

PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PRESENTASI BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR

Hadi Gunawan Sakti

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi,

Universitas Pendidikan Mandalika, Jalan Pemuda Nomor 59A, Mataram,

Nusa Tenggara Barat 83125, Indonesia

Email: hadigunawansakti@undikma.ac.id

Submit: 12-06-2025; Revised: 19-06-2025; Accepted: 22-06-2025; Published: 01-07-2025

ABSTRAK: Kemajuan teknologi memberikan dampak besar terhadap dunia pendidikan, terutama dalam mengubah pola interaksi antara guru dan siswa. Hal ini mendorong guru untuk terus berinovasi dalam pemanfaatan teknologi, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran. Media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru SDN 5 Lepak, Kecamatan Sakra Timur, Kabupaten Lombok Timur dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Animaker*, yaitu *platform* pembuatan animasi yang interaktif dan menarik. Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif yang terdiri atas tahapan koordinasi, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan didampingi oleh tim dosen secara langsung. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa 88% peserta berhasil mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Animaker* dengan sangat baik. Selain itu, peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan peningkatan pemahaman terhadap teknologi pembelajaran digital. Namun, tantangan yang dihadapi antara lain keterbatasan perangkat dan koneksi *internet*. Kegiatan ini berkontribusi dalam meningkatkan kompetensi guru, serta mendorong pembelajaran yang lebih kreatif dan berpusat pada siswa.

Kata Kunci: *Animaker*, Inovasi Pendidikan, Media Pembelajaran Digital, Pelatihan Guru, Pembelajaran Interaktif.

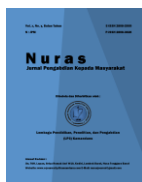
ABSTRACT: Technological advances have a major impact on the world of education, especially in changing the pattern of interaction between teachers and students. This encourages teachers to continue to innovate in the use of technology, including in the use of learning media. The right media can increase the effectiveness of delivering material and create a fun learning atmosphere. This community service activity aims to improve the ability of SDN 5 Lepak, East Sakra District, East Lombok Regency teachers in developing learning media based on *Animaker*, an interactive and interesting animation creation platform. The method used is participatory training consisting of the stages of coordination, preparation, implementation, and evaluation. The activity was accompanied by a team of lecturers directly. The results of the training showed that 88% of participants succeeded in developing learning media using *Animaker* very well. In addition, participants showed high enthusiasm and increased understanding of digital learning technology. However, the challenges faced include limited devices and internet connections. This activity contributes to improving teacher competence, as well as encouraging more creative and student-centered learning.

Keywords: *Animaker*, Educational Innovation, Digital Learning Media, Teacher Training, Interactive Learning.

How to Cite: Sakti, H. G. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis *Animaker* terhadap Hasil Belajar. *Nuras : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 115-120. <https://doi.org/10.36312/nuras.v5i3.467>



Nuras : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



PENDAHULUAN

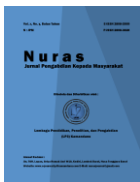
Perkembangan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan, terutama dalam mengubah pola interaksi antara guru dan siswa. Guru dituntut untuk terus berinovasi dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi, guna meningkatkan mutu proses pembelajaran. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran abad ke-21 adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan (Kustandi & Darmawan, 2020; Pramana *et al.*, 2022; Shoffa *et al.*, 2021). Menurut Irayanti *et al.* (2021), pendidikan merupakan sarana *transfer* ilmu pengetahuan yang efektif untuk membentuk generasi muda yang kritis, inovatif, dan bijak dalam menghadapi perubahan zaman. Oleh karena itu, guru harus memiliki kompetensi pedagogik yang kuat, termasuk kemampuan dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa.

Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru adalah *Animaker*, sebuah perangkat lunak berbasis digital yang memungkinkan pengguna membuat presentasi dan video pembelajaran animatif. Media ini mampu menyajikan materi dengan visualisasi yang lebih hidup, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa (Julia *et al.*, 2021; Saparuddin, 2022). Dalam konteks pembelajaran di era digital, penggunaan *Animaker* dinilai relevan untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi di SDN 5 Lepak, Kabupaten Lombok Timur pada 26 April 2025 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional, didominasi oleh buku teks atau media cetak. Akibatnya, banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi dan cenderung kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Media yang monoton menyebabkan menurunnya minat belajar serta rendahnya partisipasi aktif siswa di kelas.

Kondisi ini diperparah dengan keterbatasan akses terhadap teknologi dan kurangnya pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Letak geografis SDN 5 Lepak yang berada di daerah pedesaan juga menjadi tantangan tersendiri, seperti minimnya infrastruktur pendukung dan keterbatasan sumber daya manusia. Sejalan dengan Amiru *et al.* (2022), kualitas pendidikan di daerah pedalaman masih jauh tertinggal dibandingkan daerah perkotaan, terutama dari sisi ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan sebuah program pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada peningkatan kapasitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi digital, khususnya *Animaker*. Tujuan dari kegiatan ini meliputi: 1) meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Animaker* sebagai sarana penyampaian materi yang lebih efektif dan menarik; 2) mendorong inovasi dan kreativitas guru dalam mengajar dengan dukungan teknologi digital agar pembelajaran menjadi lebih interaktif; 3) meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan mereka; 4) menjadikan SDN 5 Lepak sebagai sekolah percontohan dalam penerapan media pembelajaran berbasis *Animaker*; dan 5) mengembangkan SDN 5 Lepak sebagai pusat pelatihan guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis animasi



di wilayah Lombok Timur. Dengan pelaksanaan program ini, diharapkan dapat tercipta ekosistem pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional secara menyeluruh.

METODE

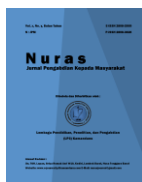
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan melibatkan seluruh guru di SDN 5 Lepak, Kecamatan Sakra Timur, Kabupaten Lombok Timur sebagai peserta. Pelatihan dirancang berbasis praktik, pendampingan intensif, serta refleksi bersama untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Animaker*. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif dan kolaboratif, mengacu pada model *workshop-based learning* yang dikombinasikan dengan prinsip *experiential learning*, dimana peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga langsung mempraktikkannya melalui simulasi dan pendampingan.

Tahapan kegiatan dirancang secara terpadu sebagai berikut: 1) persiapan dan koordinasi, tahap awal dilakukan dengan pendataan dan verifikasi jumlah guru di SDN 5 Lepak sebagai calon peserta. Proses ini melibatkan seluruh unsur pimpinan sekolah, guna memastikan partisipasi menyeluruh. Selain itu, dilakukan koordinasi antara tim dosen pelaksana pengabdian, pihak sekolah, serta Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Pendidikan Mandalika; 2) pembekalan materi dan penyusunan modul, guru peserta pelatihan diberikan pembekalan awal terkait penggunaan media *Animaker* dan integrasinya dalam proses pembelajaran. Materi disusun berbasis kebutuhan lapangan, serta dikaitkan dengan teori pembelajaran konstruktivistik dan teknologi pendidikan. Modul disesuaikan dengan karakteristik guru sekolah dasar dan kurikulum yang berlaku; 3) pelaksanaan pelatihan dan pendampingan, pelatihan dilaksanakan dalam bentuk lokakarya (*workshop*) yang mencakup praktik langsung pembuatan media animasi menggunakan *Animaker*. Kegiatan ini disertai dengan sesi pendampingan individual dan kelompok oleh tim dosen untuk memastikan pemahaman dan keterampilan peserta berkembang secara optimal; dan 4) *monitoring* dan evaluasi, evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif, baik selama proses pelatihan berlangsung maupun setelah kegiatan berakhir. *Monitoring* dilakukan untuk menilai perkembangan keterampilan guru, serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam implementasi media pembelajaran yang dikembangkan.

Metode ini relevan untuk diterapkan, karena memberikan ruang belajar aktif, mendorong kreativitas, dan membangun pengalaman langsung dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Pendekatan ini didukung oleh teori *learning by doing* (Dewey, 1938) dan prinsip andragogi (Knowles, 1984) yang menekankan bahwa orang dewasa belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif dalam proses.

Materi Pengabdian Masyarakat

Adapun materi dalam program pengabdian masyarakat yang disampaikan kepada guru sebagai peserta antara lain: 1) materi umum, yakni sebagai bentuk sosialisasi pelaksanaan program pengabdian masyarakat, baik berupa teknik pelaksanaan program, bentuk pendampingan, dan pembinaan, serta mekanisme *monitoring* program secara periodik pasca program; dan 2) materi isi, yakni terkait



dengan materi yang diberikan kepada guru sebagai peserta pelatihan tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Animaker* untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa.

Pelaksanaan Program Pengabdian Masyarakat

Adapun langkah-langkah pelaksanaan program pengabdian masyarakat sebagai berikut: 1) menyiapkan bahan dan sarana kebutuhan untuk pelaksanaan program; 2) melakukan analisis aktivitas rutinitas (kegiatan mengajar) guru-guru di kelas; 3) melakukan analisis kebutuhan program berdasarkan pada permasalahan guru yang ada di SDN 5 Lepak dengan mengacu pada aktivitas pelaksanaan pembelajaran di kelas; 4) sosialisasi awal kepada guru terkait materi dan teknis pelatihan yang dilaksanakan; 5) membagi tugas kepada tim dosen untuk mendampingi guru peserta pelatihan; 6) melaksanakan kegiatan pelatihan sesuai waktu yang telah dibahas dan disepakati; dan 7) menuliskan laporan hasil pelatihan dan publikasi hasil penelitian.

Rencana Keberlanjutan Program

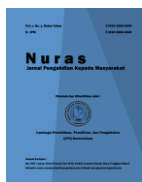
Keberlanjutan program pengabdian masyarakat ini akan terus dilakukan *monitoring* oleh tim dosen dengan melakukan pendampingan secara periodik berdasarkan tahapan-tahapan *monitoring* yang telah direncanakan dan disusun sebelumnya.

HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Senin, 18 Mei 2025, pukul 08.00 - 12.00 WITA, bertempat di SDN 5 Lepak, Kecamatan Sakra Timur, Kabupaten Lombok Timur. Tema kegiatan adalah “Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis *Animaker* untuk Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Siswa”. Kegiatan ini diikuti oleh seluruh guru, siswa, orang tua, serta pengurus yayasan sekolah. Pelatihan dipandu oleh narasumber Dr. Hadi Gunawan Sakti, M.Pd., yang menyampaikan materi secara aplikatif dan demonstratif mengenai penggunaan *platform Animaker* sebagai media presentasi interaktif. Materi pelatihan difokuskan pada integrasi *Animaker* dalam pembelajaran tematik dan berbasis kurikulum.

Setelah sesi pelatihan, dilakukan praktik langsung, dimana peserta (guru dan siswa) diminta membuat media presentasi sesuai bidang masing-masing. Hasil praktik menunjukkan bahwa 88% peserta berhasil membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis *Animaker* dengan sangat baik. Hal ini didasarkan pada hasil evaluasi langsung melalui observasi, rubrik penilaian, serta presentasi hasil karya peserta. Contoh data kuantitatif sederhana: 1) jumlah peserta pelatihan 25 orang; 2) jumlah peserta yang berhasil membuat media 22 orang (88%); 3) rata-rata skor praktik 85 dari 100; dan 4) peningkatan pemahaman berdasarkan refleksi tertulis guru, naik dari rata-rata 60 (pra-pelatihan) menjadi 85 (pasca-pelatihan).

Dengan demikian, efektivitas *Animaker* sebagai media pembelajaran dalam pelatihan ini sejalan dengan teori *multimedia learning* dari Sumardi (2020) yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik dari kombinasi teks, gambar, dan animasi dibanding dari teks saja. Platform *Animaker* memadukan elemen visual, audio, dan animasi yang dapat merangsang atensi dan pemahaman siswa secara lebih optimal. Selain itu, menurut teori *dual coding* dari Satrianawati (2018),



informasi yang disampaikan secara verbal dan visual sekaligus akan lebih mudah diproses dan diingat. Dalam konteks pembelajaran di SDN 5 Lepak, penggunaan *Animaker* terbukti membuat presentasi guru menjadi lebih menarik, serta membantu siswa memahami konsep melalui animasi yang konkret dan menyenangkan. Pelatihan ini juga selaras dengan prinsip *constructivist learning* (Sutrisno *et al.*, 2024), dimana guru sebagai fasilitator membantu siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman interaktif. Guru yang terlatih membuat dan menggunakan *Animaker* dalam proses pembelajaran cenderung mampu menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, kreatif, dan komunikatif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis *Animaker* bagi guru-guru di SDN 5 Lepak berjalan dengan baik dan disambut antusias oleh para peserta. Sebanyak 88% peserta pelatihan menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam mengembangkan media pembelajaran presentasi berbasis *Animaker*. Media pembelajaran berbasis *Animaker* terbukti dapat dimanfaatkan dengan mudah oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini memberikan dampak positif berupa meningkatnya pemahaman dan keterampilan guru dalam penggunaan media digital, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, media ini juga mampu menumbuhkan minat baca siswa secara signifikan.

SARAN

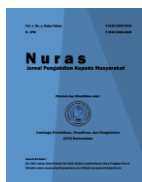
Saran yang dapat diberikan, kepada tim pengabdian selanjutnya untuk selalu berpikir kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis *Animaker* yang dapat menimbulkan pengaruh besar, yakni suasana pembelajaran lebih menyenangkan, dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik, serta menambah daya minat membaca anak-anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksana pengabdian mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik waktu, moril, dan materil, sehingga pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik.

REFERENSI

- Amiru, A. P., Rahman, A., Prihadi, B., Rahman, E. F. S. A., Fahrur, E. N. K., Baidho, F., Qoyyima, F. D., Nida, N. F., Salamah, U., & Damayanti, T. N. (2022). *Indonesia & Mitos Negeri Macan Asia*. Semarang: Alinea Media Dipantara.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan.
- Irayanti, I., Nugroho, A. G., Nanda, I., Zaharah, Z., & Kurniawan, D. D. (2021). *Mewujudkan Kemandirian Indonesia Melalui Inovasi Dunia Pendidikan*. Cirebon: Insania.
- Julia, J., Iswara, P. D., & Gunara, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*



-
- Musik Berbasis Digital untuk Sekolah Dasar*. Sumedang: CV. Caraka Khatulistiwa.
- Knowles, M. S. (1984). *Andragogy in Action: Applying Modern Principles of Adult Learning*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Pramana, I. B. W., Fitriani, H., & Safnowandi, S. (2022). Pengaruh Metode *Mind Map* dengan Media Komik terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi*, 2(2), 71-87. <https://doi.org/10.36312/bjkb.v2i2.68>
- Saparuddin, S. (2022). *Inovasi Pembelajaran*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Satrianawati, S. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., Basith, A., & Giap, Y. C. (2021). *Pembangunan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Bojonegoro: CV. Agrapana Media.
- Sumardi, S. (2020). *Teknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sutrisno, A. B., Upu, H., & Rusli, R. (2024). *Matematika Realistik dengan Augmented Reality*. Gowa: CV. Ruang Tentor.