

PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL ANIMASI KARTUN UNTUK MENUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Lestari Nur Fitriani¹, Yulina Ismiyanti², Sari Yustiana³

¹²³PPG Calon Guru Universitas Islam Sultan Agung Semarang

Alamat e-mail : [1lestari.nur.fitriani.25@gmail.com](mailto:lestari.nur.fitriani.25@gmail.com), [2yulinaismiyanti@unissula.ac.id](mailto:yulinaismiyanti@unissula.ac.id),
[3sariyustiana@unissula.ac.id](mailto:sariyustiana@unissula.ac.id)

ABSTRACT

Learning is influenced by various factors, one of which is student motivation. Many students struggle with abstract subjects like mathematics due to unengaging teaching methods. Using audiovisual media, particularly animated cartoons, can capture students' attention and enhance their learning motivation. This study aims to examine the effect of using animated cartoon audiovisual media on the learning motivation of third-grade elementary school students in mathematics. The research employs a qualitative approach with a case study method conducted at SDN Waru. Data were collected through observations, interviews, and documentation, then analyzed using data triangulation techniques. The findings indicate that students show increased enthusiasm and engagement in mathematics learning after the implementation of animated cartoon audiovisual media. Teachers report that students who were previously passive become more active and interested in learning. Additionally, parents note that their children demonstrate greater enthusiasm for studying at home. Despite these benefits, challenges such as infrastructure limitations and teachers' proficiency in using media still exist. This study concludes that animated cartoon audiovisual media can be an effective tool to enhance students' motivation, provided that adequate facilities and teacher training are in place.

Keywords: Audiovisual media, animated cartoons, learning motivation

ABSTRAK

Pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah motivasi belajar siswa. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam mata pelajaran yang dianggap sulit, seperti Matematika, karena sifatnya yang abstrak dan kurangnya metode pengajaran yang menarik. Penggunaan media audio visual animasi kartun dapat menarik perhatian siswa serta meningkatkan motivasi belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media audio visual animasi kartun terhadap motivasi belajar siswa kelas 3 Sekolah Dasar pada mata pelajaran Matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan studi kasus yang dilakukan di SDN Waru. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang kemudian dianalisis dengan teknik triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

siswa mengalami peningkatan antusiasme dan keterlibatan dalam pembelajaran Matematika setelah diterapkannya media audio visual animasi kartun. Guru melaporkan bahwa siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dan tertarik dalam belajar. Selain itu, orang tua mengungkapkan bahwa anak-anak mereka lebih bersemangat dalam belajar di rumah. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan sarana dan prasarana serta keterampilan guru dalam memanfaatkan media ini. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media audio visual animasi kartun dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan catatan tersedianya fasilitas yang memadai serta pelatihan guru yang mendukung.

Kata Kunci: Media Audio Visual, Animasi Kartun, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap melalui pengalaman, studi, atau bimbingan yang terjadi di sekolah dan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah suatu rumusan terencana yang harus dikuasai siswa agar proses belajarnya berhasil (Shodiq, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran sangat penting dilakukan. Setiap manusia memerlukan belajar untuk mengembangkan kemampuan pengetahuan yang dimilikinya karena mengacu pada perubahan perilaku individu sebagai akibat dari proses

pengalaman (Ahsan & Ismiyanti, 2023).

Dalam kegiatan pembelajaran sering kali menjumpai permasalahan yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya adalah motivasi belajar setiap peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Clayton Alderfer (Harahap et al., 2021) Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh Hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Untuk itu guru perlu memberikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik sesuai dengan kebutuhan siswa untuk

mempertahankan perhatian dan minat mereka dalam belajar.

Kegiatan pembelajaran yang sering dirasa sulit sehingga sebagian besar siswa merasa kurang termotivasi untuk belajar adalah saat siswa mengikuti pembelajaran matematika. Matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, abstrak dan menggunakan Bahasa simbol (Anggraini, 2021). Sifat abstrak menjadi salah satu penyebab siswa merasa kesulitan dalam pembelajaran matematika. Hal ini sering terjadi karena sebagian besar guru tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga guru hanya menjelaskan materi yang ada di buku kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal. Dalam kondisi seperti ini guru harus mampu memberikan solusi yang tepat untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar matematika.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media audio visual animasi kartun yang dapat menarik perhatian siswa serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar mereka. Media animasi kartun memiliki kelebihan dalam hal visualisasi materi yang menyenangkan dan mudah dipahami,

sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif.

Pernyataan di atas sejalan dengan penelitian mengenai media audio visual yang sudah pernah diteliti oleh beberapa peneliti sebelumnya. Penelitian ini sudah pernah dilakukan oleh Muhammad Ikhsan Mu'minin telah menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan media audio visual khususnya pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 jenangan terbukti dapat mengembangkan motivasi siswa yang terlihat dari antusias siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Adapun peneliti lain yang telah melakukan penelitian ini adalah Zulvana Indah Fitria yang mengimplementasikan pembelajaran audio visual dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik di Rutaba AlHikam, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam pembelajaran, mereka sangat antusias, muncul minat, gairah, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu Mayang Serungke dkk juga melakukan penelitian terkait dengan media audio visual dalam

proses pembelajaran dengan menggunakan studi literatur menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual sangatlah penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran baik luring maupun daring untuk menumbuhkan motivasi siswa, siswa aktif dan antusias dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan pada tiga penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penelitian berfokus pada implementasi pembelajaran audio visual untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa yang rata-rata dilakukan di SMP atau penelitian yang dilakukan dengan studi literatur. Sedangkan dalam penelitian ini berfokus pada penggunaan media audio visual animasi kartun untuk menumbuhkan motivasi siswa kelas 3 SDN Waru pada mata pelajaran matematika.

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang menjadi bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh (Nurfadhillah et al., 2021). Dalam kegiatan pembelajaran diperlukan suatu media yang dapat digunakan sebagai alat perantara

dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar (Ismiyanti & Permatasari, 2021).

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media audio visual. Audio visual berasal dari kata audible yang artinya didengar dan visible yang artinya dapat dilihat (Muzakki, 2020). Dengan memanfaatkan media pembelajaran diharapkan dapat memantu peserta didik dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran pun dapat tercapai dengan baik.

Media audio visual yang bisa digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik salah satunya adalah media animasi kartun. Media pembelajaran animasi kartun adalah jenis media pembelajaran yang didalamnya terdapat objek kartun yang menjelaskan topik pelajaran dan sangat cocok diterapkan pada materi-materi yang membutuhkan pemahaman yang jelas (Antula et al., 2024). Dengan menggunakan media audio visual

animasi kartun, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berinteraksi dengan materi pelajaran secara lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat memacu motivasi mereka untuk belajar lebih baik (Ismiyanti et al., 2023).

Berdasarkan pada hasil observasi saya lakukan menunjukkan fakta bahwa rendahnya motivasi belajar terjadi pada siswa kelas 3 SDN Waru. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik, seperti guru hanya memberikan kegiatan pembelajaran hanya dengan menggunakan buku pedoman saja sehingga siswa cenderung merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dari permasalahan yang saya dapatkan dari fakta yang ada di SDN Waru membuat saya tertarik ingin mencari solusi untuk mengatasi masalah tersebut, sehingga saya memutuskan untuk melakukan penelitian di sekolah dasar tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual animasi kartun terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas 3 SD. Melalui penerapan

media ini diharapkan dapat tercipta suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar.

Manfaat dari penelitian ini sangat penting, terutama bagi para pendidik dan praktisi pendidikan dalam merancang dan mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi guru dalam memilih media yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pada pemaparan di atas mengenai permasalahan yang ada di SDN Waru dan solusi yang dapat diterapkan melalui penggunaan media audio visual animasi kartun maka saya akan melakukan penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Audio Visual Animasi Kartun Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar" di SDN Waru.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Penelitian kualitatif menekankan pada pemahaman, penalaran, dan definisi situasi dalam konteks tertentu, serta meneliti lebih

jauh tentang hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Ismiyanti et al., 2022). Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana penggunaan media audio visual animasi kartun dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Studi kasus dilakukan pada kelas 3 di SDN Waru dengan fokus pada sekelompok siswa yang menunjukkan variasi dalam motivasi belajar pada mata pelajaran Matematika.

Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas 3 SDN Waru dan guru kelas yang relevan dalam mendukung penelitian ini. Penelitian dilakukan dalam lingkungan pembelajaran di kelas 3 dengan mengamati langsung bagaimana siswa berinteraksi dengan media audio visual animasi kartun dalam proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang akan saya lakukan adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi ini akan dilakukan untuk mengidentifikasi perubahan yang terjadi pada motivasi belajar siswa, tingkat keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran, dan interaksi mereka dengan media yang digunakan. Sedangkan

Wawancara dilakukan dengan siswa, guru kelas, dan orang tua siswa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih luas mengenai dampak media terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, dokumentasi dalam bentuk foto kegiatan pembelajaran sebagai bukti pendukung dalam penelitian ini.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan triangulasi data guna meningkatkan validitas hasil penelitian. Triangulasi adalah suatu pendekatan Analisa data yang mensintesa data dari berbagai sumber (Susanto et al., 2023). Ada beberapa triangulasi yang digunakan seperti triangulasi Sumber dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai sumber informasi yang diperoleh seperti siswa, guru, dan orang tua siswa kelas 3 SDN Waru. Selain itu, triangulasi teknik juga dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara dan dokumentasi. Serta mengamati hasil penelitian dengan dalam berbagai waktu yang berbeda triangulasi waktu. Dengan metode ini, keakuratan dan konsistensi temuan dapat lebih terjamin.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana penggunaan media audio visual animasi kartun dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas 3 SDN Waru pada mata pelajaran Matematika. Hasil penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dianalisis dengan triangulasi data.

Teknik observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran (Hasibuan et al., 2023). Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan dalam proses pembelajaran matematika setelah diterapkannya media animasi kartun. Pada awalnya, beberapa siswa kurang fokus saat mengikuti pembelajaran secara konvensional, tetapi setelah media audio visual animasi kartun digunakan, mereka menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pelajaran. Siswa lebih banyak mengajukan pertanyaan, mengikuti instruksi guru dengan baik, dan menunjukkan ekspresi senang saat belajar.

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan

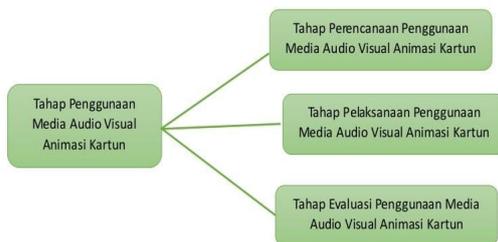
interaksi langsung antara peneliti dan partisipan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang pengalaman, persepsi, dan pandangan mereka terkait topik penelitian (Ardiansyah et al., 2023). Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan media animasi kartun membantu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa. Guru menyatakan bahwa siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan ketertarikan dalam pembelajaran matematika, bahkan lebih percaya diri untuk menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam diskusi. Wawancara dengan siswa juga mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami materi matematika tentang alat ukur panjang baku karena disajikan dalam bentuk animasi yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu, wawancara dengan orang tua siswa menunjukkan bahwa anak-anak mereka menjadi lebih bersemangat untuk belajar di rumah setelah diperkenalkan dengan media animasi dalam pembelajaran.

Teknik dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menelusuri data

historis (Rizky Fadilla & Ayu Wulandari, 2023). Dokumentasi berupa foto selama proses pembelajaran juga mendukung temuan ini. Siswa lebih mampu mengingat materi yang telah disampaikan karena ditunjang oleh visualisasi yang menarik dan interaktif.

Peneliti mendapatkan beberapa hasil penelitian penggunaan media audio visual animasi kartun untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas 3 SDN Waru dengan tiga tahap penggunaan media audio visual animasi kartun yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi, yang dapat dilihat pada bagan di bawah ini:

Bagan 1. Tahap Penggunaan Media Audio Visual Animasi Kartun



Adapun indikator motivasi belajar siswa kelas 3 SDN Waru yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran yang berlangsung

dengan menggunakan tiga tahapan penggunaan media audio visual animasi kartun pada mata pelajaran matematika dengan materi alat ukur panjang baku, hal ini dilakukan untuk mengetahui keberhasilan dalam penelitian penggunaan media audio visual animasi kartun dalam menumbuhkan motivasi belajar dapat tercantum pada table di bawah ini:

Tabel 1. Indikator Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN Waru

No	Aspek Motivasi	Indikator
1.	Ketertarikan terhadap pembelajaran	a. Siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang diajarkan. b. Siswa antusias saat mengikuti pembelajaran, terutama ketika menggunakan media yang menarik seperti animasi kartun.
2.	Partisipasi aktif dalam kegiatan belajar	a. Siswa aktif bertanya atau menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru. b. Siswa terlibat dalam diskusi kelompok atau kegiatan belajar lainnya.
3.	Ketekunan dan daya juang dalam belajar	a. Siswa tidak mudah menyerah ketika menghadapi soal atau materi yang sulit. b. Siswa menunjukkan sikap disiplin dalam menyelesaikan tugas dan mengikuti pembelajaran.
4.	Respon emosional terhadap pembelajaran	a. Siswa merasa senang dan puas setelah menyelesaikan tugas atau memahami materi. b. Siswa menunjukkan ekspresi positif seperti tersenyum dan bersemangat

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada tiga tahap yang dilakukan peneliti dalam penggunaan media audio visual animasi kartun untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas 3 SDN Waru yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

Tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun strategi pembelajaran yang mengintegrasikan media audio visual animasi kartun ke dalam proses belajar mengajar. Guru menentukan materi Matematika yang akan diajarkan dan memilih media animasi yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Materi yang digunakan dalam penelitian ini tentang alat ukur panjang baku, yang divisualisasikan dalam bentuk animasi interaktif untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran.

Selain itu, guru juga menyiapkan perangkat pembelajaran, seperti proyektor atau layar untuk menampilkan animasi, serta menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang mengacu pada model pembelajaran berbasis media audio visual. Sebelum pelaksanaan, dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk memastikan kesiapan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam mendukung penggunaan media animasi.

Tahap pelaksanaan dilakukan dalam beberapa sesi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran problem based learning. Model pembelajaran problem based learning merupakan

proses pemecahan masalah pada pembelajaran dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa sehingga dapat melatih kemampuan berpikirnya dalam tingkat tinggi (Arzeti, & Ismiyanti, 2025.). yang terdiri dari enam sintaks utama yaitu sintaks 1 orientasi siswa pada masalah, sintak 2 mengorganisasikan siswa untuk belajar, sintak 3 membimbing penyelidikan, sintak 4 mengembangkan dan menyajikan hasil karya, sintak 5 menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dan sintak 6 evaluasi pengalaman. Adapun penjelasan setiap sintak beserta dengan hasil dokumentasi kegiatan pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 1. Sintak 1 Orientasi siswa pada masalah

Pada sintak 1 orientasi siswa pada masalah dilakukan dengan guru melakukan kegiatan apersepsi kemudian guru memperkenalkan media audio visual animasi kartun

yang memuat materi matematika tentang alat ukur panjang baku. Siswa diajak untuk memperhatikan video animasi kartun dan mengidentifikasi informasi yang muncul dalam cerita tersebut. Setelah itu, guru melakukan tanya jawab terkait dengan materi pada mata pelajaran matematika.



Gambar 2. Sintak 2
Mengorganisasikan siswa untuk belajar

Pada tahap selanjutnya di sintak 2 mengorganisasikan siswa untuk belajar dengan guru membagi siswa kelas 3 ke dalam kelompok kecil, kemudian siswa diberikan lkpd yang berisi soal materi matematika dalam video animasi kartun, setelah itu guru memberikan arahan atau bimbingan pada siswa dalam mengidentifikasi masalah yang harus diselesaikan.



Gambar 3. Sintak 3 membimbing penyelidikan dan berdiskusi dalam kelompok

Proses pembelajaran pada sintak 3 membimbing penyelidikan dengan berdiskusi dalam kelompok tentang cara menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi matematika yang ada dalam video animasi kartun.



Gambar 4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

Sintak 4 mengembangkan dan menyajikan hasil karya dengan meminta setiap kelompok menyajikan hasil diskusinya di depan kelas untuk menjelaskan bagaimana mereka menyelesaikan permasalahan di lkpd yang diberikan oleh guru.



Gambar 5. Sintak 5 Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

Sintak 5 menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dilakukan dengan siswa diminta untuk menyimpulkan pelajaran yang telah mereka dapatkan dan bagaimana mereka dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 6. Sintak 6 Evaluasi Pengalaman

Sintak 6 tahap evaluasi pengalaman dilakukan dengan guru memberikan refleksi tentang pentingnya memahami konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari dan bagaimana belajar dengan media audio visual animasi kartun dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru secara konvensional tanpa adanya media yang digunakan sangat berbeda dengan kegiatan pembelajaran yang

dilakukan dengan menggunakan media audio visual animasi kartun. Selama kegiatan pembelajaran siswa kelas 3 SDN Waru menunjukkan respons yang positif terhadap penggunaan media audio visual animasi kartun.

Dilihat berdasarkan pada table 1 indikator motivasi belajar menunjukkan bahwa media audio visual animasi kartun dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas 3 SDN Waru dengan memperlihatkan 5 aspek motivasi belajar siswa yang terdiri dari keterkaitan terhadap pembelajaran yang ditunjukkan dengan siswa yang merasa lebih antusias saat mengikuti pembelajaran terutama ketika menggunakan media yang menarik seperti video animasi kartun, hal ini dapat dilihat saat kegiatan pembelajaran pada sintak 1. Adapun aspek motivasi yang lain yaitu partisipasi aktif dalam kegiatan belajar yang dapat ditunjukkan melalui keaktifan siswa saat bertanya atau menanggapi pertanyaan dan siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok yang dapat dilihat pada kegiatan pembelajaran dari sintak 2 mengorganisasikan siswa untuk belajar.

Aspek motivasi ketiga yaitu ketekunan dan daya juang dalam belajar yang ditunjukkan siswa ketika siswa tidak mudah menyerah ketika menghadapi soal atau materi yang sulit, hal ini dapat dilihat dari kegiatan inti pada sintak 3 membimbing penyelidikan dengan berdiskusi dalam kelompok. Aspek motivasi keempat yaitu respon emosional terhadap pembelajaran, dalam aspek ini biasanya siswa akan merasa senang dan puas setelah menyelesaikan tugas atau memahami materi kemudian siswa akan menunjukkan ekspresi positif seperti tersenyum dan bersemangat. Hal ini dapat dilihat selama kegiatan inti pada sintak 4 mengembangkan dan menyajikan hasil karya.

Hasil wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa penggunaan media animasi kartun membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep abstrak dalam Matematika. Guru merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif karena siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan dalam bentuk visual yang menarik. Wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa mereka merasa lebih senang belajar dengan metode

ini, karena materi disajikan dalam bentuk yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Setelah melakukan penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penggunaan media audio visual animasi kartun dalam pembelajaran. Faktor pendukung yang dapat menunjang dalam penggunaan media audio visual animasi kartun untuk menumbuhkan motivasi belajar antara lain:

1. Ketersediaan media dan sarana pembelajaran
2. Ketertarikan siswa terhadap media animasi
3. Guru memahami peran sebagai fasilitator yang dapat mengintegrasikan media audio visual animasi kartun ke dalam proses pembelajaran.
4. Adanya dukungan dari sekolah dan orang tua

Adapun faktor penghambat yang dapat menjadi kendala ketika guru ingin menggunakan media audio visual antara lain:

1. Keterbatasan sarana dan prasarana
2. Ketergantungan berlebihan pada media

3. Kemampuan guru dalam menggunakan media
4. Gangguan perhatian berlebihan pada media animasi kartun namun kurang memperhatikan materi inti yang disampaikan.

Secara keseluruhan dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media audio visual animasi kartun dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas 3 SDN Waru, media pembelajaran sangat penting dan dibutuhkan oleh siswa untuk dapat menarik minat siswa dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Namun dalam penggunaannya tentu memiliki faktor pendukung dan faktor penghambat apabila ingin diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual animasi kartun berperan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 3 SD, khususnya pada mata pelajaran Matematika di SDN Waru. Penelitian menunjukkan bahwa metode konvensional yang monoton sering menyebabkan rendahnya

motivasi belajar siswa. Dengan menerapkan media animasi kartun, siswa menjadi lebih antusias, aktif berpartisipasi, serta lebih mudah memahami konsep-konsep yang abstrak.

Penerapan metode ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, model pembelajaran berbasis problem-based learning diterapkan untuk mendorong interaksi dan keterlibatan siswa secara aktif. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan termotivasi saat pembelajaran menggunakan media animasi kartun dibandingkan dengan metode konvensional.

Meskipun demikian, terdapat beberapa faktor penghambat seperti keterbatasan sarana dan prasarana, ketergantungan siswa pada media, serta tantangan dalam pemanfaatan teknologi oleh guru. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari sekolah dan pengembangan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi agar implementasi media audio visual animasi kartun dapat lebih optimal dan berkelanjutan dalam dunia pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan, Lubab., Ismiyanti, Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, 179–187. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v6i2.2816>
- Anggraini, Y. (2020). Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Antula, N. S., Bouty, A. A., Suhada, S., & Amali, L. N. (2024). Pengembangan media animasi kartun berbasis model 4D untuk meningkatkan pemahaman algoritma pengurutan. 6(2), 121–134. <https://doi.org/10.37905/jji>.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arzeti, Elsa Fauziah & Ismiyanti, Y. (n.d.). PENGARUH MODEL PBL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIKA SISWA SD BERBANTUAN MEDIA RODA PUTAR BANGUN DATAR. 2(1), 842–849.
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198–203. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.121>
- Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi Analysis of Air Temperature Measurements Using the Observational Method. *ABDIMAS: Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–15. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Ismiyanti, Y., Permatasari, D., Mayasari, N., & Qoni'ah, M. (2023). The Impact of Video-Based Learning to Cognitive Learning Outcome of Student in Elementary School. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 9(1), 51–60. <https://doi.org/10.19109/jip.v9i1.17270>
- Ismiyanti, Y., & Permatasari, N. D. (2021). The effect of pictorial story media on critical thinking of grade 4 SDN 1 Pendem. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 118. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.118-128>
- Ismiyanti, Y., Prajanti, S. D. W., & ... (2022). Social Capital on the Sustainability of Micro Small and Medium Enterprises for College Students. *International ...*, 950–957. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/ISET/article/view/1863%0Ahttps://proceeding.unnes.ac.id/index.php/ISET/article/download/1863/1349>
- Muzakki, J. A. (2020). Peningkatan Sikap Sopan Santun Melalui

Media Audio Visual Kartun. *AL-TARBIYAH: Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)*, 30(1), 22.
<https://doi.org/10.24235/ath.v30i1.6415>

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>

Rizky Fadilla, A., & Ayu Wulandari, P. (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data. *Mitita Jurnal Penelitian*, 1(No 3), 34–46.

Shodiq, S. F. (2019). Revival Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Era Revolusi Industri 4.0. *At-Tajdid : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(02), 216–225.
<https://doi.org/10.24127/att.v2i02.870>

Susanto, D., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 53–61.
<https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>