

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI PEMBELAJARAN MUATAN IPAS  
MATERI BUNYI DAN SIFATNYA  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

<sup>123</sup>Ni Made Harina Dwiyantri, I Gde Wawan Sudatha, Gede Wira Bayu  
<sup>123</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja  
<sup>1,2,3</sup>harina@undiksha.ac.id, igdewawans@undiksha.ac.id,  
wira.bayu@undiksha.ac.id

**ABSTRACT**

*This research aims to (1) describe the design of learning animations, (2) describe the results of the validity of developing learning animations, and (3) determine the effectiveness of the learning animations developed. This type of research is research and development with the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, evaluation). The method used is quantitative and qualitative. The instrument used in this research was a questionnaire. The research results are as follows. (1) The design of this learning animation was designed through the ADDIE development stages. (2) The results of the validity of animation learning based on the content expert's assessment were 97.32% with very good qualifications, the learning design expert obtained a percentage of 95% with very good qualifications, the learning media expert's assessment obtained a percentage of 95.82% with good qualifications. The percentage obtained from individual test results is 95.2% with very good qualifications. The small group test results obtained were 95.48% with very good qualifications. The large group test results obtained were 92.47% with very good qualifications. In this way, the learning animation developed is declared valid. (3) The effectiveness of the animation learning developed was obtained by  $t = 74.05$ , greater than  $t$  table, namely 2.055. Thus, the learning animations developed are effective in increasing students' learning motivation. The suggestion from this research is that teachers utilize the learning animations developed in the learning process.*

*Keywords: animation, IPAS, motivation*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun animasi pembelajaran, (2) mendeskripsikan hasil validitas pengembangan animasi pembelajaran, dan (3) mengetahui efektivitas animasi pembelajaran yang dikembangkan. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE (analyze, design, development, implementation, evaluation). Metode yang digunakan adalah dengan kuantitatif dan kualitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner. Hasil penelitiannya sebagai berikut. (1) Rancang bangun animasi pembelajaran ini dirancang melalui tahapan pengembangan ADDIE. (2) Hasil validitas animasi pembelajaran berdasarkan penilaian ahli isi yaitu 97,32% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran, diperoleh persentase 95% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian ahli media pembelajaran, diperoleh persentase 95,82% dengan kualifikasi baik. Persentase yang diperoleh dari hasil uji perorangan yaitu 95,2% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelompok kecil diperoleh 95,48% dengan kualifikasi sangat

baik. Hasil uji kelompok besar diperoleh 92,47% dengan kualifikasi sangat baik. Dengan demikian animasi pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid. (3) Efektivitas animasi pembelajaran yang dikembangkan diperoleh thitung =74,05, lebih besar dari ttabel yaitu 2,055. Dengan demikian animasi pembelajaran yang dikembangkan efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Saran dari penelitian ini adalah agar guru memanfaatkan animasi pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: animasi, IPAS, Motivasi

## **A. Pendahuluan**

Pelenggaraan pendidikan di sekolah memerlukan adanya media pembelajaran, media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, media pembelajaran berbantuan teknologi dilihat menjadi suatu kreasi baru yang sangat bagus dalam pendidikan. Terlebih di era ini siswa lebih suka membaca dengan membuka handphone dari pada membaca dengan buku (Pausa & Zainil, 2022). Oleh karena itu diperlukan media yang tepat untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Nurhidayati et al., 2023). Selain itu, adanya media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan mempermudah siswa dalam belajar (Arifin et al., 2021; Sitanggang & Harahap, 2019). Motivasi belajar dalam proses pembelajaran sangat penting karena merupakan sebuah kekuatan yang ada dalam diri setiap siswa yang mampu menggerakkan dan mendorong untuk menimbulkan kegiatan belajar sehingga mencapai tujuan yang diinginkan. Ciri-ciri orang yang memiliki motivasi adalah: (1) Kecendrungan mengerjakan tugas-tugas yang menantang namun tidak berada diatas kemampuannya; (2) Keinginan untuk berusaha dan bekerja sendiri serta menemukan penyelesaian sendiri; (3) Keinginan kuat untuk maju dan mencapai taraf keberhasilan yang sedikit diatas taraf

yang dicapai sebelumnya; (4) Orientasi pada masa depan, kegiatan belajar dipandang sebagai jalan menuju realisasi cita-cita; dan (5) Keuletan dalam bekerja (Kristina et al., 2022).

Permasalahan yang terjadi saat ini adalah masih banyak guru yang kurang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran (Yusnia, 2019). Banyak guru yang mengaku bahwa kesulitan dalam membuat media pembelajaran inovatif yang membantu siswa dalam belajar. Berdasarkan data wawancara dengan bapak I Made Kumardika selaku guru wali kelas V SD Negeri 5 Batungsel pada tabel 1 ditemukan bahwa guru masih menerapkan metode pembelajaran konvensional dimana siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru (*teacher centre*). Aktivitas pembelajaran didominasi guru, sedangkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, guru juga kurang menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan guru kurang memahami teknologi yang ada. Media yang biasa digunakan guru hanya sebatas pada gambar-gambar yang ada dalam buku teks. Hal tersebut menyebabkan kurangnya minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Siswa juga kurang termotivasi dalam belajar karena proses pembelajaran bersifat monoton sehingga terkadang

siswa merasa mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung.

Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam belajar, memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menarik, salah satunya adalah media animasi. Media animasi dalam pembelajaran merupakan hasil teknologi modern yang membuka kemungkinan-kemungkinan yang besar terjadi perubahan cara belajar bagi siswa. Media animasi dalam pembelajaran merupakan media audio visual yang menggunakan gambar kartun yang bergerak baik itu 2 dimensi ataupun 3 (Adirakasiwi et al., 2024). Memanfaatkan animasi dapat membantu guru menyampaikan informasi yang sulit dijelaskan melalui pembelajaran kontekstual, mendapatkan perhatian dan fokus siswa, membuat proses belajar mengajar terlihat bagus, membuat pengaturan pembelajaran menjadi lebih sederhana, dan membantu pemahaman siswa (Cornellia et al., 2023).

Berdasarkan hasil kajian terdahulu yang dilakukan oleh Bastiar (2015). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sampel didapati hasil bahwa pada  $\alpha = 5\%$  dengan  $dk=17-1 = 16$  diperoleh  $t_{tabel} = 2,119$ . Didapat  $t_{hitung} = 11,054 \geq t_{tabel} = 2,119$ . Karena  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka hipotesis ( $H_a$ ) diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran ini efektif digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya didukung oleh Fanny dan Suardiman (2013) dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pembelajaran 5 Ilmu Pengetahuan (IPS) Sekolah Dasar

Kelas V menunjukkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi yang menunjukkan bahwa kelayakan multimedia pembelajaran IPS pada aspek media sebesar 4,23 (sangat baik) dengan kelayakan pada aspek materi sebesar 4,26 (sangat baik). Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap kelayakan multimedia dengan rata-rata skor 4,08 (baik). Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran IPS yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan menjadi alternatif sumber belajar IPS khususnya siswa kelas V dengan materi peristiwa sekitar proklamasi

Dari beberapa pendapat di atas maka, penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran sangatlah penting dalam kegiatan proses belajar dan mengajar peserta didik, agar pembelajaran dapat mencapai tujuan. Adapun media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan media animasi pembelajaran. Animasi pembelajaran merupakan media pembelajaran berupa video yang didalamnya dapat diisi berbagai kartun dan gambar-gambar menarik serta materi pelajaran. Dengan menggunakan animasi pembelajaran yang diberikan kepada siswa diharapkan mampu menarik perhatian siswa, serta kreatif dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang bermakna.

Alasan peneliti mengembangkan animasi pembelajaran ini untuk siswa SD karena sesuai dengan karakteristik belajar siswa kelas V SD. Menurut Piaget siswa kelas V SD termasuk dalam fase operasional kongkret. Dalam fase ini bersama dengan pubertas siswa dapat mengembangkan pola-pola berpikir formal seutuhnya. Mereka mampu

memperoleh strategi yang logis, rasional dan abstrak. Kemampuan siswa pada stadium operasional konkret juga mengadakan konservasi mereka sudah mampu mengerti operasi logisnya reversibilitas. Namun ada juga kekurangannya dalam cara berfikir yang operasional konkret. Siswa hanya mampu untuk melakukan aktifitas logis tertentu (operasi) tetapi hanya dalam situasi yang konkret. Dengan kata lain bila mereka dihadapkan dengan suatu masalah secara verbal, yaitu tanpa adanya bahan yang konkret maka ia belum mampu untuk menyelesaikan masalah ini dengan baik. Dari sisi inilah penulis mencoba untuk mengembangkan suatu animasi pembelajaran yang didalamnya juga mengandung unsur-unsur edukatif. Penggunaan animasi pembelajaran ini sangat diperlukan dalam kegiatan proses pembelajaran karena siswa akan lebih memahami materi yang disampaikan kemudian didukung oleh beberapa kajian terdahulu bahwa dengan menggunakan media animasi pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran, serta dapat mendorong kemauan siswa dalam belajar, dan dapat menyerap ilmu yang disampaikan oleh guru dalam mengajar atau memahami kompetensi yang hendak dicapai serta dapat menunjang suatu keberhasilan siswa.

Dengan dasar pemikiran tersebut, maka peneliti mengkaji permasalahan melalui penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Animasi Pembelajaran Pada Muatan IPAS Materi Bunyi dan Sifatnya Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar" yang dilaksanakan pada tahun pelajaran 2023/2024.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE, metode analisis data dengan pendekatan kuantitatif untuk mengukur peningkatan motivasi belajar dengan adanya media animasi dan metode kualitatif untuk mengetahui masukan dari hasil uji ahli media, metode pengumpulan data yakni dengan menggunakan kuesioner untuk mengukur validitas isi, validitas desain, validitas media, uji kelompok besar, uji kelompok kecil, dan motivasi belajar. Hasil validitas diukur dengan persentase yang kemudian dikategorikan. Adapun kisi-kisi untuk mengukur motivasi belajar adalah ketekunan dalam minat belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, berprestasi dalam belajar, dan mandiri dalam belajar. Pengujian hipotesis menggunakan uji t-satu sampel dengan terlebih dahulu melaksanakan uji prasyarat analisis yakni normalitas dan homogenitas.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **Hasil Penelitian Pengembangan Animasi Pembelajaran Materi Bunyi dan Sifatnya**

Hasil penelitian pengembangan animasi pembelajaran muatan IPAS materi bunyi dan sifatnya membahas mengenai rancang bangun, validitas, respon siswa, uji efektivitas, pembahasan, dan implikasi sebagai berikut.

### **Hasil Rancang Bangun Animasi Pembelajaran Materi Bunyi dan Sifatnya**



Gambar 1. Pembukaan Media Animasi



Gambar 2. Materi Bunyi dan Sifatnya



Gambar 3. Evaluasi dan Penutup

### Hasil Validitas Animasi Pembelajaran Materi Bunyi dan Sifatnya

Hasil validitas media animasi pembelajaran IPAS materi bunyi dan sifatnya terdiri dari validitas isi, media, dan desain yang dipaparkan hasilnya pada tabel berikut.

Tabel 1  
 Hasil Uji Validitas Isi, Media, dan Desain

No	Aspek validitas	Persentase	Kategori
1	Isi	97,32%	Sangat baik

2	Media	95,82%	Sangat baik
3	Desain	95%	Sangat baik

Berdasarkan perhitungan persentase diperoleh hasil uji validitas isi yakni 97,32% tergolong pada validitas isi sangat baik, hasil uji validitas media diperoleh persentase 95,82% pada kategori validitas media sangat baik, dan hasil persentase validitas desain 95% pada kategori validitas sangat baik.

Tabel 2.  
 Hasil Uji Kelompok Kecil dan Kelompok Besar Oleh Siswa Terhadap Animasi Pembelajaran Materi Bunyi dan Sifatnya

No	Uji Coba	Persentase	Kategori
1	Kelompok Kecil	95,48%	Sangat baik
2	Besar	92,47%	Sangat baik

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh hasil persentase yakni 95,48% pada kategori sangat baik tanpa revisi dan hasil uji kelompok besar diperoleh hasil perhitungan persentase yakni 92,47% pada kategori sangat baik tidak perlu direvisi.

### Hasil Uji Efektivitas Animasi Pembelajaran Materi Bunyi dan Sifatnya

Uji efektivitas untuk mengukur media animasi pembelajaran muatan IPAS materi bunyi dan sifatnya untuk meningkatkan motivasi belajar menggunakan uji t-satu sampel, sebelum melaksanakan uji efektivitas dilaksanakan uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas sebaran data motivasi belajar pre-test ke 28 siswa adalah

hasil uji signifikansi *Kolmogorov-smirnov* 0,096 dan *shaphiro wilk* 0,27 > 0,05 yang artinya data berdistribusi normal. Sedangkan data post-test ke 28 siswa memperoleh hasil uji *Kolmogorov-smirnov* 0,12 dan *Shapiro wilk* 0,096 > 0,05 yang artinya data berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas menggunakan uji *levene* diperoleh hasil uji *based on mean* 0,62 > 0,05 yang artinya data berdistribusi homogen. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi 0,001 < 0,05 dan nilai  $n-2$  yang diperoleh  $t_{\text{tabel}} 2,055 < t_{\text{hitung}} 74,05$  berarti  $H_0$  ditolak: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD setelah belajar dengan menggunakan Media Animasi Pembelajaran dan setelah belajar dengan menggunakan Media Animasi Pembelajaran dan  $H_1$  diterima: Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD setelah belajar dengan menggunakan Media Animasi Pembelajaran dan setelah belajar dengan menggunakan Media Animasi Pembelajaran.

## Pembahasan

Perancangan animasi pembelajaran muatan IPAS materi bunyi dan sifatnya rancangan awalnya dibuat dengan *storyboard* untuk memperjelas gerakan, selanjutnya untuk gambar pada media animasi menggunakan aplikasi *photoshop*, proses *dubbing* mengikuti *script*, lagu yang digunakan dalam media animasi ini dipilih yang telah *no copy right* yang sesuai dengan gambar, tahapan selanjutnya adalah membuat asset sesuai *story board* dengan aplikasi *adobe illustrator* yang kemudian memulai menganimasikan asset sesuai dengan *dubbing* dan beat lagu dengan aplikasi *after effect*, tahap akhir yakni melakukan *rendering* tahap

awal, melakukan *compositing* dengan aplikasi *adobe premiere* dan menambahkan *sound effect* lalu *rendering* tahap akhir.

Hasil validitas ahli isi materi, media, dan desain pada media animasi ini memperoleh persentase sangat baik dan tidak perlu direvisi, hasil validitas sangat baik sesuai dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media animasi pembelajaran dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran SD/MI (Riyanti & Jarmita, 2021). Hasil penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis animasi memperoleh hasil uji validitas oleh ahli materi memperoleh kategori "valid" sedangkan hasil uji validitas oleh ahli media memperoleh kategori "valid" dan berdasarkan kategori skala likert media pembelajaran berbasis animasi dapat diimplementasikan valid untuk digunakan. Perolehan persentase validitas sangat baik ini dikarenakan animasi pembelajaran dalam pembuatannya telah mengikuti aspek-aspek pembuatan media pembelajaran yang sesuai dan memperoleh masukan dari para ahli (Rahayu et al., 2023). Hasil uji kelompok kecil dan uji kelompok besar memperoleh hasil sangat baik dan tidak perlu direvisi sesuai dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media animasi pembelajaran memperoleh respon positif oleh siswa sekolah dasar karena media yang dapat membangkitkan motivasi belajar, dapat memberikan suasana baru dalam belajar, dan mempermudah dalam memahami materi (Dewi & Handayani, 2021)

Hasil uji efektivitas memperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan animasi pembelajaran sesuai dengan

penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa ektivitas media pembelajaran berbasis video animasi dalam peningkatan semangat belajar peserta didik, pengimplementasian media pembelajaran berbasis video animasi ini sangatlah menguntungkan terutama bagi guru, guru tidak lagi memberikan ceramah sepanjang hari, guru mudah mengontrol siswa yang tidak memperhatikan dan juga guru sangat dimudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu siswa juga mendapatkan kemudahan saat memahami bahan ajar yang dijelaskan guru hingga siswa merasa lebih termotivasi, semangat, keingintahuan siswa terhadap materi pembelajaran juga semakin meningkat (Afrilia et al., 2022).

Peningkatan motivasi tersebut dikarenakan animasi dapat merangsang imajinasi siswa dengan menghadirkan dunia yang baru dan menantang dalam pembelajaran. Hal ini berkontribusi pada pengembangan keterampilan kognitif dan kreatif siswa. Selain dampak positif pada motivasi dan keterlibatan siswa, penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat memfasilitasi pembelajaran yang personal dan mandiri (Nirfayanti & Nurbaeti, 2019). Animasi dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan dalam lingkungan yang nyaman (Widianto et al., 2021). Siswa dapat mengakses animasi secara fleksibel, berulang kali, dan sesuai dengan preferensi belajar mereka. Dengan demikian, animasi dapat membantu siswa mengembangkan kemandirian, kepercayaan diri, dan tanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri.

Selanjutnya terdapat kekurangan dan kelebihan dalam

pembuatan animasi pembelajaran ini adalah pada kelebihan penggunaan animasi: membantu tugas guru dalam memberikan materi, dapat membangun daya imajinasi siswa, memotivasi peserta didik untuk lebih semangat belajar, dan memudahkan mengingat materi karena disampaikan dengan animasi. Kekurangan penggunaan media animasi: keterbatasan alat pembuatan video animasi, membutuhkan waktu pembuatan yang harus teliti antara pemilihan gerak, lagu, dan materi, tidak semua materi pembelajaran menggunakan animasi, dan memerlukan ruang penyimpanan yang cukup besar (Dewayanti et al., 2023).

### **Pembahasan**

Perancangan animasi pembelajaran muatan IPAS materi bunyi dan sifatnya rancangan awalnya dibuat dengan *storyboard* untuk memperjelas gerakan, selanjutnya untuk gambar pada media animasi menggunakan aplikasi *photoshop*, proses *dubbing* mengikuti *script*, lagu yang digunakan dalam media animasi ini dipilih yang telah *no copy right* yang sesuai dengan gambar, tahapan selanjutnya adalah membuat asset sesuai *story board* dengan aplikasi *adobe illustrator* yang kemudian memulai menganimasikan asset sesuai dengan *dubbing* dan beat lagu dengan aplikasi *after effect*, tahap akhir yakni melakukan *rendering* tahap awal, melakukan *compositing* dengan aplikasi *adobe premiere* dan *menambahkan sound effect* lalu *rendering* tahap akhir.

Hasil validitas ahli isi materi, media, dan desain pada media animasi ini memperoleh persentase sangat baik dan tidak perlu direvisi, hasil validitas sangat baik sesuai dengan penelitian terdahulu yang

menyatakan bahwa media animasi pembelajaran dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran SD/MI (Riyanti & Jarmita, 2021). Hasil penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis animasi memperoleh hasil uji validitas oleh ahli materi memperoleh kategori "valid" sedangkan hasil uji validitas oleh ahli media memperoleh kategori "valid" dan berdasarkan kategori skala likert media pembelajaran berbasis animasi dapat diimplementasikan valid untuk digunakan. Perolehan persentase validitas sangat baik ini dikarenakan animasi pembelajaran dalam pembuatannya telah mengikuti aspek-aspek pembuatan media pembelajaran yang sesuai dan memperoleh masukan dari para ahli (Rahayu et al., 2023). Hasil uji kelompok kecil dan uji kelompok besar memperoleh hasil sangat baik dan tidak perlu direvisi sesuai dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media animasi pembelajaran memperoleh respon positif oleh siswa sekolah dasar karena media yang dapat membangkitkan motivasibelajar, dapat memberikan suasana baru dalam belajar, dan mempermudah dalam memahami materi (Dewi & Handayani, 2021)

Hasil uji efektivitas memperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan animasi pembelajaran sesuai dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa ektivitas media pembelajaran berbasis video animasi dalam peningkatan semangat belajar peserta didik, pengimplementasianmedia pembelajaran berbasis video animasiini sangatlah menguntungkan terutama bagi guru, guru tidak lagi memberikan ceramah sepanjang

hari, guru mudah mengontrol siswa yang tidak memperhatikan dan juga guru sangat dimudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu siswa juga mendapatkan kemudahan saat memahami bahan ajar yang dijelaskan guru hingga siswa merasa lebih termotivasi, semangat, keingintahuan siswa terhadap materi pembelajaran juga semakin meningkat (Afrilia et al., 2022).

Peningkatan motivasi tersebut dikarenakan animasi dapat merangsang imajinasi siswa dengan menghadirkan dunia yang baru dan menantang dalam pembelajaran. Hal ini berkontribusi pada pengembangan keterampilan kognitif dan kreatif siswa. Selain dampak positif pada motivasi dan keterlibatan siswa, penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat memfasilitasi pembelajaran yang personal dan mandiri (Nirfayanti & Nurbaeti, 2019). Animasi dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan dalam lingkungan yang nyaman (Widianto et al., 2021). Siswa dapat mengakses animasi secara fleksibel, berulang kali, dan sesuai dengan preferensi belajar mereka. Dengan demikian, animasi dapat membantu siswa mengembangkan kemandirian, kepercayaan diri, dan tanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri.

Selanjutnya terdapat kekurangan dan kelebihan dalam pembuatan animasi pembelajaran ini adalah pada kelebihan penggunaan animasi: membantu tugas guru dalam memberikan materi, dapat membangun daya imajinasi siswa, memotivasi peserta didik untuk lebih semangat belajar, dan memudahkan mengingat materi karena disampaikan dengan animasi. Kekurangan penggunaan media animasi:

keterbatasan alat pembuatan video animasi, membutuhkan waktu pembuatan yang harus teliti antara pemilihan gerak, lagu, dan materi, tidak semua materi pembelajaran menggunakan animasi, dan memerlukan ruang penyimpanan yang cukup besar (Dewayanti et al., 2023).

#### **D. Kesimpulan**

Simpulan terdapat perbedaan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media animasi pembelajaran muatan IPAS materi bunyi dan sifatnya, kepada siswa disarankan untuk menyimak tayangan yang terdapat pada media animasi pembelajaran dengan baik dan peneliti lain dapat mengembangkan media dengan menginsersi model pembelajaran, nilai karakter, ataupun materi pembelajaran lainnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adirakasiwi, A. G., Warmi, A., & Nawawi, A. (2024). *Teacher Ability in Designing Entrepreneurship-Based Mathematics Learning* (Vol. 1). Atlantis Press SARL. [https://doi.org/10.2991/978-2-38476-118-0\\_66](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-118-0_66)
- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2559> p-ISSN:
- Arifin, Z., Tegeh, I. M., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2021). Independent Learning through Interactive Multimedia Based on Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 244.

<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.41292>

- Cornellia, Adiati, C., Rangga, Firdaus, Muhammad, & Nurwahidin. (2023). Efektivitas Video Animasi Terhadap Hasil. *Akademika*, 69–81. [/10.34005/akademika.v12i01.2663](https://doi.org/10.34005/akademika.v12i01.2663) %0ANaskah
- Dewayanti, A., Sri Suryanti, H. H., & Wicaksono, A. G. (2023). Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19 di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Sinektik*, 4(2), 187–195. <https://doi.org/10.33061/js.v4i2.6658>
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1229>
- Kristina, S. A., Yulianto, R. E. D., & Widayanti, A. W. (2022). Systematic Review of the Usability Evaluation Methodology of Health Information Systems. *Jurnal Farmasi Sains Dan Praktis*, 8(1), 111–123. <https://doi.org/10.31603/pharmacy.v8i1.6625>
- Nirfayanti, & Nurbaeti. (2019). PNirfayanti, and Nurbaeti. 2019. “Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika* 2(1):50–59. [engaruh Media Pembelajaran Google Class. Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika](https://e-journal.my.id/proximal/article/view/211/173), 2(1), 50–59. <https://e-journal.my.id/proximal/article/view/211/173>
- Nurhidayati, V. N., Fitra Ramadani, Fika

- Melisa, & Desi Armi Eka Putri. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106.  
<https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- Pausa, R., & Zainil, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Pada Materi Penyajian Data di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 2250–2253.  
<http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/14444>
- Rahayu, N., Mulyono, H., & Mary, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 7(1), 1764–1770.  
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/5483/4595>
- Riyanti, M., & Jarmita, N. (2021). Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(01), 73–88.  
<http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/4698>
- Sitanggang, S. M. H., & Harahap, M. H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Momentum dan Implus di SMA N 1 Tanjung Morawa. *Ikatan Alumni Fisika Universitas Negeri Medan*, 5(1), 12–20.  
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jiaf/article/view/12548/pdf>
- Widianto, E., Anisnai, A., Husna, Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., & Cahyani, S. A. I. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213.  
<https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Yusnia, Y. (2019). Penggunaan Media Video Scribe Dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa Pgpud. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 71–75.  
<https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.17436>