Published online on the page: https://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/berbakti

B E R B A K T I
Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
| ISSN (*Online*) 3064-0814 |

Hilirisasi Animasi Interaktif "Petualangan Azraq & Lila" untuk Meningkatkan Minat Belajar RA Al-Muhajirin Kabupaten Bandung

Muhammad Iskandar[1], Samsul Alam[1,], Bambang Melga Suprayogi[1], Arief Budiman[1]*

[1]*Universitas Telkom, Bandung,* Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:
Submit: 14 September 2026
Revisi: 03 Oktober 2026
Diterima: 07 Oktober 2026
Diterbitkan: 30 Oktober 2026

Kata Kunci

Hilirisasi, Animasi Edukatif Interaktif, Literasi Digital, Pendidikan Anak Usia Dini, Pengabdian Masyarakat

Correspondence

E-mail:

samsulalam@telkomuniversity.ac.id*

A B S T R A K

Di tengah tantangan menurunnya minat belajar anak akibat distraksi digital serta masih dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan menghilirkan media pembelajaran berbasis animasi edukatif interaktif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan kompetensi guru di RA Al-Muhajirin, Manggahang, Kabupaten Bandung. Metode pelaksanaan meliputi empat tahapan, yaitu persiapan dan analisis kebutuhan, pengembangan media dan pelatihan guru, implementasi dan pendampingan kelas, serta evaluasi program. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa video animasi interaktif berjudul "Petualangan Digital Azraq & Lila", yang dirancang bersama tim mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Telkom, berhasil dikembangkan dan diimplementasikan secara efektif. Media imersif bertema "Keseimbangan Hidup dan Keamanan di Era Digital" ini mampu menyajikan konsep literasi digital, seperti pencegahan *phishing* dan pengendalian penggunaan gawai, sekaligus menanamkan nilai-nilai akhlak mulia melalui keterlibatan aktif anak dalam menentukan alur cerita. Pelatihan dan pendampingan yang diberikan juga meningkatkan pengetahuan serta kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Implementasi media menunjukkan peningkatan perhatian, antusiasme, dan partisipasi aktif peserta didik selama proses belajar. Selain itu, media animasi ini membantu peserta didik memahami penggunaan teknologi secara bijak serta memperkuat literasi digital dan pendidikan karakter sejak dini. Dengan demikian, hilirisasi media animasi edukatif interaktif terbukti menjadi strategi yang efektif dalam mendukung transformasi pembelajaran yang inovatif dan berkelanjutan pada pendidikan anak usia dini.

Abstract

Amidst the challenges of declining student interest in learning due to digital distractions and the continued dominance of conventional teaching methods, this community service initiative aimed to introduce interactive, educational animation-based learning media. The goal was to boost student engagement and enhance teacher competence at RA Al-Muhajirin in Manggahang, Bandung Regency. The implementation process comprised four stages: preparation and needs analysis, media development and teacher training, classroom implementation and mentoring, and program evaluation. The results demonstrated the successful development and effective implementation of an interactive animated video titled "Petualangan Digital Azraq & Lila" (Azraq & Lila's Digital Adventure), created in collaboration with a team of Visual Communication Design undergraduates from Telkom University. Centered on the theme of "Life Balance and Safety in the Digital Era," this immersive media effectively presented digital literacy concepts—such as phishing prevention and device usage management—while instilling noble character values through active child participation in shaping the storyline. The training and mentoring provided also increased teachers' knowledge and confidence in integrating technology into their instruction. Implementation of the media led to heightened attention, enthusiasm, and active participation among students during the learning process. Furthermore, the animated media helped students understand the wise use of technology while strengthening digital literacy and character education from an early age. Thus, the introduction of interactive, educational animated media has proven to be an effective strategy for supporting innovative and sustainable learning

Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. *Some rights reserved*

transformation in early childhood education.

This is an open access article under the CC–BY-SA license

1. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), termasuk Raudhatul Athfal (RA), merupakan fase fundamental dalam siklus hidup manusia yang sering disebut sebagai masa keemasan (*golden age*). Pada periode ini, otak anak berkembang dengan sangat pesat, mencapai 80% dari kapasitas maksimalnya, sehingga stimulus yang diberikan haruslah tepat, kreatif, dan menyeluruh untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak [1], [2]. Namun, tantangan nyata yang dihadapi oleh lembaga pendidikan seperti RA Al-Muhajirin di Manggahang, Kabupaten Bandung, adalah bagaimana menjaga konsistensi minat belajar anak di tengah gempuran distraksi digital dan metode pembelajaran yang masih cenderung konvensional.

RA Al-Muhajirin merupakan lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) berbentuk Raudhatul Athfal (RA) yang berstatus swasta dan berada di bawah naungan Kementerian Agama. Lembaga ini beralamat di Jalan Manggahang II, RT 06 RW 07 No. 10, Kelurahan Manggahang, Kecamatan Baleendah, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Berdiri sejak 1 Januari 1970 dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 69734575, RA Al-Muhajirin telah menunjukkan eksistensi yang berkelanjutan dalam memberikan layanan pendidikan dasar keagamaan bagi masyarakat. Secara kelembagaan, sekolah ini telah memperoleh akreditasi B, yang mencerminkan kualitas penyelenggaraan pendidikan yang cukup baik dan terstandar.

Dalam aspek sumber daya dan sarana prasarana, RA Al-Muhajirin didukung oleh 9 orang tenaga pendidik yang berperan aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan di 6 ruang kelas yang tersedia, dengan total peserta didik sebanyak 166 anak. Selain fasilitas utama ruang kelas, sekolah juga memiliki sarana pendukung berupa lapangan bermain yang berfungsi sebagai ruang eksplorasi dan pengembangan motorik peserta didik. Ketersediaan fasilitas ini menjadi bagian penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Secara filosofis, penyelenggaraan pendidikan di RA Al-Muhajirin berlandaskan visi untuk membentuk generasi Qur'ani yang cerdas, kreatif, dan berakhlak mulia. Visi tersebut dijabarkan melalui beberapa misi utama, yaitu mendidik peserta didik agar mampu membaca, memahami, dan mengamalkan Al-Qur'an, merangsang kecerdasan melalui pembelajaran yang menyenangkan, serta membimbing dan meneladani perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Dengan landasan visi dan misi tersebut, RA Al-Muhajirin berupaya mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dengan pendekatan pedagogis yang inovatif, termasuk melalui hilirisasi media pembelajaran berbasis animasi edukatif guna meningkatkan minat belajar peserta didik.

Permasalahan utama dalam pembelajaran anak usia dini sering kali berakar pada kurangnya variasi media pembelajaran. Banyak pendidik yang masih terjebak pada metode verbalistik, di mana guru menjadi pusat informasi tanpa didukung oleh alat peraga atau media visual yang mampu menarik perhatian siswa [1]. Hal ini menyebabkan anak cepat merasa bosan, kurang berkonsentrasi, dan pada akhirnya menurunkan minat belajar mereka. Padahal, minat belajar adalah motor penggerak utama bagi keberhasilan transfer pengetahuan. Tanpa minat yang tinggi, anak-anak hanya akan menjadi pendengar pasif, dan potensi kreatif mereka tidak akan tereksplorasi secara maksimal.

Selain faktor siswa, peran guru sebagai motor penggerak inovasi di sekolah sangatlah vital. Seringkali, guru-guru di tingkat RA memiliki semangat yang besar untuk berinovasi, namun

terkendala oleh rendahnya literasi digital dan keterbatasan keterampilan dalam memproduksi media berbasis ICT [3], [4]. Banyak guru yang merasa bahwa pembuatan animasi adalah hal yang sangat rumit dan membutuhkan biaya besar. Di sinilah letak urgensi program pengabdian masyarakat ini. Melalui pendampingan dan pelatihan, guru tidak hanya diajarkan cara menggunakan media animasi yang sudah ada (hilirisasi produk), tetapi juga dibekali kemampuan dasar untuk mendesain media sederhana menggunakan perangkat lunak yang mudah diakses [5].

Di era digital yang berkembang pesat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan bukan lagi sebuah pilihan, melainkan keharusan untuk meningkatkan mutu dan efektivitas pembelajaran [6]. Salah satu inovasi yang memiliki dampak signifikan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis animasi edukatif. Animasi memiliki karakteristik unik yang memadukan unsur teks, gambar, audio, video, dan gerakan secara terpadu. Perpaduan ini menciptakan pengalaman belajar yang dinamis, menarik, dan bermakna bagi anak [7]. Secara psikologis, anak usia dini lebih mudah menyerap informasi melalui stimuli visual yang bergerak dan penuh warna dibandingkan dengan teks statis atau penjelasan lisan yang abstrak.

Pengembangan media animasi edukatif tidak hanya berfungsi sebagai alat penarik perhatian, tetapi juga sebagai instrumen untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipahami oleh anak. Misalnya, dalam pembelajaran sains sederhana atau pengenalan nilai-nilai moral, animasi dapat menghadirkan skenario yang konkret dan relevan dengan dunia anak. Melalui video animasi, anak-anak diajak untuk berinteraksi dengan konten, yang pada gilirannya memperkuat daya ingat dan menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih mendalam dalam proses pembelajaran [7], [8]. Lebih jauh lagi, media animasi interaktif telah terbukti dapat melatih kemandirian siswa karena mereka dapat mengeksplorasi konten secara mandiri di bawah bimbingan guru [9].

Peningkatan kinerja mengajar guru sangat berkorelasi dengan kualitas media yang mereka gunakan. Dengan adanya media animasi yang interaktif, beban guru dalam menjelaskan materi secara berulang-ulang dapat dikurangi, sehingga guru dapat lebih fokus pada peran sebagai fasilitator dan motivator [9]. Penggunaan media TV sekolah atau platform video animasi juga dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* yang tidak terarah pada anak, seperti kecanduan online games yang seringkali menurunkan minat belajar mereka [1], [10].

Pentingnya hilirisasi media digital juga berkaitan erat dengan pelestarian nilai-nilai lokal. Animasi edukatif yang dikembangkan berdasarkan konten lokal, seperti cerita rakyat atau budaya daerah, dapat menjadi sarana efektif untuk menanamkan kesadaran budaya dan pendidikan karakter sejak dini [11]. Bagi RA Al-Muhajirin yang berada di wilayah Kabupaten Bandung, hilirisasi animasi yang memuat unsur kearifan lokal Sunda atau nilai-nilai keislaman yang moderat akan sangat relevan dengan kebutuhan lingkungan sosial siswa. Media ini akan menjadi jembatan bagi anak untuk memahami identitas mereka di tengah arus globalisasi yang masif.

Namun, tantangan berikutnya muncul pada tahap hilirisasi. Banyak produk media pembelajaran inovatif yang telah dikembangkan di tingkat perguruan tinggi atau melalui penelitian-penelitian akademis hanya berhenti di tahap laporan atau jurnal, tanpa menyentuh masyarakat sasar secara langsung. Hilirisasi dalam konteks pendidikan berarti melakukan penyebarluasan dan implementasi nyata dari hasil inovasi teknologi agar dapat digunakan secara praktis oleh para praktisi di lapangan [12]–[14], dalam hal ini guru-guru di RA Al-Muhajirin. Tanpa adanya proses hilirisasi yang sistematis, kesenjangan antara kecanggihan teknologi pendidikan dengan realitas di ruang kelas akan semakin lebar.

Integrasi teknologi melalui hilirisasi animasi edukatif ini juga sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) dan penggunaan sumber belajar yang beragam. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang mencerdaskan kehidupan bangsa, setiap lembaga pendidikan harus didukung oleh

komponen pendukung yang tepat, salah satunya media pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman [15]–[18]. Inovasi seperti *game-based learning* atau animasi interaktif merupakan cara untuk membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan kompetitif secara positif [19], [20].

Berdasarkan analisis situasi di RA Al-Muhajirin, permasalahan yang menjadi fokus kegiatan pengabdian ini adalah: 1) masih terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran digital, khususnya animasi edukatif interaktif, dalam proses pembelajaran anak usia dini; 2) Rendahnya keterampilan guru dalam mengembangkan dan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi ke dalam kegiatan belajar mengajar; 3) Perlunya strategi hilirisasi media animasi edukatif agar hasil inovasi perguruan tinggi dapat dimanfaatkan secara langsung oleh satuan pendidikan; dan 4) Perlunya upaya peningkatan minat belajar peserta didik melalui media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menghilirkan media pembelajaran berbasis animasi edukatif interaktif di RA Al-Muhajirin sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan dan mengimplementasikan media animasi interaktif "Petualangan Digital Azraq & Lila"; 2) Meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran; 3) Meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan; dan; 4) Membangun keberlanjutan pemanfaatan media digital melalui pendampingan dan penyerahan aset media kepada sekolah.

Adapun target luaran kegiatan meliputi tersedianya produk media animasi edukatif interaktif, meningkatnya kapasitas guru dalam pemanfaatan media digital, serta tersusunnya rekomendasi keberlanjutan implementasi media pembelajaran berbasis animasi di lingkungan RA Al-Muhajirin. Dengan mempertimbangkan seluruh urgensi di atas, maka kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "Hilirisasi Media Pembelajaran Berbasis Animasi Edukatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik RA Al-Muhajirin, Manggahang Kabupaten Bandung" menjadi sangat krusial untuk dilaksanakan. Program ini merupakan langkah nyata dalam menjembatani antara hasil riset teknologi pendidikan dengan kebutuhan praktis di lapangan, demi mewujudkan generasi emas Indonesia yang cerdas, kreatif, dan berkarakter.

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di RA Al-Muhajirin, Kabupaten Bandung, dengan melibatkan 9 orang guru sebagai peserta utama pelatihan dan pendampingan. Implementasi media pembelajaran ditujukan kepada sekitar 75 peserta didik. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dirancang secara terstruktur dan sistematis untuk menjamin keberhasilan hilirisasi inovasi [9], [12]. Program yang dilaksanakan ini dibagi ke dalam empat tahapan utama sebagai berikut:

2.1. Tahap Persiapan dan Analisis Kebutuhan

Tahap awal dilaksanakan pada pekan pertama bulan februari 2026 yang diawali dengan kegiatan observasi lapangan dan analisis kebutuhan secara langsung di RA Al-Muhajirin. Pada fase ini, tim melakukan identifikasi komprehensif mengenai kondisi riil pembelajaran di kelas, karakteristik dan gaya belajar peserta didik PAUD, serta tingkat kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi digital. Selain itu, dilakukan koordinasi intensif dengan pihak manajemen sekolah terkait perizinan, penyusunan jadwal kegiatan, serta penentuan materi atau tema animasi yang relevan dengan kurikulum berbasis nilai keislaman khas mitra. Hasil dari tahap ini berupa dokumen pemetaan kebutuhan media pembelajaran serta draf rancangan program pelatihan.

2.2. Tahap Pengembangan Media dan Pelatihan Guru

Tahap kedua dilaksanakan pada pekan kedua dan ketiga bulan Februari 2026 yang meliputi proses perancangan, produksi, dan validasi media pembelajaran berbasis animasi edukatif yang disesuaikan dengan konteks PAUD. Konten visual dikembangkan sedemikian rupa agar interaktif, menarik, dan mudah dicerna oleh anak usia dini. Setelah produk siap, dilaksanakan workshop literasi digital dan pelatihan "Hilirisasi Media Animasi" bagi seluruh guru RA Al-Muhajirin. Pendekatan pelatihan bersifat partisipatif dan berbasis praktik langsung (*hands-on experience*). Guru juga diperkenalkan pada penggunaan perangkat lunak yang mudah diakses seperti Canva, PowerPoint, dan CapCut untuk mendukung pengembangan media animasi sederhana.

2.3. Tahap Implementasi dan Pendampingan Kelas

Tahap aksi nyata dilakukan pada pekan kedua bulan Maret 2026 yaitu menerapkan produk media animasi edukatif secara langsung dalam sesi pembelajaran tatap muka di kelas. Selama proses belajar mengajar berlangsung, tim pengabdian memberikan bimbingan teknis serta pendampingan intensif kepada guru untuk memastikan efektivitas pemanfaatan teknologi dan membantu mengatasi kendala teknis yang mungkin muncul di lapangan. Pada saat yang sama, tim melakukan observasi terfokus terhadap respons, antusiasme, fokus, dan tingkat keterlibatan peserta didik guna mengukur perubahan minat belajar mereka.

2.4. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Tahap akhir dilaksanakan pada bulan April 2026 yang bertujuan menilai keberhasilan program serta mengukur dampak intervensi melalui pendekatan evaluasi deskriptif kualitatif yang didukung hasil observasi, survei kepuasan, FGD, dan refleksi bersama. Evaluasi dilakukan melalui analisis data hasil observasi proses pembelajaran, pengisian survei kepuasan, diskusi kelompok terfokus (*Focus Group Discussion*/FGD), serta refleksi bersama para mitra [19]. Indikator keberhasilan dititikberatkan pada peningkatan minat belajar siswa dan tingkat kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan media digital. Sebagai langkah tindak lanjut dan penjaminan keberlanjutan program (*sustainability*), seluruh aset digital diserahkan resmi kepada sekolah disertai penyusunan rekomendasi strategi pemanfaatan jangka panjang.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan secara bertahap melalui empat fase, yaitu persiapan, pengembangan dan pelatihan, implementasi dan pendampingan, serta evaluasi dan tindak lanjut. Setiap tahapan dirancang secara sistematis agar proses hilirisasi media pembelajaran berbasis animasi edukatif dapat berlangsung secara efektif dan memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di RA Al-Muhajirin, Manggahang, Kabupaten Bandung.

3.1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan observasi lapangan, wawancara dengan kepala sekolah dan guru, serta analisis kebutuhan pembelajaran di RA Al-Muhajirin. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, ketersediaan media ajar, karakteristik peserta didik, serta kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dengan penggunaan buku, papan tulis, dan alat peraga sederhana. Meskipun guru telah berupaya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, penggunaan media digital, khususnya animasi edukatif, masih sangat terbatas. Wawancara juga menunjukkan bahwa sebagian besar guru memiliki motivasi yang tinggi untuk memanfaatkan teknologi, namun masih mengalami kendala berupa keterbatasan literasi digital dan minimnya pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi.

Temuan tersebut menjadi dasar dalam menyusun program pengabdian yang berorientasi pada kebutuhan mitra. Tim kemudian merancang media animasi edukatif yang disesuaikan dengan tema pembelajaran anak usia dini serta mengintegrasikan nilai-nilai keislaman yang menjadi karakteristik RA Al-Muhajirin. Tahap ini menjadi fondasi penting karena memastikan bahwa solusi yang ditawarkan sesuai dengan permasalahan nyata yang dihadapi sekolah.



Gambar 1. Wawancara untuk Keperluan Analisis Kebutuhan Pembelajaran di RA Al-Muhajirin

3.2. Tahap Pengembangan dan Pelatihan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim pengabdian mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi edukatif interaktif yang diberi judul "Petualangan Digital Azraq & Lila". Proses perancangan media imersif ini dibantu secara intensif oleh tim mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Telkom, sehingga menghasilkan visualisasi yang relevan dan menarik bagi anak usia dini.

Konsep dan tema yang diusung dalam serial petualangan edukatif interaktif ini adalah "Keseimbangan Hidup dan Keamanan di Era Digital bagi Anak-Anak". Melalui kisah perjalanan fantasi Azraq dan Lila yang masuk ke dalam dunia ponsel mereka sendiri, media ini menanamkan akhlak mulia dan literasi digital. Cerita dikemas untuk mengajarkan nilai moral (kesopanan, kejujuran, kesadaran spiritual) sekaligus menjawab tantangan modern seperti pencegahan kecanduan *gadget*, etika berkomunikasi, dan perlindungan data pribadi dari ancaman kejahatan digital (*phishing*). Hebatnya, media ini melibatkan audiens anak-anak RA Al-Muhajirin secara aktif sebagai penentu alur cerita.

Dalam proses pengembangan, aspek "karakter/tokoh" dirancang secara detail untuk mendukung penyampaian pesan moral dan literasi digital tersebut, yang meliputi:

1. Azraq

   Karakter kakak laki-laki tertua berusia anak SD dengan penampilan kasual, aktif, pemberani, dan protektif terhadap adiknya. Azraq digambarkan sangat spontan, antusias, mudah tertarik pada hal baru (seperti kereta cepat atau koin game gratis yang hampir membuatnya terkecoh oleh taktik monster), komunikatif (sering memecahkan fourth wall untuk mengajak penonton belajar), serta berjiwa sportif karena mau mengakui kesalahan dan berterima kasih setelah menerima nasihat dari JiPi.



Gambar 2. Karakter Azraq

2. Lila

Karakter adik perempuan berusia anak SD yang imut, bermata penuh rasa ingin tahu, tenang, namun ceria. Lila adalah sosok santun dan religius yang selalu bersyukur serta berinisiatif mengajak penonton membaca doa. Sebagai pengamat yang jeli dan kritis, ia peka terhadap lingkungannya (menyadari ponsel yang hilang atau JiPi yang tertinggal). Lila juga manis, penyayang, lembut menghargai orang lain, tetapi tetap kompak dan tangguh menghadapi rintangan digital bersama kakaknya.



Gambar 3. Karakter Lila

3. JiPi

Robot pembantu berbasis AI yang berperan sebagai mentor, pemandu, dan pelindung di Dunia Digital. Visualisasinya berupa robot kecil menggemaskan yang melayang dengan mata ekspresif pada layar digitalnya. JiPi digambarkan pintar, bijaksana, sabar, positif, dan selalu memberikan jeda instruksi serta semangat bagi anak-anak. Meski bertubuh kecil, ia berani menghadapi monster dan religius karena mampu memberikan solusi spiritual (mengingatkan untuk berpegang teguh pada Tuhan YME). JiPi juga bersifat peduli serta reflektif membantu Azraq dan Lila melihat masa lalu/masa depan mereka.



Gambar 4. Karakter JiPi

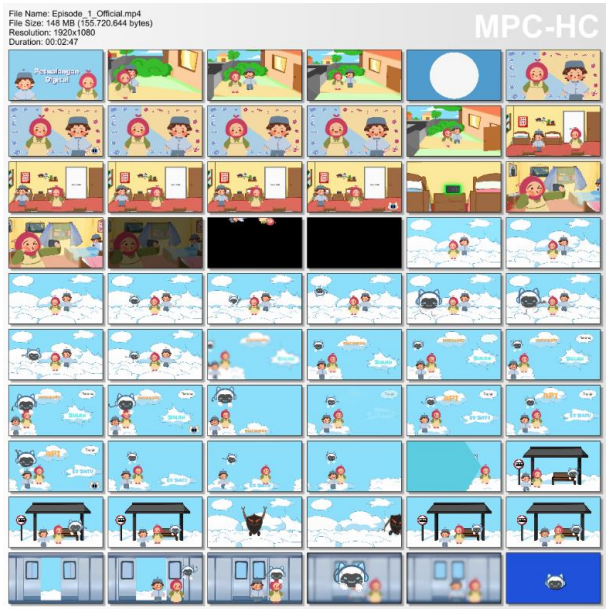
4. Para Monster

Kelompok antagonis utama yang melambangkan dampak buruk teknologi dan emosi negatif (kemarahan, kesedihan, kebohongan digital). Diwujudkan dengan aura gelap dan mata menyala merah, karakteristik mereka licik, menipu, serta suka mengintimidasi dengan tawa

untuk menakuti Azraq dan Lila. Monster ini merepresentasikan bahaya nyata seperti *phishing* dan pencurian data pribadi yang akan tumbuh semakin kuat apabila dipicu oleh kata-kata kasar atau perilaku digital tidak sehat dari pengguna *gadget*.



Gambar 5. Karakter Monster



Gambar 6. Tangkapan Layar Produk Media Hasil Rancangan

Selanjutnya dilaksanakan workshop dan pelatihan yang melibatkan seluruh guru RA Al-Muhajirin. Kegiatan pelatihan menggunakan pendekatan partisipatif melalui penyampaian materi, demonstrasi penggunaan media, praktik langsung, serta diskusi mengenai strategi integrasi animasi dalam pembelajaran. Guru tidak hanya diperkenalkan pada media yang telah dikembangkan, tetapi juga memperoleh pemahaman mengenai prinsip dasar desain media pembelajaran dan langkah-langkah sederhana dalam membuat animasi menggunakan perangkat lunak yang mudah diakses.

Selama pelatihan, guru menunjukkan antusiasme yang tinggi melalui diskusi dan praktik penggunaan media. Pendekatan berbasis praktik memberikan kesempatan kepada guru untuk memperoleh pengalaman langsung sehingga meningkatkan kepercayaan diri dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Hasil ini diperkuat oleh pernyataan bahwa pelatihan berbasis praktik lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dibandingkan pelatihan yang hanya bersifat teoritis [5].



Gambar 7. Workshop Praktik Pembuatan Media Animasi

3.3. Tahap Implementasi dan Pendampingan

Media animasi edukatif interaktif "Petualangan Digital Azraq & Lila" selanjutnya diimplementasikan secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas dengan pendampingan dari tim pengabdian. Guru menggunakan media animasi sebagai salah satu sumber belajar utama, sedangkan tim melakukan observasi terhadap keterlibatan peserta didik, interaksi guru dengan siswa, serta efektivitas penggunaan media selama kegiatan berlangsung.

Hasil implementasi menunjukkan adanya perubahan positif pada suasana pembelajaran. Peserta didik tampak sangat antusias mengikuti kegiatan belajar, lebih fokus memperhatikan materi, serta lebih aktif berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan, membaca doa bersama Lila, membantu Azraq mengambil keputusan dari interaksi fourth wall, dan mengikuti instruksi guru. Penyajian materi melalui kombinasi visual bergerak, suara, dan ilustrasi petualangan digital mampu menarik perhatian anak sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Di sisi lain, guru merasakan bahwa penggunaan media animasi membantu menjelaskan materi literasi digital dan nilai moral secara lebih efektif dan mengurangi dominasi metode ceramah. Guru juga memiliki kesempatan yang lebih besar untuk berperan sebagai fasilitator yang membimbing interaksi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Pendampingan yang dilakukan oleh tim pengabdian turut membantu guru mengatasi berbagai kendala teknis sehingga proses implementasi dapat berjalan dengan baik.

Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa media animasi mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik karena menyajikan informasi secara visual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini [7], [9]. Dengan demikian, hilirisasi media animasi tidak hanya menghasilkan produk inovasi, tetapi juga mendorong perubahan praktik pembelajaran menuju pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik.



Gambar 8. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Animasi Edukatif

Tabel 1. Ringkasan Hasil Kegiatan Pengabdian

Tahap	Kegiatan Utama	Hasil yang Dicapai
Persiapan	Observasi, wawancara, analisis kebutuhan	Teridentifikasi kondisi pembelajaran, kebutuhan media animasi, dan kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran.
Pengembangan dan Pelatihan	Pengembangan media animasi dan workshop	Media animasi edukatif interaktif "Petualangan Digital Azraq & Lila" berhasil dikembangkan bersama tim mahasiswa S1 DKV Telkom University, dan guru memperoleh pengetahuan serta keterampilan dasar dalam penggunaan media digital.
Implementasi dan Pendampingan	Penerapan media animasi di kelas	Peserta didik menunjukkan antusiasme, perhatian, dan keterlibatan yang lebih tinggi selama pembelajaran, sedangkan guru lebih percaya diri menggunakan media animasi.
Evaluasi dan Tindak Lanjut	Observasi, diskusi, dan refleksi	Guru memberikan umpan balik positif, media diserahkan kepada sekolah, dan disusun strategi keberlanjutan penggunaan media pembelajaran berbasis animasi.

3.4. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Tahap evaluasi dilakukan melalui observasi proses pembelajaran, diskusi bersama guru, dan refleksi terhadap pelaksanaan program. Evaluasi difokuskan pada efektivitas media animasi dalam mendukung pembelajaran serta peningkatan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

Secara umum, guru menyampaikan bahwa media animasi "Petualangan Digital Azraq & Lila" sangat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi peserta didik untuk membatasi kecanduan *gadget*, memahami bahaya *phishing*, serta mempermudah penyampaian materi akhlak mulia. Peserta didik juga menunjukkan keterlibatan yang jauh lebih baik dibandingkan pembelajaran sebelumnya, ditandai dengan meningkatnya perhatian, partisipasi, dan respons terhadap aktivitas interaktif dalam animasi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media animasi memberikan manfaat baik terhadap proses pembelajaran maupun peningkatan kompetensi guru.

Sebagai bentuk hilirisasi hasil inovasi perguruan tinggi, media animasi yang telah dikembangkan diserahkan kepada pihak sekolah agar dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan. Tim pengabdian juga memberikan rekomendasi agar guru terus mengembangkan media serupa sesuai dengan tema pembelajaran yang akan datang serta membangun komunitas belajar internal untuk saling berbagi pengalaman dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Untuk memperoleh masukan yang lebih mendalam, tim juga melaksanakan *Focus Group Discussion* (FGD) bersama guru-guru RA Al-Muhajirin setelah implementasi media pembelajaran. Hasil FGD menunjukkan bahwa guru menilai media animasi interaktif "Petualangan Digital Azraq & Lila" mampu menarik perhatian peserta didik lebih baik dibandingkan metode pembelajaran yang biasa digunakan. Guru juga menyampaikan bahwa unsur interaktivitas dalam cerita membuat anak lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Selain itu, guru mengungkapkan bahwa materi literasi digital seperti bahaya *phishing*, penggunaan gawai secara bijak, dan penanaman akhlak mulia menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik karena dikemas dalam bentuk cerita yang dekat dengan dunia anak. FGD juga menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan media digital setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan yang diberikan oleh tim pengabdian.



Gambar 9. Penyerahan Media Animasi Edukatif dari Tim Pengabdi Kepada Kepala RA Al-Muhajirin

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu menghilirkan media pembelajaran berbasis animasi edukatif kepada mitra sekaligus meningkatkan kapasitas guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Program ini tidak hanya menghasilkan produk media yang siap digunakan, tetapi juga membangun budaya inovasi pembelajaran di lingkungan RA Al-Muhajirin. Keberhasilan tersebut menunjukkan bahwa kolaborasi antara perguruan tinggi (dosen dan mahasiswa S1 DKV Universitas Telkom) dan satuan pendidikan melalui kegiatan pengabdian masyarakat merupakan strategi yang efektif dalam mentransformasikan

hasil penelitian menjadi inovasi yang memberikan manfaat nyata bagi masyarakat serta mendukung peningkatan mutu pendidikan anak usia dini.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui program hilirisasi media pembelajaran berbasis animasi edukatif di RA Al-Muhajirin, Manggahang, Kabupaten Bandung berhasil dilaksanakan melalui tahapan persiapan, pengembangan dan pelatihan, implementasi dan pendampingan, serta evaluasi dan tindak lanjut. Rangkaian kegiatan tersebut mampu menjembatani hasil inovasi perguruan tinggi dengan kebutuhan nyata di lingkungan pendidikan anak usia dini melalui penerapan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, imersif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Luaran (*output*) utama kegiatan ini berupa video animasi edukatif interaktif berjudul "Petualangan Digital Azraq & Lila" yang proses perancangannya dibantu oleh tim mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Telkom. Media ini telah berhasil dikembangkan, diimplementasikan dalam proses pembelajaran, serta diserahkan kepada pihak sekolah sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan. Selain itu, kegiatan pelatihan dan pendampingan menghasilkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik. Dampak program menunjukkan bahwa media animasi edukatif interaktif tidak hanya meningkatkan perhatian, antusiasme, dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran, tetapi juga membantu penguatan literasi digital dan penanaman akhlak mulia melalui keterlibatan aktif anak dalam alur cerita. Melalui interaksi dengan tokoh Azraq, Lila, dan JiPi, peserta didik memperoleh pemahaman awal mengenai penggunaan teknologi secara bijak, etika berkomunikasi digital, kewaspadaan terhadap bahaya *phishing*, serta pentingnya menjaga keseimbangan antara aktivitas digital dan kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa hilirisasi media pembelajaran berbasis animasi edukatif merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus memperkuat kapasitas guru di lembaga pendidikan anak usia dini. Untuk menjamin keberlanjutan program, sekolah perlu mengembangkan budaya inovasi melalui pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran digital secara mandiri, sedangkan perguruan tinggi diharapkan terus memberikan pendampingan, pembaruan media, dan kolaborasi pengabdian berbasis kebutuhan mitra. Dengan demikian, kemitraan yang berkelanjutan antara perguruan tinggi (yang melibatkan kolaborasi dosen serta mahasiswa Universitas Telkom) dan satuan pendidikan diharapkan mampu mempercepat transformasi pembelajaran yang inovatif serta mendukung peningkatan mutu pendidikan anak usia dini.

Ucapan Terimakasih

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) Telkom University atas dukungan pendanaan dan fasilitasi kegiatan ini. Apresiasi juga disampaikan kepada Kepala RA Al-Muhajirin beserta seluruh guru yang telah berpartisipasi dan mendukung pelaksanaan kegiatan sehingga program dapat berjalan dengan baik.

Daftar Pustaka

[1] S. Anshoriyah and S. Watini, "Implementasi Media TV Sekolah dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Kelompok B di RA Amal Shaleh Jember," *EDUKASIA J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 2, pp. 135–144, Jul. 2022. https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i2.73

[2] R. Rahayuliana and S. Watini, "Implementasi Reward Asyik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak di RA Nurul Hidayah Batam," *Aksara J. Ilmu Pendidik. Nonform.*, vol. 8, no. 3, p. 1659, 2022. https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1659-1666.2022.

[3] N. Suprihatin, S. Sjaifuddin, and A. N. Taufik, "Pengembangan E-Katalog Interaktif Berbasis Treffinger untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema Awan Panas pada Letusan Gunung Berapi," *J. Pendidik. MIPA*, vol. 14, no. 4, pp. 897–908, Dec. 2024. https://doi.org/10.37630/jpm.v14i4.2003.

[4] I. K. Leriyono, N. Kurniah, and M. Ardina, "Media Berbasis Information and Communication Technology (ICT) Dalam Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini," *J. Ilm. Potensia*, vol. 3, no. 1, pp. 24–35, 2018. https://doi.org/10.33369/jip.3.2.89-90.

[5] I. Pratiwi and C. Amelia, "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran pada TK/RA Darussalam dan TK/RA Al-Fattah," *Ihsan J. Pengabdi. Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 188–193, Oct. 2021. https://doi.org/10.30596/ihsan.v3i2.7715.

[6] M. Cholik and S. T. Umaroh, "Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital," *JIPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 8, no. 2, pp. 704–709, 2023. https://doi.org/10.29100/jipi.v8i2.4121.

[7] L. A. N. Fauziah, N. K. Tuni'mah, R. L. Amalia, H. A. Orchidea, K. M. Habibah, and N. M. Yulia, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *J. Inov. dan Kolaborasi Nusant.*, vol. 06, no. 2, pp. 111–118, 2025, [Online]. Available: https://ejurnals.com/ojs/index.php/jikn/article/view/2479.

[8] J. A. K. Rahmadhina et al., "Peran Komunikasi Visual dan Semiotika dalam Meningkatkan Efektivitas Iklan Produk Indomilk," *Karimah Tauhid*, vol. 3, no. 11, pp. 12475–12495, Nov. 2024. https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i11.15949.

[9] R. Puspasari, L. Tanti, B. Triandi, B. S. Riza, J. Iriani, and S. A. D. Zalzabila, "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Kinerja Mengajar Guru Pada SD Al Washliyah 26," *CORAL (Community Serv. Journal)*, vol. 3, no. 2, pp. 74–81, 2024. https://doi.org/10.22303/coral.3.2.2024.74-81.

[10] S. Burke, S. Snyder, and R. Rager, "An Assessment of Faculty Usage of YouTube as a Teaching Resource," *Internet J. Allied Heal. Sci. Pract.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–8, 2009. https://doi.org/10.46743/1540-580x/2009.1227.

[11] A. N. Zhaafirah, A. N. Kurnia, and Purwadi, "Pengembangan Animasi Edukatif Berbasis Cerita Rakyat untuk Pelestarian Budaya Lokal," *J. Tek. Inform. dan Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 3, pp. 295–304, Nov. 2025. https://doi.org/10.55606/jutiti.v5i3.6286.

[12] S. Kharomah et al., "Hirilisasi Penggunaan Media Immersive Biogenetics: VR Class Assistant sebagai Media Pembelajaran Genetika bagi MGMP Biologi Kota Malang," *Lumbung Inov. J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 10, no. 2, pp. 306–317, Jun. 2025. https://doi.org/10.36312/linov.v10i2.2709.

[13] P. Sugiyartini and C. K. Waty, "Keefektifan Teknologi Pada Hilirisasi Digital Generasi Muda Terhadap Pertumbuhan Perekonomian Bagi Masyarakat Kelas Menengah Ke Bawah," *Edukatika*, vol. 1, no. 2, pp. 63–73, 2023. https://doi.org/10.26877/edukatika.v1i2.452.

[14] H. Haryono and A. W. B. Suharto, "Inovasi Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Insa. J. Pemikir. Altern. Kependidikan*, vol. 26, no. 2, pp. 233–247, Dec. 2021. https://doi.org/10.24090/insania.v26i2.4975.

[15] G. N. Saputra, M. F. Duskarnaen, and D. Nurhidayat, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk E-Book Interaktif Untuk Materi Fiber Optic Kelas Xi Tkj Smkn 22 Jakarta Dengan Metode Luther-Sutopo," *PINTER J. Pendidik. Tek. Inform. dan Komput.*, vol. 9, no. 1, pp. 9–19, 2025. https://doi.org/10.21009/pinter.9.1.2.

[16] A. Mansyur, F. A. Sinaga, T. M. Siregar, S. Frisnoiry, and E. Elfitra, "Optimalisasi Kolaborasi dalam Integrasi Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran," *J. Inov. Pembelajaran di Sekol.*, vol. 6, no. 1, pp. 033–040, 2025. https://doi.org/10.51874/jips.v6i1.306.

[17] S. A. Syakur, T. Hendrawati, I. Adhari, and S. W. A. Garini, "Landasan Teori Inovasi dan Desain Pembelajaran," *Action Res. J. Indones.*, vol. 8, no. 2, pp. 349–362, Apr. 2026. https://doi.org/10.61227/arji.v8i2.698.

[18] S. J. B. Manullang, U. R. Nainggolan, and A. A. A. Hasibuan, "Perancangan Pembelajaran Understanding by Design (UbD) Berbantuan Canva melalui Model Project Based Learning," *Indones. J. Educ. Dev. Res.*, vol. 4, no. 1, pp. 179–184, Jan. 2026. https://doi.org/10.57235/ijedr.v4i1.7984.

[19] A. Solichan et al., "Media Pembelajaran Interaktif untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Sanggar Belajar di Malaysia," *SITECHMAS J. Hilirisasi Technol. Pengabdi. Masy.*, vol. 6, no. 2, pp. 88–94, 2025. https://doi.org/10.32497/sitechmas.v6i2.6131.

[20] A. P. Sidabutar et al., "Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif dalam Mengatasi Permasalah Belajar Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 35 Percut Sei Tuan," *Pancasila Civ. Educ. J.*, vol. 2, no. 3, pp. 15–20, Oct. 2023. https://doi.org/10.30596/pcej.v2i3.16799.