

Integrasi *Animated Drawings* dalam Pembelajaran Karakter PAUD/SD untuk Meningkatkan Empati, Disiplin, dan Spiritualitas

DOI: <https://doi.org/10.32509/abdimoestopo.v8i2.5379>

Elis Teti Rusmiati^{1*}, Nur Sucahyo², Widya Ismar³, Putri Cholidhazia⁴, Yuli Diah Saptorini⁵, Yusrafiddin⁶

¹Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama)

Jl. Hang Lekir I/8 Gelora Tanah Abang Jakarta Pusat 10270

²Institut Teknologi dan Bisnis Swadharma

Jl. Malaka No. 3 Jakarta Kota, Jakarta Barat 11230

³Sekolah Tinggi Agama Islam Bani Saleh

Jl. M. Hasibuan No. 68 Bekasi Timur 17113

⁴Universitas Al Azhar Indonesia

Jl. Sisingamangaraja Selong, kebayoran Baru Jakarta Selatan 12110

⁵Sekolah Tinggi Agama Islam Bani Saleh

Jl. M. Hasibuan No. 68 Bekasi Timur 17113

⁶Universitas Terbuka

Jalan Cabe Raya, Pondok Cabe, Pamulang, Tangerang Selatan 15437

*Email Korespondensi: elistr@dsn.moestopo.ac.id

Abstract - Teachers in early childhood and primary schools, particularly in Sukarame Carita Village, Pandeglang Regency, often face limitations in accessing and utilizing interactive digital media for strengthening character education in the classroom. A lack of teacher skills in integrating simple technology into learning results in a limited variety of teaching methods for character values such as empathy, discipline, and spiritual awareness. This community service activity aims to improve the competencies of early childhood and primary school teachers in using the *Animated Drawings* application as an innovative and interactive medium for character education. A total of 18 participants from several early childhood education institutions and primary schools in the target area were involved. The implementation methods included socialization, training, media creation practice, classroom implementation, and evaluation. The stages began with a needs assessment, followed by hands-on training, implementation assistance, and evaluation of the effectiveness of using *Animated Drawings* in character education. The results showed an increase in teachers' ability to utilize digital technology to teach empathy, discipline, and spiritual awareness to students. Additionally, the use of *Animated Drawings* proved effective in increasing children's learning interest and strengthening the internalization of character values more creatively and enjoyably.

Keywords: Character Education; *Animated Drawings*; Early Childhood/Primary School; Interactive Digital; Spiritual Awareness

Abstrak - Para guru PAUD dan SD di daerah khususnya di Desa Sukarame Carita Kabupaten Pandeglang banyak mengalami keterbatasan dalam mengakses dan memanfaatkan media digital interaktif untuk penguatan pendidikan karakter di kelas. Kurangnya keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi sederhana dalam pembelajaran berdampak pada rendahnya variasi metode pengajaran nilai-nilai karakter, seperti empati, disiplin, dan kesadaran spiritual. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru PAUD dan SD dalam menggunakan aplikasi *Animated Drawings* sebagai media pembelajaran karakter yang inovatif dan interaktif. Jumlah peserta yang terlibat sebanyak 18 orang dari beberapa lembaga pendidikan anak usia

dini dan sekolah dasar di wilayah sasaran. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi, pelatihan, praktik pembuatan media, implementasi di kelas, dan evaluasi. Tahapan pelaksanaan diawali dengan identifikasi kebutuhan, dilanjutkan dengan pelatihan berbasis praktik langsung, pendampingan implementasi, hingga evaluasi efektivitas penggunaan Animated Drawings dalam pembelajaran karakter. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengajarkan nilai empati, disiplin, dan kesadaran spiritual kepada peserta didik. Selain itu, penggunaan Animated Drawings terbukti mampu meningkatkan minat belajar anak dan memperkuat internalisasi nilai-nilai karakter secara lebih kreatif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter; Animated Drawings; PAUD/SD; Digital-Interaktif; Kesadaran Spiritual

I. PENDAHULUAN

Pendidikan karakter pada anak usia dini dan sekolah dasar menjadi fondasi penting dalam membentuk kepribadian, sikap, dan nilai-nilai moral peserta didik. Masa kanak-kanak merupakan periode emas di mana nilai-nilai fundamental seperti kejujuran, tanggung jawab, dan empati dapat ditanamkan secara kuat dan bertahan dalam jangka panjang. Rusmiati (2023) menekankan bahwa nilai-nilai toleransi, empati, dan penghargaan terhadap perbedaan perlu ditanamkan sejak usia dini agar tumbuh menjadi karakter sosial yang kokoh dalam diri anak. Dalam konteks ini, pendidikan karakter tidak hanya menjadi tanggung jawab institusi sekolah, tetapi juga keluarga dan masyarakat sebagai lingkungan terdekat anak. (Rusmiati, 2023)

Habsy et al. (2024) menjelaskan bahwa pendidikan karakter adalah proses sistematis dan terintegrasi yang melibatkan pembelajaran nilai moral, etika, dan sikap positif untuk membentuk kepribadian anak secara menyeluruh. Dalam praktiknya, pendidikan karakter diintegrasikan ke dalam mata pelajaran, kegiatan sekolah, dan budaya lingkungan pembelajaran yang kondusif. Penanaman nilai-nilai luhur seperti empati, integritas, dan disiplin tidak hanya memperkuat jati diri anak, tetapi juga membekali mereka untuk menghadapi tantangan global, termasuk potensi krisis moral yang muncul akibat kemajuan teknologi. Oleh karena itu, pendekatan pendidikan karakter perlu dilakukan secara menyeluruh dan kolaboratif, dengan menyesuaikan tantangan zaman. (Habsy et al., 2024)

Namun demikian, pelaksanaan pendidikan karakter masih dihadapkan pada berbagai tantangan, terutama dalam integrasinya dengan teknologi. Guru PAUD dan SD banyak yang belum memiliki kemampuan literasi digital memadai untuk menyampaikan nilai karakter dengan cara yang menarik dan relevan bagi anak-anak masa kini. Annisa et al. (2025) menunjukkan bahwa teknologi digital memiliki dampak ganda terhadap perkembangan karakter anak—dapat dimanfaatkan secara positif, tetapi juga berisiko menimbulkan efek negatif seperti menurunnya interaksi sosial dan lemahnya empati bila tanpa pendampingan. (Annisa et al., 2025). Hasil analisis situasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar guru, khususnya di daerah, belum familiar dengan media digital interaktif sederhana, sehingga pembelajaran nilai-nilai seperti empati, disiplin, dan kesadaran spiritual cenderung disampaikan secara konvensional dan kurang menarik bagi anak-anak.

Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan multimedia digital dalam pendidikan karakter menunjukkan hasil yang menjanjikan dalam meningkatkan pemahaman, retensi, dan keterlibatan siswa. Syarief Abdullah et al. (Syarief Abdullah et al., 2025) mengemukakan bahwa media seperti video animasi, permainan interaktif, dan simulasi digital memungkinkan penyampaian nilai-nilai moral secara lebih menarik, konkret, dan kontekstual. Dengan pendekatan visual dan auditory, anak-anak usia dini lebih mudah memahami konsep abstrak seperti empati, tanggung jawab, dan kejujuran. Pembelajaran berbasis multimedia juga memungkinkan siswa untuk melihat konsekuensi dari setiap pilihan moral dalam skenario yang mereka alami secara langsung. Dalam konteks ini, multimedia tidak hanya menjadi alat bantu,

tetapi juga sarana utama untuk menjembatani kesenjangan antara teori nilai dan praktik nyata, terutama bagi generasi digital yang sangat akrab dengan perangkat visual.

Di sisi lain, integrasi pendidikan karakter ke dalam kurikulum berbasis teknologi juga menuntut pendekatan yang menyeluruh dan kontekstual. Afif et al. (2024) menekankan bahwa pendidikan karakter di era digital tidak cukup hanya mengandalkan penyampaian materi, tetapi perlu diintegrasikan secara menyeluruh dalam proses belajar mengajar—meliputi sikap guru, desain pembelajaran, serta keterlibatan orang tua dan lingkungan. Mereka menyoroti pentingnya pembelajaran aktif, refleksi moral, diskusi etika, serta penggunaan teknologi yang etis dan sadar konteks budaya. Guru dan orang tua harus tampil sebagai teladan nilai, sementara kurikulum harus merespons tantangan digital seperti penyebaran informasi palsu, pelecehan daring, dan privasi digital. Oleh karena itu, pendekatan pendidikan karakter yang berbasis teknologi harus memperhatikan aspek pedagogis, psikologis, dan sosial secara terpadu untuk dapat menginternalisasi nilai-nilai moral secara utuh. (Afif et al., 2024)

Urgensi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terletak pada perlunya intervensi konkret untuk menjembatani kesenjangan antara tuntutan zaman digital dan keterbatasan kompetensi guru dalam pembelajaran karakter. Permasalahan tersebut semakin kompleks karena belum tersedianya pelatihan yang relevan dan aplikatif bagi guru PAUD dan SD untuk mengembangkan pembelajaran karakter berbasis teknologi. Untuk itu, kegiatan pengabdian ini dirancang untuk memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Animated Drawings sebagai media inovatif dalam menyampaikan materi karakter.

Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mencakup sosialisasi, pelatihan berbasis praktik langsung, pendampingan implementasi di kelas, serta evaluasi terhadap efektivitas media dalam membentuk karakter peserta didik. Animated Drawings dipilih karena kemudahannya, daya tarik visual, serta kemampuannya untuk menginternalisasi nilai-nilai karakter secara kreatif. Dengan pelatihan ini, diharapkan guru mampu menyampaikan nilai-nilai seperti empati, disiplin, dan kesadaran spiritual dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru PAUD dan SD dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran karakter, sehingga proses pendidikan tidak hanya adaptif terhadap perkembangan zaman, tetapi juga bermuatan nilai dan etika.

II. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dilaksanakan pada tanggal 25-26 April tahun 2025. Lokasi kegiatan bertempat di Kampung Legon tempat posko Pokdarwis/homestay Badak, Desa Sukarame Kecamatan Carita Kabupaten Pandeglang Provinsi Banten. Kegiatan ini dirancang untuk mengatasi keterbatasan guru PAUD dan SD dalam menggunakan media digital interaktif untuk pendidikan karakter. Jumlah peserta dalam kegiatan ini adalah 18 orang guru dari beberapa lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Sekolah Dasar (SD) di Desa Sukarame Kecamatan Carita Kabupaten Pandeglang.

Metode Metode pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*) ini diterapkan sejalan dengan penelitian Martini et al., (Martini et al., 2023) yang menemukan bahwa pelatihan menggunakan aplikasi digital seperti Canva for Education secara langsung dapat meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam merancang media visual dan animasi secara signifikan. Sebagaimana pula dibuktikan oleh Maghfirah et al. (Maghfirah et al., 2024), pelatihan interaktif dengan pendampingan langsung memberikan dampak positif pada keterampilan teknis dan pedagogis guru PAUD; dalam pelatihan tersebut peserta berhasil menciptakan media pembelajaran berbasis animasi dan interaktif dengan peningkatan antusiasme serta kepercayaan diri nyata.

Animated Drawing ialah proses menghidupkan gambar atau sketsa, sehingga terlihat bergerak dan dinamis. Ini bisa dilakukan dengan cara menggambar setiap frame secara manual, lalu diputar secara berurutan, atau dengan menggunakan perangkat lunak yang dapat memproses sketsa dan menciptakan animasi secara otomatis, seperti yang ditawarkan oleh AI Meta. *Animated Drawing* sering digunakan untuk berbagai keperluan, mulai dari membuat konten edukasi, video promosi, hingga animasi untuk media sosial.

Sebagai bentuk animasi sederhana, penggunaan *Animated Drawing* dalam kegiatan ini didukung oleh temuan Munawar et al. (Munawar et al., 2020), yang membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Animaker efektif dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan guru PAUD dalam mengembangkan media digital interaktif, dengan efektivitas materi mencapai 85,2 % pada tahap evaluasi. Selain itu, pada penelitian lain (Rofiqoh & Khairani, 2024) menegaskan bahwa pelatihan pengembangan media animasi berbasis Animaker yang dilakukan secara intensif dan menggunakan pendekatan praktik langsung terbukti mampu meningkatkan keterampilan teknis guru PAUD dalam membuat video pembelajaran yang menarik, termasuk dalam hal penulisan animasi, penggabungan aset visual dan audio, serta pemanfaatan beragam platform digital lainnya secara kreatif.

Pada konteks pembelajaran siswa PAUD/SD, *Animated Drawing* dapat digunakan untuk menciptakan gerakan karakter, objek, atau elemen visual lainnya dalam sebuah video. Misalnya, sebuah sketsa karakter berjalan, sebuah objek bergerak dari satu tempat ke tempat lain, atau sebuah grafik yang berubah dan menghidupkan data tertentu. Praktik penggunaan *Animated Drawing* untuk Pelatihan Guru PAUD/SD dalam Pembelajaran Karakter pada pelatihan PKM ini dapat terlihat dalam tabel berikut.

Tabel 1. Praktik Penggunaan *Animated Drawing* untuk Pelatihan Guru PAUD/SD dalam Pembelajaran Karakter

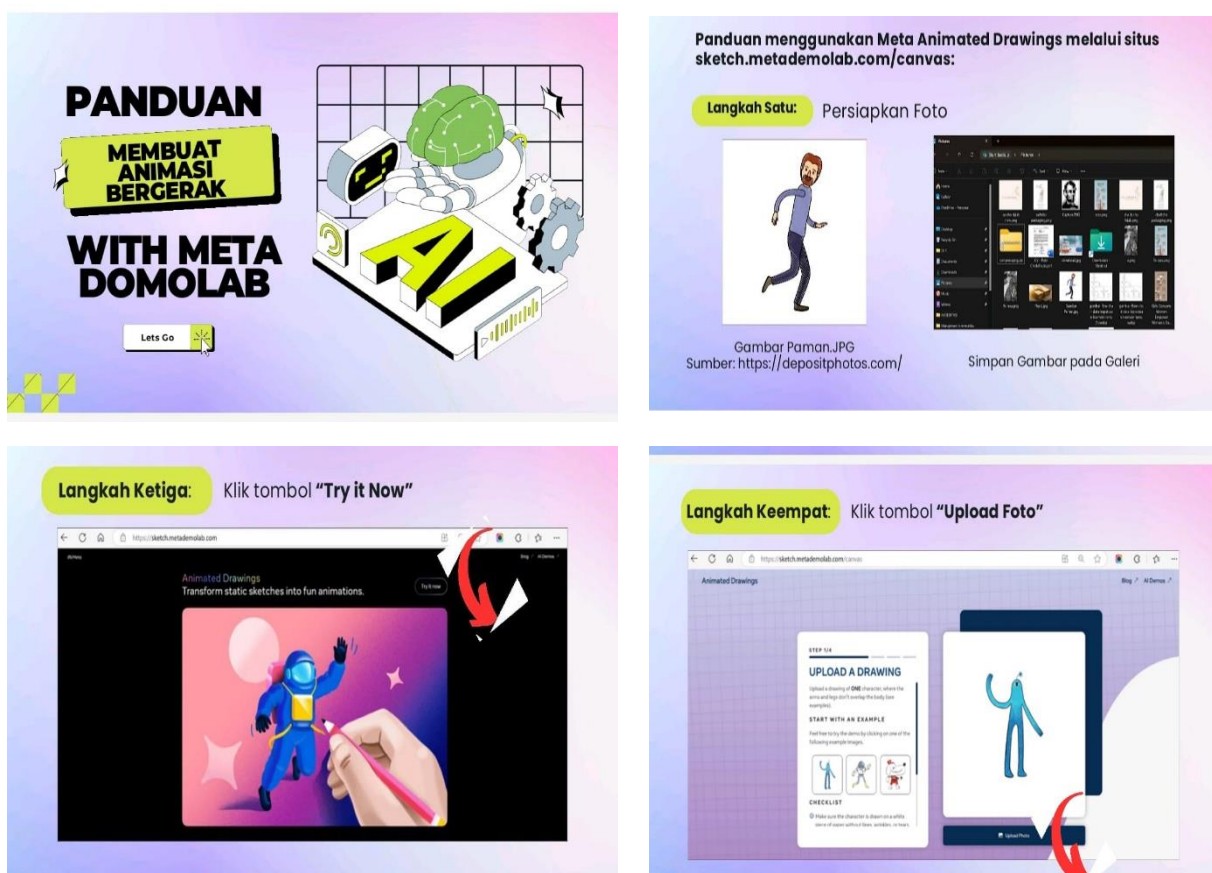
No	Nilai Karakter yang Diajarkan	Materi Pelatihan untuk Guru	Simulasi/Praktik dalam Pelatihan	Tujuan Guru Setelah Pelatihan
1	Empati	- Memahami peran animasi sebagai media penguatan empati. - Menyusun cerita empatik	- Guru membuat skenario pendek (mis. tokoh yang sedih lalu ditolong). - Gunakan gambar siswa atau buatan sendiri	Guru mampu menyusun dan menyampaikan pembelajaran berbasis animasi yang menanamkan empati.
2	Disiplin	- Mengaitkan kegiatan rutin harian anak dengan nilai disiplin. - Mendesain visual edukatif	- Guru menggambar dan menganimasi tokoh menjalani rutinitas (bangun, makan, sekolah).	Guru mampu menggunakan animasi untuk membentuk kesadaran anak terhadap rutinitas dan kedisiplinan
3	Kesadaran Spiritual	- Mengenalkan cara menyisipkan nilai spiritual (doa, syukur, hormat orang tua) dalam animasi.	- Guru membuat animasi sederhana tokoh berdoa atau membantu orang tua.	Guru mampu merancang kegiatan berbasis animasi untuk menanamkan nilai-nilai spiritual pada anak.

Tabel 1 merangkum skema pelatihan guru PAUD/SD dalam menggunakan *Animated Drawings* untuk pembelajaran karakter, dengan fokus pada tiga nilai utama: empati, disiplin, dan kesadaran spiritual. Tabel ini menggambarkan keterkaitan antara materi pelatihan, aktivitas simulasi yang dilakukan guru, dan tujuan akhir kompetensi yang diharapkan. Setiap nilai karakter diterjemahkan ke dalam bentuk kegiatan praktis berbasis animasi, seperti pembuatan skenario cerita, visualisasi rutinitas harian, hingga penyisipan doa dan perilaku sopan santun dalam animasi. Penyajian ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak bersifat teoritis semata, melainkan langsung aplikatif dan kontekstual, sehingga memudahkan guru dalam menginternalisasikan nilai karakter ke dalam media pembelajaran digital yang menarik dan bermakna bagi siswa.

Indikator keberhasilan kegiatan ini meliputi: *Pertama*, Peningkatan pemahaman guru tentang konsep pendidikan karakter berbasis media digital. *Kedua*, Kemampuan guru dalam membuat dan mengimplementasikan media berbasis *Animated Drawings* dalam proses pembelajaran. *Ketiga*, Peningkatan antusiasme dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran karakter berbasis animasi.

Untuk mengukur keberhasilan kegiatan digunakan instrumen pre-test dan post-test untuk menilai pengetahuan dan keterampilan guru sebelum dan sesudah pelatihan, lembar observasi implementasi media di kelas, serta observasi kepuasan peserta terhadap pelatihan.

Alat dan bahan utama yang digunakan dalam kegiatan ini adalah: 1) Modul pelatihan sebagai panduan materi bagi peserta, 2) Laptop atau Hanphone, 3) Koneksi internet stabil minimal 10 Mbps. 4) Proyektor LCD Epson EB-S41. 5) Aplikasi *Animated Drawings* (versi daring berbasis website open source). 6) Spidol dan Kertas Gambar. 7) Formulir *pre-test* dan *post-test*.



Gambar 1. Tampilan Buku Panduan Pelatihan

Gambar 1 menampilkan tampilan modul atau buku panduan pelatihan sebagai media pendukung utama dalam kegiatan pelatihan penggunaan Animated Drawings. Modul ini dirancang untuk mempermudah peserta memahami materi secara terstruktur, mulai dari konsep dasar hingga langkah-langkah teknis pembuatan media animasi untuk pembelajaran karakter. Keberadaan panduan fisik ini memperkuat pendekatan pembelajaran berbasis praktik, karena peserta dapat merujuk langsung selama dan setelah sesi pelatihan. Gambar ini merepresentasikan kesiapan tim pelaksana dalam menyediakan materi ajar yang aplikatif dan dapat direplikasi oleh guru di lingkungan sekolah masing-masing, sehingga mendorong keberlanjutan penggunaan media digital secara mandiri.

Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan meliputi: *Pertama*, Tahap Sosialisasi, yaitu pengenalan konsep pentingnya pendidikan karakter berbasis teknologi digital kepada seluruh peserta.

Kedua, Tahap Pelatihan yaitu pelatihan teknis tentang penggunaan aplikasi *Animated Drawings*, pembuatan media ajar berbasis animasi, dan integrasi media ke dalam pembelajaran nilai-nilai karakter.

Ketiga, Tahap Penerapan Teknologi. Peserta melakukan praktik langsung membuat produk media pembelajaran karakter menggunakan Animated Drawings berdasarkan skenario nilai (empati, disiplin, kesadaran spiritual).

Keempat, Tahap Pendampingan dan Evaluasi: Pendampingan implementasi di kelas melalui monitoring dan evaluasi terhadap penggunaan media yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk mengukur keterlibatan peserta didik dan efektivitas media.

Kelima, Tahap Keberlanjutan Program: Peserta didorong untuk membentuk komunitas praktik guru berbasis teknologi pendidikan karakter, serta berkomitmen melakukan inovasi berkelanjutan dalam penggunaan media digital interaktif.

III. HASIL PENEMUAN DAN DISKUSI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Desa Sukarame, Kecamatan Carita, Kabupaten Pandeglang, menghasilkan dampak positif yang nyata terhadap peningkatan kompetensi guru PAUD dan SD dalam penggunaan media digital interaktif untuk pendidikan karakter. Dokumentasi visual menunjukkan antusiasme peserta mulai dari persiapan pelatihan, penyampaian materi, praktik penggunaan aplikasi Animated Drawings, hingga sesi diskusi interaktif.



Gambar 2. Menyiapkan Kebutuhan Pelatihan

Gambar 2. memperlihatkan tim pelaksana kegiatan pengabdian sedang menata dan mempersiapkan berbagai perlengkapan yang dibutuhkan untuk pelatihan, seperti perangkat laptop, proyektor, jaringan internet, dan materi modul/panduan penggunaan aplikasi. Aktivitas ini menjadi tahap awal yang krusial dalam memastikan kelancaran jalannya pelatihan. Persiapan dilakukan dengan teliti agar proses pelatihan nantinya berlangsung kondusif dan peserta dapat fokus mengikuti pelatihan tanpa kendala teknis. Foto ini juga mencerminkan semangat Tim dosen dari bidang Pendidikan Agama, bidang Teknologi Informasi, dan bidang Pendidikan Guru dalam mendukung peningkatan kapasitas guru melalui pendekatan interdisipliner.



Gambar 3. Suasana Penyampaian Materi Pelatihan

Gambar 3. menampilkan salah satu narasumber sedang menyampaikan materi pelatihan kepada para guru PAUD dan SD di Desa Sukarama. Suasana yang tertangkap dalam gambar menunjukkan fokus dan perhatian para peserta yang antusias menyimak paparan terkait penggunaan aplikasi *Animated Drawings* sebagai media pembelajaran karakter. Posisi narasumber yang berdiri di depan dengan proyektor menyala menggambarkan proses penyampaian yang interaktif dan terstruktur. Gambar ini juga menandakan pentingnya peran fasilitator dalam menjembatani pemahaman peserta terhadap teknologi yang relatif baru di lingkungan pendidikan dasar pedesaan.



Gambar 4. Peserta Menggunakan Telepon Genggam Mengunduh Aplikasi

Poto pada gambar 4 ini menangkap momen ketika para peserta pelatihan, yang terdiri dari guru PAUD dan SD, mulai mengunduh aplikasi Animated Drawings melalui telepon genggam masing-masing. Aktivitas ini menandai dimulainya sesi praktik mandiri yang menjadi inti dari pelatihan berbasis teknologi. Penggunaan perangkat pribadi seperti ponsel mempermudah akses dan memberi pengalaman langsung kepada peserta tentang bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan secara praktis dalam kegiatan pembelajaran. Gambar ini juga menunjukkan kesiapan dan keterbukaan para guru dalam mengikuti perkembangan digital, meskipun sebagian besar berasal dari lingkungan pendidikan dasar di daerah non-perkotaan.



Gambar 5. Menyimak Diskusi Interaktif

Gambar 5. merupakan momen interaktif antara narasumber pelatihan dengan peserta. Terlihat seorang narasumber (sisi kiri) saat memandu diskusi memberikan penjelasan langsung kepada salah satu peserta dengan menunjukkan gambar animasi. Peserta lainnya terlihat aktif mencatat atau mengajukan pertanyaan, menunjukkan keterlibatan tinggi dalam proses pembelajaran.

Peningkatan Kompetensi Guru dalam Integrasi Media Digital

Kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan kompetensi guru PAUD dan SD dalam pembelajaran karakter berbasis digital melalui pelatihan penggunaan aplikasi Animated Drawings. Sebanyak 18 peserta mengikuti seluruh tahapan kegiatan: sosialisasi, pelatihan teknis, praktik pembuatan media, implementasi di kelas, dan evaluasi.

Tabel 2 berikut ini menyajikan hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test* yang mengukur peningkatan kompetensi guru setelah mengikuti pelatihan penggunaan *Animated Drawings* untuk pembelajaran karakter. Pada awal pelatihan dilakukan *pre-test* untuk mengukur pemahaman awal guru terhadap pendidikan karakter dan kemampuan teknologi. Hasil awal menunjukkan rata-rata skor pemahaman pendidikan karakter sebesar 52,4%, sedangkan aspek keterampilan pemanfaatan media digital hanya 35,0%, dan keterampilan menggunakan *Animated Drawings* bahkan lebih rendah di angka 30,0%. Ini menunjukkan keterbatasan signifikan pada aspek teknis dan pemanfaatan media digital.

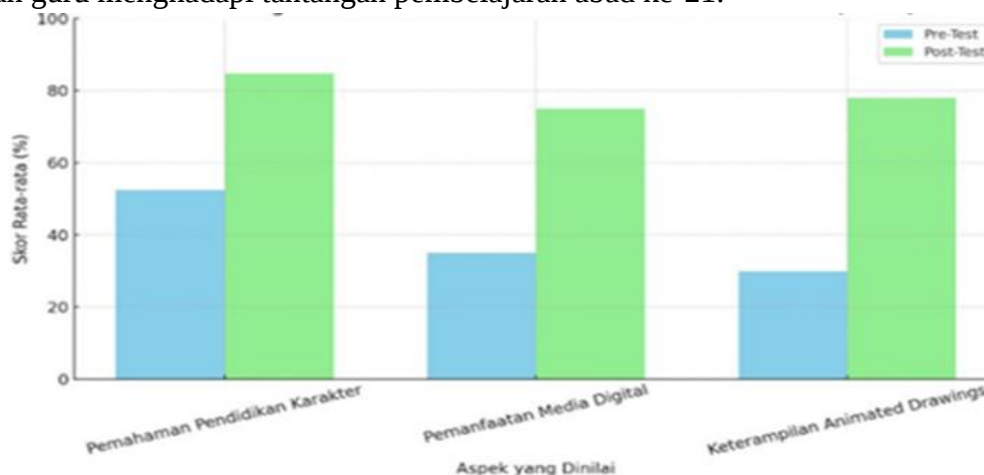
Setelah pelatihan, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan tajam: pemahaman pendidikan karakter meningkat menjadi 84,7%, pemanfaatan media digital menjadi 75,0%, dan keterampilan menggunakan *Animated Drawings* melonjak hingga 78,0%. Peningkatan paling signifikan terlihat pada aspek keterampilan praktis, yakni +40,0% dan +48,0%, yang menegaskan efektivitas pelatihan berbasis praktik langsung. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* tersebut bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

No.	Aspek yang Dinilai	Rerata Pre-Test	Rerata Post-Test	Peningkatan (%)
1	Pemahaman Pendidikan Karakter	52,4%	84,7%	+32,3%
2	Pemanfaatan Media Digital Interaktif	35,0%	75,0%	+40,0%
3	Keterampilan Menggunakan Aplikasi <i>Animated Drawings</i>	30,0%	78,0%	+48,0%

Data ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung mampu memperkuat baik pengetahuan konseptual maupun keterampilan teknis peserta. Tabel ini sekaligus memperkuat temuan kualitatif bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan kemampuan guru dalam aspek teknologi, tetapi juga mendorong transformasi pedagogis dalam menyampaikan nilai-nilai karakter secara lebih inovatif.

Gambar 6 di bawah ini menyajikan grafik perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* peserta pelatihan yang menggambarkan peningkatan kompetensi guru dalam pembelajaran karakter berbasis media digital. Grafik tersebut menunjukkan lonjakan signifikan pada tiga aspek utama, yaitu pemahaman pendidikan karakter, pemanfaatan media digital, dan keterampilan penggunaan aplikasi *Animated Drawings*. Visual ini tidak hanya memperkuat temuan kuantitatif dari tabel sebelumnya, tetapi juga menegaskan keberhasilan pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung yang digunakan dalam kegiatan ini. Oleh karena itu, gambar ini berfungsi sebagai bukti visual efektivitas program pelatihan dalam meningkatkan kesiapan guru menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.



Gambar 6. Grafik Perbedaan Kompetensi Peserta Sebelum dan Sesudah Mengikuti Pelatihan.

Perbandingan Skor *Pre-Test* dan *Post-Test* Peserta Pelatihan (n=18) pada grafik tersebut memberikan gambaran peningkatan kompetensi guru dalam pelatihan. Warna biru menunjukkan kompetensi sebelum mengikuti pelatihan, dan warna hijau menunjukkan kompetensi setelah mengikuti pelatihan

Lebih jauh, peningkatan kompetensi guru tidak semata-mata terletak pada aspek teknis, tetapi juga pada penguatan self-efficacy atau efikasi diri, yaitu keyakinan guru terhadap kemampuannya dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran berbasis teknologi. Efikasi diri ini berperan penting dalam membentuk motivasi, daya adaptasi, dan kreativitas guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran modern. Guru yang memiliki efikasi diri tinggi cenderung lebih percaya diri, lebih aktif mencoba pendekatan baru, dan lebih konsisten dalam memanfaatkan media digital secara berkelanjutan.

Selain itu, pelatihan ini mendorong guru untuk mengintegrasikan secara sinergis aspek pedagogi, konten, dan teknologi ke dalam proses pembelajaran melalui pendekatan yang selaras dengan kerangka ADDIE dan TPACK. Guru tidak hanya diajarkan cara menggunakan aplikasi, tetapi juga dilatih untuk merancang skenario pembelajaran yang menggugah nilai-nilai karakter melalui media animasi yang kontekstual dan komunikatif. Dalam konteks ini, animasi menjadi penghubung efektif antara teknologi pembelajaran dan internalisasi nilai-nilai moral, menjadikan proses belajar lebih relevan, afektif, dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Efektivitas Animated Drawings dalam Menumbuhkan Empati dan Disiplin

Media animasi tidak hanya meningkatkan keterampilan guru dalam menyusun pembelajaran kreatif, tetapi juga efektif dalam menanamkan nilai-nilai empati dan disiplin pada peserta didik. Observasi kelas menunjukkan bahwa anak-anak lebih mudah memahami konsep empati melalui narasi visual dan karakter animasi yang menyentuh sisi emosional mereka. Melalui alur cerita yang relevan dan tokoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, peserta didik dapat menangkap pesan moral secara lebih mendalam. Sementara itu, penggunaan media visual yang dinamis juga mempermudah anak-anak dalam memahami konsep disiplin secara konkret, misalnya melalui representasi rutinitas harian atau konsekuensi perilaku. Pendekatan ini menjadikan proses internalisasi nilai lebih kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Integrasi Nilai Spiritual dalam Media Digital

Pelatihan ini selain berfokus pada penguasaan teknis penggunaan media digital, juga berhasil mengintegrasikan nilai-nilai spiritual dalam proses pengembangan media pembelajaran karakter. Para peserta dilatih untuk memasukkan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kesadaran akan Tuhan ke dalam skenario animasi yang mereka buat. Pendekatan ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan pesan-pesan etis dan spiritual secara lebih efektif. Hasil ini sejalan dengan temuan Sugiarto (Sugiarto, 2025) yang menekankan bahwa nilai-nilai spiritual dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran melalui pendekatan pedagogi Islami yang berbasis Al-Qur'an dan Hadis, serta dikemas dalam format media yang kontekstual dan sesuai perkembangan peserta didik.

Selain itu, hasil pelatihan menunjukkan bahwa penggunaan media animasi memberi ruang bagi peserta untuk menyampaikan pesan-pesan nilai keimanan secara kreatif. Melalui visualisasi tokoh, narasi cerita, dan animasi sederhana, para guru mampu merancang materi ajar yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mengandung pesan spiritual yang menyentuh sisi afektif peserta didik. Hal ini sejalan dengan kajian Tiwari (Tiwari, 2024) yang menekankan potensi media digital sebagai sarana penguatan spiritualitas, dengan cara membangun empati dan kesadaran diri melalui konten visual yang dirancang secara etis. Dengan demikian, pelatihan ini turut mendorong peserta untuk memanfaatkan media digital sebagai ruang pembelajaran nilai-nilai spiritual secara terstruktur dan menyenangkan..

Keterlibatan dan Motivasi Peserta Didik

Implementasi *Animated Drawings* dalam pembelajaran karakter terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara nyata. Observasi lapangan menunjukkan bahwa elemen visual animasi, penggunaan warna yang menarik, serta audio pendukung menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif saat pelaksanaan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian tentang penggunaan media animasi interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris di TK Padang, yang menyimpulkan bahwa animasi tersebut efektif dalam mengajak anak belajar melalui stimulasi visual dan audio yang terintegrasi (Indah P., Muryanti, E, 2023).

Lebih lanjut, studi lain mengenai media video animasi di sekolah dasar mengemukakan bahwa penggunaan animasi video secara konsisten dapat meningkatkan motivasi siswa. Guru melaporkan bahwa siswa terlihat lebih antusias, perhatian meningkat, dan rasa ingin tahu muncul lebih kuat selama pelajaran berlangsung (Rusdi et al., 2025). Secara keseluruhan, narasi visual yang disajikan oleh *Animated Drawings* mampu merangsang respons emosional dan afektif siswa, serta memperkuat iklim pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan.



Gambar 7. Pengenalan Modul/Panduan *Animated Drawings*

Gambar 7 menampilkan modul panduan pelatihan penggunaan aplikasi *Animated Drawings* yang diberikan kepada peserta sebagai acuan dalam proses belajar. Modul ini berisi langkah-langkah teknis, panduan integrasi nilai karakter ke dalam animasi, serta contoh skenario pembelajaran yang relevan untuk PAUD/SD. Kehadiran modul ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya berfokus pada praktik langsung, tetapi juga membekali peserta dengan sumber belajar mandiri yang dapat digunakan ulang di kelas. Dengan demikian, gambar ini mencerminkan strategi keberlanjutan pembelajaran yang sistematis, sejalan dengan prinsip desain instruksional berbasis ADDIE dan kerangka TPACK.

Implikasi Teoritis dan Praktis

Secara teoritis, kegiatan ini mendukung pandangan bahwa teknologi digital dapat menjadi sarana efektif untuk pendidikan karakter karena mampu mengkomunikasikan nilai moral dan spiritual secara lebih kontekstual. Nilai-nilai tidak diajarkan secara terpisah, melainkan diintegrasikan dalam alur pembelajaran digital. Secara praktis, pelatihan ini membuktikan bahwa *Animated Drawings* tidak hanya meningkatkan motivasi siswa (Melati et al., n.d.), tetapi juga membantu guru mengembangkan kreativitas dan literasi digital dasar. Hal ini penting untuk membekali guru dengan Computational Thinking sebagai keterampilan dasar di era digital.

IV. SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat bertema “Integrasi Animated Drawings dalam Pembelajaran Karakter PAUD/SD” berhasil meningkatkan kapasitas pedagogis dan literasi digital guru dalam merancang pembelajaran karakter berbasis media interaktif. Peningkatan signifikan pada aspek pemahaman pendidikan karakter (+32,3%), pemanfaatan media digital (+40,0%), serta keterampilan menggunakan aplikasi Animated Drawings (+48,0%) menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung efektif mendorong transformasi kompetensi guru secara menyeluruh.

Lebih dari sekadar pelatihan teknis, kegiatan ini menjadi medium internalisasi pendekatan pedagogis yang integratif antara nilai, konten, dan teknologi (TPACK). Guru tidak hanya dilatih untuk menggunakan aplikasi, tetapi juga merancang skenario pembelajaran kontekstual yang menumbuhkan empati, disiplin, dan kesadaran spiritual pada siswa. Keberhasilan integrasi nilai-nilai maqāsid al-sharī‘ah dalam konten animasi juga membuktikan bahwa media digital mampu menjadi sarana reflektif yang menyentuh dimensi moral dan spiritual anak usia dini.

Efektivitas program juga tercermin dari meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (>85%) dan antusiasme guru untuk melanjutkan praktik serupa secara mandiri. Ini menandakan terbentuknya fondasi awal bagi ekosistem pembelajaran karakter yang berbasis teknologi di tingkat lokal.

Ke depan, kegiatan serupa perlu diperluas melalui pelatihan berjenjang, kolaborasi lintas-lembaga, serta evaluasi longitudinal terhadap dampak pembelajaran karakter terhadap perilaku siswa. Dengan begitu, keberlanjutan program dan dampaknya terhadap kualitas pendidikan karakter dapat dijamin dan direplikasi di daerah lain. kegiatan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan penghargaan yang tulus kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Secara khusus, kami mengucapkan terima kasih kepada masyarakat dan Pemerintah Desa Sukarame, Kecamatan Carita atas dukungan penuh dan izin kegiatan serta fasilitasi selama pelaksanaan program. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada para guru dan komunitas kader, dan Pokdarwis atas partisipasi aktifnya selama kegiatan. Secara khusus, kami menyampaikan apresiasi mendalam kepada LPPM UPI YAI selaku penyelenggara utama PKM Kolaboratif ini, yang telah memfasilitasi sinergi antar disiplin ilmu dari berbagai Perguruan Tinggi, sejak perencanaan hingga evaluasi program.

Daftar Pustaka

- Afif, N., Mukhtarom, A., Nur Qowim, A., Fauziah, E., (2024). Pendidikan Karakter Dalam Era Digital: Pengintegrasian Nilai-Nilai Moral Dalam Kurikulum Berbasis Teknologi. *Tadarus Tarbawy* Vol. 6 No. 1 Jan–Jun 2024.
- Annisa, A., Puniman, A., Yudiati, R., & Rizqi, H. (2025). Pendidikan Karakter Anak Di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Rampa' Naong Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol 3 No 1 (2025). DOI: <https://doi.org/10.24929/rn.v3i1.3990>
- Abdullah, MS., Hanifah, Sadih, E., (2025). The Role of Digital Multimedia in Character Education at Elementary Schools. *The Journal of Academic Science Archives* Vol. 2 No. 3 (2025) DOI: <https://doi.org/10.59613/3tby5722>
- Habsy, B. A., Azka, W., Najwa, S., Putra, A. A., Fitri, A., Sholickha, N., Lidah Wetan, J., Lakarsantri, K., Surabaya, K., & Timur, J. (n.d.). Pendidikan Karakter: Sebuah Kajian

- Literatur. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 1, 147–162. <https://doi.org/10.62383/katalis.v1i4>
- Indah, P., Muryanti, E., (2023) Efektivitas Media Animasi Interaktif Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*. Vol. 21 No. 3 (2023) 692-702. DOI : <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v21i3.12947>
- Maghfirah, F., Satriana, M., Kartika, W. I., & Hasnur, R. A. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Literasi dan Numerasi Berbasis ICT Pada Guru PAUD. *Jurnal Abdimas Mahakam*, 8(01), 1–10. <https://doi.org/10.24903/jam.v8i01.2517>
- Martini, R. S., Gunarti, W., Satrio, M. G., Maryam, M., Khulqi A S, H., & Zahra, C. A. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva for Education, bagi Guru Paud di Kecamatan Pulo Gadung. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3242–3248. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6067>
- Melati, E., Dara Fayola, A., Putu Agus Dharma Hita, I., Muh Akbar Saputra, A., & Ninasari, A. (n.d.). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 06(01), 732–741.
- Munawar, B., Hasyim, AF., & Ma'arif, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age* Vol. 4 No. 02 (2020): 310–321.
- Munawir, M., Rofiqoh, A., Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA* Vol 9, No 1 (2024). <https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Rusdi, H., Eriyanti, R., Adrias, A., Zulkarnaini, AP., (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Volume 10 Nomor 02, Juni 2025
- Rusmiati, E. T. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini. *ABDI MOESTOPO: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), 248–256. <https://doi.org/10.32509/abdimoestopo.v6i2.3077>
- Sugiarto, F. (2025). Integration of Qur'an and Hadith Values as Pedagogical Innovation to Improve the Quality of Islamic Education. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 17(1), 171–184. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v17i1.6817>
- Tiwari, D. N. (2024). Social Media as a teaching tool for Spirituality: An Analysis. *The Asian Thinker* Year-6 Volume: II, April-June, 2024 Issue-22