihan dan posttest sesudah pelatihan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama	Hasil	
		Pretest	Posttest
1	Ria Mey Wulan, S.Pd.	80	80
2	Syafrudin Sidik	0	80
3	Nafi'atur Rokhmah, S.Pd.	80	80
4	Lydia Widianti Lestari, S.Pd.	80	80
5	Elza Savira Oktarina, S.Pd.	80	80
6	Evi Susanti, S.Pd.	80	70
7	Puput Legendaris, S.Pd.	70	80
8	Putri Kirana, S.Pd.	70	80
9	Minerva, S.Pd.	80	80
10	Ade Mardiana, S.Pd.	80	80
11	Tatan Abdul Rozak SPd.I	80	70
12	Teti Hartati S.Pd.	60	80
13	Vepi Dhurotun Napisah S.Pd.	80	80
14	Ani Zahrah, S.Pd.	80	80
15	Hanna Soraya Ramadhani, S.Pd.	80	70
16	Wirya Suryatan	80	80
17	Dede Hibban Haqi, S.Pd.	80	70
18	Akhmad Faisal Tazulhusna, S.Pd.	70	80
Rata-rata		72,77	77,77

Menurut Tabel 1 hasil pengabdian menunjukkan bahwa diseminasi Animaker melalui sesi ceramah sistematis mampu meningkatkan pemahaman konsep guru mengenai peran media visual animatif dalam pembelajaran abad 21 dilihat dari nilai rata-rata hasil pretest 72, 77, sedangkan hasil posttest 77,77. Pada tahap awal, sebagian besar guru mengakui bahwa mereka mengenal media animasi sebatas sebagai materi hiburan bagi siswa dan belum memanfaatkannya secara terstruktur dalam proses pembelajaran. Setelah mengikuti pemaparan mengenai fitur, contoh pemanfaatan, dan prinsip pedagogis pembelajaran interaktif berbasis animasi, guru mulai memandang Animaker sebagai sarana strategi untuk menjembatani materi abstrak menjadi lebih konkret dan menarik. Perubahan ini tercermin dari kemampuan guru menjelaskan kembali manfaat Animaker, menyebutkan jenis-jenis konten yang dapat dikembangkan, dan pembelajarannya dengan kompetensi dasar yang diajarkan di kelas.

Kegiatan diskusi terfasilitasi memberikan ruang bagi guru untuk mengelaborasi pengalaman, kebutuhan, dan tantangan yang mereka hadapi dalam penggunaan media digital. Kelompok diskusi menampilkan bahwa sebelumnya para guru merasa ragu menggunakan aplikasi berbasis web atau pengeditan video karena keterbatasan, keterampilan teknis, dan kekhawatiran akan menghabiskan banyak waktu persiapan. Melalui saling berbagi praktik baik, eksplorasi ide, dan simulasi rancangan skenario pembelajaran berbasis Animaker, guru mulai membangun kepercayaan diri dan menyadari bahwa desain media animatif dapat disusun secara bertahap dan tidak selalu harus kompleks. Diskusi juga menghasilkan beberapa rencana awal ide konten, seperti animasi pengenalan konsep pecahan, siklus udara, cerita moral, dan tema-tema tematik yang dekat dengan kehidupan siswa generasi Alpha.

Pada tahap praktik, peningkatan kompetensi guru tampak paling nyata. Guru dilibatkan secara langsung dalam proses mendesain storyboard, memilih template, mengatur karakter, teks, narasi, dan efek visual di dalam Animaker. Pada awal praktik, guru masih banyak bergantung pada panduan fasilitator, terutama dalam aspek teknis seperti pengaturan transisi, sinkronisasi suara, dan ekspor video.

Namun seiring berjalannya sesi praktik, sebagian besar guru menunjukkan kemandirian yang lebih tinggi: mereka mampu menyusun satu unit media pembelajaran animatif yang lengkap, mulai dari pembukaan, penyajian konsep inti, hingga penutup yang memuat rangkuman dan ajakan refleksi bagi siswa. Kemampuan ini mengindikasikan bahwa diseminasi tidak hanya berhenti pada pemahaman konteks, tetapi juga menghasilkan keterampilan operasional yang dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran.

Integrasi Animaker dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada beberapa kelas uji coba menampilkan perubahan positif dalam dinamika belajar generasi Alpha di SDN Wadas IV Karawang. Siswa menunjukkan tingkat perhatian dan antusiasme yang lebih tinggi ketika guru menggunakan video animasi buatannya sendiri dibandingkan ketika menggunakan media konvensional seperti papan tulis dan gambar statistik. Siswa lebih aktif menjawab pertanyaan, mengajukan komentar, dan mengirimkan konten animasi dengan pengalaman sehari-hari mereka. Guru melaporkan bahwa penjelasan terhadap konsep yang sebelumnya sulit dipahami siswa, seperti alur peristiwa, tahapan proses, atau hubungan sebab-akibat, menjadi lebih mudah ketika didukung visual animatif yang bergerak dan dilengkapi narasi audio. Hal ini memperkuat gambaran bahwa generasi Alpha, yang terbiasa dengan lingkungan digital, bereaksi lebih baik terhadap media pembelajaran yang kaya visual dan interaktif.

Dari sisi kompetensi pedagogis, guru mengalami penguatan dalam kemampuan merancang pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan adanya media Animaker yang telah mereka buat sendiri, guru terdorong untuk menyusun skenario pembelajaran yang melibatkan siswa dalam aktivitas aktif, misalnya melalui diskusi setelah menonton animasi, tugas lanjutan berbasis proyek kecil, atau penugasan refleksi. Guru tidak lagi memosisikan media hanya sebagai alat bantu penjelasan satu arah, tetapi sebagai pemicu interaksi, tanya jawab, dan kolaborasi di kelas. Peningkatan kompetensi ini tampak dari kesediaan guru melakukan modifikasi RPP, memasukkan langkah-langkah penggunaan Animaker sebagai bagian dari kegiatan inti, serta menyusun indikator ketercapaian yang terkait dengan pemahaman konsep melalui media animatif.

Penelitian juga menemukan bahwa diseminasi Animaker berkontribusi terhadap peningkatan literasi teknologi guru. Sebelum kegiatan, sebagian guru mengaku hanya menggunakan perangkat TIK untuk fungsi dasar seperti presentasi slideshow atau komunikasi administratif. Setelah kegiatan, mereka menjadi lebih terbuka untuk mengeksplorasi berbagai fitur Animaker dan berinisiatif mengintegrasikan elemen lain seperti rekaman suara sendiri, gambar lokal, dan teks yang disesuaikan dengan konteks budaya serta lingkungan siswa. Peningkatan literasi ini penting karena menjadi landasan bagi pengembangan inovasi media pembelajaran lanjutan, baik menggunakan Animaker maupun platform visual lainnya, sehingga kompetensi guru tidak berhenti pada kemampuan teknis minimal.

Namun, hasil penelitian juga mengungkap beberapa faktor penghambat yang menghambat optimalisasi penyebaran. Salah satunya adalah keterbatasan perangkat komputer atau laptop yang dimiliki guru, kualitas jaringan internet yang tidak selalu stabil, serta ketersediaan waktu untuk mengembangkan media di tengah beban administrasi yang tinggi. Meskipun demikian, guru menyatakan bahwa keberadaan template, fitur drag-and-drop, dan antarmuka yang relatif mudah dipelajari dalam Animaker membantu mengurangi hambatan teknis. Dengan dukungan pelatihan singkat yang berkelanjutan dan kolaborasi antarguru, tantangan ini dinilai masih dapat diatasi secara bertahap.

Secara keseluruhan, pembahasan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa diseminasi pemanfaatan Animaker di SDN Wadas IV Karawang berperan signifikan dalam meningkatkan kompetensi guru baik pada aspek pengetahuan, keterampilan teknis, maupun kemampuan pedagogis dalam mendesain dan mengintegrasikan media visual animatif. Transformasi kompetensi tersebut berimplikasi langsung pada peningkatan kualitas proses pembelajaran bagi generasi Alpha, yang ditandai dengan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan dunia digital mereka. Diseminasi yang dirancang melalui kombinasi ceramah, diskusi, dan praktik terbimbing terbukti menjadi pendekatan yang efektif untuk mengantarkan guru dari tahap pengenalan hingga tahap penerapan nyata di kelas. Temuan ini mengisyaratkan bahwa program serupa dapat direplikasi di sekolah dasar lain dengan penyesuaian konteks, sehingga pemanfaatan media animatif seperti

Animaker dapat menjadi bagian integral dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran di era digital.



Gambar 2. Antusias Guru Menyimak Materi Workshop Pemanfaatan Animaker (Sumber: Dokumentasi Lapangan, 2025)

2. Persepsi dan tingkat kesadaran guru terhadap pemanfaatan Animaker sebagai media pembelajaran interaktif dalam mendukung generasi pembelajaran Alpha di SDN Wadas IV Karawang?

Persepsi dan tingkat kesadaran guru terhadap pemanfaatan Animaker sebagai media pembelajaran interaktif di SDN Wadas IV Karawang menunjukkan dinamika yang menarik sekaligus strategi dalam konteks pembelajaran generasi Alpha. Secara umum, penelitian menggambarkan bahwa sebagian besar guru mulai memandang Animaker bukan lagi sekedar aplikasi kreatif hiburan, tetapi sebagai media pembelajaran yang potensial untuk mengemas materi secara lebih menarik, kontekstual, dan dekat dengan dunia digital siswa. Pada tahap awal, masih terdapat guru yang ragu karena keterbatasan pemahaman teknologi dan kekhawatiran akan kompleksitas pengoperasian aplikasi. Namun, setelah melalui rangkaian kegiatan sosialisasi dan pelatihan, persepsi mereka bergeser secara positif: Animaker dinilai mampu membantu menjelaskan konsep abstrak, memperkaya variasi metode mengajar, serta meningkatkan daya tarik visual dalam penyampaian materi,

sehingga lebih sesuai dengan karakteristik generasi Alpha yang dekat dengan video, animasi, dan konten interaktif digital.

Tingkat kesadaran guru tentang pentingnya media pembelajaran interaktif juga tampak meningkat seiring dengan pengalaman langsung mereka menggunakan Animaker. Sebelum intervensi, banyak guru yang masih memandang media sebagai pelengkap yang bersifat opsional, sehingga penggunaan teknologi hanya dilakukan sesekali, terutama saat ada penilaian kinerja atau pengawasan. Setelah mengikuti sesi ceramah, diskusi, dan praktik, guru menyadari bahwa pemanfaatan media visual animatif tidak hanya memperindah tampilan pembelajaran, tetapi berhubungan langsung dengan peningkatan perhatian, motivasi, dan partisipasi aktif siswa. Pemahaman ini diungkapkan dari pernyataan guru yang mulai memasukkan penggunaan Animaker dalam perencanaan pembelajaran harian, mempertimbangkan karakteristik generasi Alpha ketika memilih pendekatan dan media, serta memandang teknologi bukan sekadar tren, melainkan kebutuhan dalam pembelajaran abad 21. Pergeseran dari sekadar “tahu” ke “merasa perlu dan penting” menunjukkan bahwa kesadaran guru tidak lagi bersifat pasif, tetapi berkembang menjadi komitmen awal untuk mengintegrasikan Animaker ke dalam praktik mengajar.

Penelitian juga menunjukkan bahwa persepsi positif guru dipengaruhi oleh pengalaman belajar mereka sendiri selama proses pelatihan. Dalam diskusi reflektif, guru mengemukakan bahwa ketika mereka ditempatkan dalam posisi “pembelajar” yang menikmati materi melalui video animasi, mereka dapat merasakan langsung bagaimana media tersebut membuat informasi lebih mudah diingat dan dinikmati. Pengalaman afektif ini membentuk empati pedagogis: guru mulai membayangkan bagaimana siswa generasi Alpha akan merespons jika materi matematika, IPA, PPKn, atau tematik dikemas dalam bentuk animasi. Guru menyatakan bahwa Animaker membantu menjembatani kesenjangan antara tuntutan kurikulum yang padat dengan kebutuhan siswa akan pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, persepsi mereka tidak hanya berubah pada tataran rasional, tetapi juga pada tataran emosional—muncul keyakinan bahwa penggunaan Animaker dapat membuat suasana belajar lebih hidup dan mengurangi kejenuhan siswa.

Meskipun persepsi dan kesadaran guru cenderung positif, penelitian menemukan adanya variasi tingkat kesiapan dan kedalaman pemahaman di antara guru. Sebagian guru yang akrab dengan perangkat digital tampak lebih cepat menangkap peluang integrasi Animaker dalam berbagai mata pelajaran, sementara guru yang kurang terbiasa dengan teknologi membutuhkan waktu lebih lama untuk merasa nyaman. Namun, penting dicatat bahwa bahkan kelompok guru yang merasa “gaptek” mengakui relevansi Animaker dan berasumsi sebagai keterampilan yang perlu dipelajari demi kepentingan siswa. Mereka menyadari bahwa generasi Alpha tumbuh dalam lingkungan yang sarat dengan gawai, media sosial, dan video pendek, sehingga pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah cenderung tidak lagi efektif. Kesadaran ini menjadi modal penting untuk membangun budaya belajar berkelanjutan di kalangan guru, di mana mereka terbuka terhadap lanjutan pelatihan dan kolaborasi antarguru dalam mengembangkan media berbasis Animaker.

Dalam pembahasan lebih jauh, temuan penelitian menunjukkan bahwa persepsi dan kesadaran guru terhadap Animaker terpaku pada cara mereka memaknai peran profesional sebagai pendidik di era digital. Guru yang memposisikan dirinya sebagai “fasilitator” pembelajaran generasi Alpha lebih cepat menerima Animaker sebagai alat bantu utama untuk memfasilitasi eksplorasi dan interaksi siswa. Mereka cenderung memandang teknologi sebagai mitra dalam mengajar, bukan ancaman. Sebaliknya, guru yang masih memposisikan dirinya sebagai satu-satunya sumber pengetahuan memerlukan pendampingan yang lebih intensif untuk mentransformasi cara pandang tersebut. Namun, melalui diskusi dan praktik, bahkan kelompok kedua ini mulai mengakui bahwa visual animatif memudahkan mereka menjelaskan materi dan menghemat energi verbal, sehingga interaksi dengan siswa bisa lebih fokus pada pemantapan konsep dan pengembangan keterampilan berpikir.

Penelitian juga menarik bahwa meningkatnya kesadaran guru akan pentingnya Animaker ikut mendorong inisiatif di tingkat sekolah, meskipun masih dalam skala awal. Beberapa guru mulai mengusulkan pengadaan perangkat pendukung, penjadwalan sesi berbagi praktik baik, serta integrasi pelatihan

Animaker dalam program kerja dan musyawarah guru. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi positif tidak berhenti pada level individu, tetapi mulai mengarah pada gerakan kolektif untuk menjadikan pemanfaatan media interaktif sebagai bagian dari budaya pembelajaran sekolah.

Secara keseluruhan, hasil penelitian dan pembahasan ini menegaskan bahwa persepsi dan tingkat kesadaran guru terhadap pemanfaatan Animaker di SDN Wadas IV Karawang telah bergerak ke arah yang konstruktif dalam mendukung pembelajaran generasi Alpha. Guru tidak hanya memahami bahwa generasi ini membutuhkan pembelajaran yang interaktif dan visual, tetapi juga mulai melihat diri mereka sebagai agen penting yang harus menguasai dan memanfaatkan teknologi seperti Animaker. Di sisi lain, keinginan perubahan persepsi dan kesadaran ini sangat bergantung pada dukungan pelatihan lanjutan, ketersediaan fasilitas, dan komitmen kelembagaan. Dengan mengoptimalkan faktor-faktor tersebut, pemanfaatan Animaker berpeluang besar menjadi strategi pembelajaran yang sistematis dan efektif dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital bagi generasi Alpha.



**Gambar 3. Presentasi Workshop Pemanfaatan Animaker
(Sumber: Dokumentasi Lapangan, 2025)**



**Gambar 4. Sesi Diskusi dan Tanya Jawab
(Sumber: Dokumentasi Lapangan, 2025)**

3. Hambatan dalam diseminasi dan pemanfaatan Animaker sebagai media pembelajaran interaktif, serta strategi apa yang dapat dikembangkan untuk mengoptimalkan implementasinya di SDN Wadas IV Karawang

Hambatan dalam diseminasi dan pemanfaatan Animaker sebagai media pembelajaran interaktif di SDN Wadas IV Karawang tidak hanya berkaitan dengan aspek teknis, tetapi juga menyentuh dimensi kompetensi guru, kebijakan sekolah, dan infrastruktur kesiapan. Berbagai penelitian tentang penggunaan Animaker dan media interaktif menunjukkan bahwa meskipun media ini efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar, proses implementasinya sering dihadapkan dengan tantangan nyata di lapangan. Di SDN Wadas IV Karawang, kendala tersebut tampak dalam bentuk keterbatasan perangkat, akses internet yang belum merata, beban kerja guru yang tinggi, serta pemahaman yang belum merata mengenai fungsi Animaker sebagai media pembelajaran, bukan sekadar alat hiburan.

Salah satu hambatan utama adalah keterbatasan fasilitas dan infrastruktur pendukung, terutama perangkat TIK dan jaringan internet yang stabil. Studi tentang

hambatan guru dalam pemanfaatan TIK di Indonesia menunjukkan bahwa kurangnya sarana, kualitas jaringan, dan keterbatasan akses menjadi kendala dominan ketika guru mencoba mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran. Kondisi serupa dapat terjadi di sekolah dasar seperti SDN Wadas IV, di mana tidak semua kelas memiliki proyektor, speaker, atau koneksi internet yang mampu untuk memutar video Animaker secara optimal. Selain itu, akun Animaker versi gratis memiliki batasan durasi ekspor video, jumlah karakter, dan fitur, sehingga membatasi kreativitas guru ketika ingin mengembangkan konten yang lebih kompleks dan variatif. Hambatan teknis ini dapat mengurangi konsistensi pemanfaatan Animaker meskipun minat guru cukup tinggi.

Hambatan berikutnya terkait dengan kompetensi, waktu, dan beban kerja guru. Penelitian tentang kemampuan dan hambatan guru dalam penggunaan TIK menemukan bahwa, meskipun banyak guru memiliki sikap positif terhadap teknologi, mereka sering mengalami kekurangan pelatihan, waktu yang terbatas untuk belajar, dan kesulitan menyeimbangkan tugas administratif dengan inovasi pembelajaran. Animaker, meskipun memiliki antarmuka drag-and-drop yang relatif mudah, tetap memerlukan waktu belajar dan latihan, terutama pada tahap awal pembuatan animasi dan pengaturan alur visual. Guru di SDN Wadas IV Karawang berpotensi mengalami dilema: di satu sisi menyadari pentingnya media interaktif bagi generasi Alpha, di sisi lain merasa keinginan dengan tuntutan kurikulum, administrasi, dan target penilaian, sehingga inovasi media sering tertunda atau hanya dilakukan sesekali.

Dari sisi pedagogi, hambatan juga muncul dalam bentuk integrasi yang belum terarah antara Animaker dan tujuan pembelajaran. Literatur menekankan bahwa media animasi harus digunakan secara purposif dan tidak sekedar “memperindah” pembelajaran. Tanpa perencanaan yang matang, Animaker bisa jatuh pada penggunaan yang bersifat insidental, tidak terhubung dengan kompetensi dasar, dan kurang mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan media interaktif bergantung pada desain pembelajaran yang mencakup skenario, aktivitas tindak lanjut, dan penilaian yang sesuai, bukan hanya pemutaran video. Jika guru belum terbiasa menyusun RPP

yang memasukkan langkah-langkah pemanfaatan Animaker secara sistematis, maka potensi media ini bagi generasi Alpha tidak akan sepenuhnya tercapai.

Menyadari berbagai hambatan tersebut, diperlukan diseminasi strategi dan implementasi Animaker yang lebih terstruktur di SDN Wadas IV Karawang. Strategi pertama adalah penguatan kapasitas guru melalui pelatihan berjenjang dan berbasis praktik. Studi tentang persepsi guru terhadap video Animaker menunjukkan bahwa ketika guru didampingi secara langsung melalui workshop dan pendampingan, mereka lebih mampu memproduksi dan memanfaatkan animasi secara efektif dalam pembelajaran. Pelatihan sebaiknya tidak hanya fokus pada teknis penggunaan Animaker, tetapi juga pada perancangan *storyboard*, integrasi dengan model pembelajaran (misalnya PBL atau *project-based learning*), dan pengumpulan aktivitas reflektif setelah pemutaran video. Pola pelatihan dapat dirancang dalam siklus: sosialisasi konsep, praktik terstruktur, implementasi di kelas, dan refleksi bersama.

Strategi kedua adalah pengembangan komunitas belajar atau komunitas praktisi di tingkat sekolah. Pengalaman berbagai program pengembangan guru profesional menunjukkan bahwa pembelajaran kolektif melalui komunitas guru mampu mengurangi rasa tercakup, memfasilitasi praktik berbagi dengan baik, dan mempercepat penerapan inovasi TIK. Di SDN Wadas IV Karawang, komunitas ini dapat berbentuk kelompok kerja kecil yang secara rutin berbagi desain Animaker, berdiskusi tentang kendala teknis maupun pedagogis, serta melakukan *peer review* terhadap media yang dibuat guru lain. Kolaborasi seperti ini dapat menghemat waktu karena guru dapat memodifikasi template yang sudah ada dari rekan sejawat, bukan selalu membuat dari nol. Selain itu, komunitas dapat menjadi saluran untuk mengadvokasi dukungan kebijakan sekolah, seperti pengadaan perangkat, jadwal khusus media pengembangan, dan insentif bagi guru inovatif.

Strategi mencakup penguatan dukungan kebijakan dan manajerial ketiga di tingkat sekolah. Kebijakan internal sekolah yang memberi ruang bagi penggunaan media digital, memasukkan pemanfaatan Animaker dalam Rencana Kerja Sekolah, dan mengintegrasikannya dengan kurikulum program akan meningkatkan legitimasi praktik ini di mata guru. Kepala sekolah dan tim manajemen dapat

menyusun standar pemanfaatan minimal media interaktif per semester, tanpa bersifat memaksa, tetapi sebagai sasaran pengembangan profesional. Di sisi lain, sekolah dapat mengatur pengelolaan fasilitas secara lebih efisien, misalnya penjadwalan penggunaan proyektor dan jaringan, menyediakan ruang khusus untuk media produksi, serta memfasilitasi akses internet yang lebih stabil. Dengan dukungan kelembagaan yang jelas, guru akan merasa bahwa upaya mereka dalam memanfaatkan Animaker merupakan bagian integral dari peningkatan kualitas sekolah, bukan inisiatif pribadi yang berdiri sendiri.



**Gambar 5. Foto Bersama Kepala Sekolah dan Guru
(Sumber: Dokumentasi Lapangan, 2025)**

Akhirnya, untuk mengoptimalkan implementasi Animaker bagi generasi Alpha, penting untuk selalu memusatkan strategi pada kebutuhan dan karakteristik siswa. Penelitian tentang media interaktif di sekolah dasar menunjukkan bahwa ketika media dikembangkan dengan mempertimbangkan konteks lokal, tingkat literasi, dan minat siswa, dampaknya terhadap motivasi dan keterlibatan belajar menjadi lebih kuat. Di SDN Wadas IV Karawang, guru dapat mengembangkan animasi yang mengangkat tema lingkungan sekitar, budaya lokal, atau pengalaman sehari-hari siswa, sehingga konten terasa dekat dan bermakna. Animaker dapat dimanfaatkan tidak hanya sebagai media yang dibuat oleh guru, tetapi juga sebagai wahana proyek kreatif sederhana bagi siswa yang lebih mahir, sehingga mereka belajar tidak hanya

dari animasi, tetapi juga melalui proses perencanaannya. Dengan menggabungkan perbaikan infrastruktur, penguatan kompetensi guru, dukungan kebijakan, dan orientasi pada kebutuhan generasi Alpha, hambatan dalam diseminasi Animaker dapat dikurangi, dan implementasinya di SDN Wadas IV Karawang berpotensi menjadi model praktik baik bagi sekolah dasar lainnya.

Simpulan

Simpulan pengabdian menunjukkan bahwa diseminasi pemanfaatan Animaker melalui rangkaian ceramah, diskusi, dan praktik mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mendesain dan mengintegrasikan media visual animatif di SDN Wadas IV Karawang. Peningkatan ini tercermin dari peningkatan nilai rata-rata pretest 72,77 menjadi 77,77 pada posttest, disertai perubahan pengetahuan, keterampilan teknis, dan sikap guru terhadap penggunaan Animaker dalam pembelajaran. Guru yang semula memandang animasi hanya sebagai hiburan mulai menyadari fungsinya sebagai sarana pedagogis untuk menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret dan menarik bagi generasi Alpha. Selain itu, praktik langsung mendorong guru lebih mandiri dalam menyusun storyboard, memilih template, dan menghasilkan satu kesatuan media animatif yang siap digunakan di kelas. Dampaknya, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, berpusat pada siswa, dan relevan dengan dunia digital generasi Alpha, sekaligus memperkuat literasi teknologi dan inovasi pedagogis guru.

Referensi

- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Anggraeni, D. P., & Una, S. (2025). Pelatihan Pembelajaran Literasi Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar Sukaharja Karawang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3).
- Endaryono, Yudi, M., & Saputra, A. (2024). Pembuatan Video Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JAPIMAS)*, 3(2), 51–57. <https://doi.org/10.33772/japimas.v3i2.51>

- Hendri, L. M., & Mustika, D. (2025). *Tematik Digital: Transformasi Pembelajaran Tematik di Era Generasi Alpha*.
- Indriyani, I., Fernando, A., & Mahaputra, I. K. A. D. (2023). Pemanfaatan Video Animasi Menggunakan Website Animaker untuk Media Informatif pada Mata Kuliah Cyber Law. *INFORMATICS FOR EDUCATORS AND PROFESSIONAL : Journal of Informatics*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.51211/itbi.v8i1.2433>
- Narti, W., Ramadan, M. P., Mulyawan, G., Jannah, M., Patalatu, J. S., Fatina, A. R., Budiman, A. A., Dewi, D. K., & Damayanti, E. S. (2025). *Psikologi Anak Dan Remaja Dalam Konteks Pendidikan*.
- Pradana, S. (2025). *Efektivitas Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. 01(01).
- Sinaga, W. M. B. B., & Firmansyah, A. (2024). Perubahan Paradigma Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 10. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.492>