

PEMANFAATAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Ikhsan Maulana¹, Ahmad², Hermansyah³

^{1,2}PGMI FAI Universitas Muhammadiyah Bima

³Magister Pendidikan Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta

Alamat e-mail : ¹ikhsanmaulana@umbima.ac.id,

²g200240025@student.ums.ac.id, ³hermandampu95@gmail.com ,

ABSTRACT

This study aims to analyse the use of animated videos in enhancing the learning creativity of primary school students. Using qualitative methods and a field study approach through observation, interviews, and document analysis of teachers and students in Grade IV at Rato State Primary School, it was found that animated videos are able to attract interest in learning, clarify understanding, and encourage students' imagination and creative ideas. Creativity is evident through original thinking, courage to experiment, and the creation of simple works. Success is influenced by teacher planning, selection of relevant content, and activities that stimulate creative thinking. It is concluded that animated videos have great potential as an innovative learning strategy. Further research is recommended using a quantitative approach and the development of interactive video models across subjects.

Keywords: Animated Media, Learning Creativity, Primary School Students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis pemanfaatan media video animasi dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa sekolah dasar. Dengan metode kualitatif dan pendekatan studi lapangan melalui observasi, wawancara, serta analisis dokumen pada guru dan siswa kelas IV SD Negeri Rato, ditemukan bahwa video animasi mampu menarik minat belajar, memperjelas pemahaman, serta mendorong imajinasi dan ide kreatif siswa. Kreativitas tampak melalui kemampuan berpikir orisinal, keberanian bereksperimen, dan penyusunan karya sederhana. Keberhasilan dipengaruhi oleh perencanaan guru, pemilihan konten relevan, serta kegiatan yang menstimulasi berpikir kreatif. Disimpulkan bahwa video animasi berpotensi besar sebagai strategi inovatif pembelajaran. Penelitian lanjutan disarankan menggunakan pendekatan kuantitatif dan pengembangan model video interaktif lintas mata pelajaran.

Kata Kunci: Media Animasi, Kreativitas Belajar, Siswa Sekolah Dasar

Pendahuluan

Kreativitas belajar merupakan salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan pada siswa

sekolah dasar. Pada tahap usia ini, siswa berada dalam masa keemasan perkembangan kognitif dan emosional yang memerlukan stimulasi optimal

agar potensi mereka berkembang secara menyeluruh (Rochmania & Restian, 2022). Kreativitas belajar memungkinkan siswa untuk berpikir secara aktif, menemukan solusi yang bervariasi, serta menghubungkan pengalaman belajar dengan kehidupan nyata. Pendidikan yang menumbuhkan kreativitas akan mendorong siswa memiliki keberanian mengemukakan ide, mengekspresikan gagasan melalui berbagai cara, dan membangun rasa percaya diri. Oleh karena itu, kreativitas bukan hanya menjadi keterampilan tambahan, melainkan salah satu inti dari tujuan pendidikan abad ke-21 (Anjarsari et al., 2020; Sari & Yatri, 2023).

Di sekolah dasar, kreativitas belajar berfungsi sebagai sarana untuk mengaktifkan kemampuan berpikir kritis, imajinatif, serta melatih fleksibilitas dalam memahami materi. Menurut,, Kreativitas belajar adalah kemampuan siswa untuk menghadirkan ide-ide baru, memecahkan persoalan dengan berbagai alternatif cara, serta mengekspresikan gagasan melalui aktivitas belajar yang bermakna (Apriliani et al., 2024; Dewi et al., 2021).

Siswa yang terbiasa mengasah kreativitas cenderung lebih mampu beradaptasi terhadap perubahan, memecahkan persoalan sederhana dalam pembelajaran, dan menunjukkan sikap positif terhadap tantangan akademik. Kreativitas juga berperan penting dalam memotivasi siswa agar lebih antusias mengikuti kegiatan belajar. Proses belajar yang kreatif akan menghadirkan suasana yang menyenangkan, sehingga menumbuhkan minat intrinsik yang berpengaruh pada keberhasilan belajar jangka panjang (Nadia et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi peneliti menunjukan dalam peroses praktik pembelajaran cenderung konvensional sehingga menjadi kendala dalam mengembangkan kreativitas belajar siswa. Banyak guru yang masih terfokus pada pencapaian akademik berupa penguasaan materi kognitif semata, sehingga ruang bagi siswa untuk berkreasi belum optimal. Siswa sering diarahkan untuk menghafal konsep, menjawab soal secara mekanis, atau menyelesaikan tugas yang bersifat repetitif. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nikolaos et al., 2024) bahwa ini dapat menghambat lahirnya pemikiran

orisinal dan keberanian siswa untuk bereksperimen. Ini tentunya akan berdampak pada kreativitas belajar yang seharusnya berkembang sejak dini menjadi kurang terstimulasi, sehingga siswa kurang terbiasa berpikir inovatif dalam menyelesaikan persoalan.

Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang menarik juga menjadi faktor penghambat. Materi yang disampaikan secara verbal dengan metode ceramah sering membuat siswa merasa jenuh. Menurut (Jaya & Linggo Wati, 2024) Pembelajaran yang monoton membuat anak-anak cepat kehilangan fokus dan tidak terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Guru kadang masih mengandalkan buku teks sebagai sumber utama, tanpa memberikan variasi media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Padahal, anak-anak pada tahap ini lebih tertarik pada hal-hal visual, interaktif, dan penuh warna. Ketidaksesuaian metode dan media inilah yang memperlambat tumbuhnya kreativitas dalam diri siswa.

Dalam konteks inilah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya video animasi, menjadi sangat relevan.

Video animasi dapat menyajikan materi secara visual, dinamis, dan penuh warna sehingga sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar. Media ini mampu menghadirkan situasi belajar yang menarik, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta mempermudah pemahaman konsep yang abstrak (Badruzaman et al., 2015; Diana et al., 2022; Kustandi et al., 2021). Melalui visualisasi dan cerita yang disajikan dalam animasi, siswa terdorong untuk menghubungkan informasi baru dengan pengalaman mereka, sehingga memunculkan ide-ide kreatif.

Video animasi juga mendukung pembelajaran aktif karena memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan isi materi melalui kegiatan lanjut, seperti diskusi, menulis cerita, atau membuat gambar berdasarkan tayangan yang dilihat (Mulfajril et al., 2023; Nurfadhillah et al., 2021). Proses ini mendorong siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolahnya kembali menjadi produk kreatif. Dengan demikian, media animasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi sebagai strategi pedagogis yang efektif untuk

meningkatkan kreativitas belajar. Guru dapat memanfaatkan animasi sebagai pemicu imajinasi yang memantik siswa untuk mengeksplorasi gagasan mereka secara lebih luas (Sumilat, 2018; Widiyanto, 2021).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media animasi memiliki dampak positif terhadap peningkatan motivasi, pemahaman, dan kreativitas siswa. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa siswa lebih antusias ketika materi disajikan dalam bentuk visual animatif. Antusiasme ini berkontribusi pada peningkatan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya melahirkan ide-ide kreatif (Agustiningrum et al., 2023; Dwiana et al., 2021; Fariza & Kusuma, 2024; Ningrum, 2024; Subroto et al., 2025). Bukti empiris ini menjadi pijakan bahwa pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran sekolah dasar merupakan langkah yang tepat untuk menjawab permasalahan rendahnya kreativitas belajar siswa.

Penelitian sebelumnya mengenai pemanfaatan media video animasi umumnya berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif dan pemahaman

konsep, sementara aspek kreativitas belajar siswa masih jarang disentuh, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Adapaun kebaruan dalam penelitian ini adalah menggeser orientasi dari pemahaman materi menuju pengembangan kreativitas belajar melalui integrasi media video animasi dengan aktivitas tindak lanjut seperti menggambar, menulis, atau proyek sederhana. Adapun tujuan Penelitian ini untuk mengidentifikasi serta menganalisis perubahan yang terjadi pada kreativitas belajar siswa setelah penggunaan media video animasi secara terstruktur. Melalui penelitian ini diharapkan dapat ditemukan strategi pembelajaran berbasis video animasi yang efektif dalam mendukung pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif (Alaslan, 2021; Sugiono, 2014). Pemilihan metode kualitatif didasarkan pada tujuan penelitian yang berfokus untuk memahami secara mendalam proses pemanfaatan media video animasi dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa sekolah dasar. Kreativitas belajar tidak dapat diukur hanya melalui angka,

melainkan perlu dianalisis melalui pengamatan perilaku, ekspresi, partisipasi, serta refleksi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, pendekatan kualitatif dipandang relevan karena mampu menggali data yang bersifat naturalistik, mendeskripsikan fenomena secara kontekstual, serta menangkap makna dari pengalaman langsung siswa dan guru.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Rotu dengan Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa anak pada usia tersebut berada pada tahap perkembangan kognitif konkret operasional, sehingga media visual seperti video animasi berpotensi kuat dalam menstimulasi kreativitas belajar mereka. Kemudian guru kelas dilibatkan sebagai informan untuk memperoleh perspektif tambahan mengenai dinamika pembelajaran dan perkembangan kreativitas siswa. Adapun teknik pengumpulan data melalui observasi partisipatif untuk mengamati keterlibatan siswa, kemudian wawancara mendalam untuk menggali pemahaman guru dan siswa tentang pengalaman belajar, serta analisis dokumen berupa catatan kegiatan.

Tabel 1. Kisi-Kisi Wawancara

No	Indikator Butir wawancara
1	Kondisi kreativitas belajar siswa sebelum diterapkan media video animasi dalam pembelajaran?
2	Alasan memilih menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran di kelas?
3	Tanggapan siswa saat mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan video animasi?
4	Aspek kreativitas apa saja yang tampak berkembang pada siswa setelah menggunakan media video animasi?
5	Kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan video animasi untuk mendukung kreativitas belajar siswa?

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024). Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu, sehingga hasil penelitian memiliki tingkat validitas yang baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Aktivitas dan Kreativitas Belajar Siswa

Kreativitas belajar adalah kemampuan siswa dalam menghadirkan ide-ide baru, orisinal,

dan bermanfaat dalam proses pembelajaran, yang diwujudkan melalui keberanian berpikir berbeda, keluwesan mencari solusi, serta keaktifan menghubungkan pengetahuan yang sudah dimiliki dengan pengalaman baru. Kreativitas belajar tampak dari sikap siswa yang aktif bertanya, mampu mengemukakan pendapat, mencoba strategi yang variatif, dan menghasilkan karya atau gagasan yang mencerminkan imajinasi serta inovasi.

Dalam penelitian yang berlokasi di SD Negeri Rato Kabupaten Bima peneliti berupaya untuk menggali pemahaman yang mendalam terkait aktivitas dan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran, tentunya peneliti akan mengacu pada indikator wawancara yang telah di buat sebelumnya sehingga hasilnya dapat di susun secara sistematis.

Pertama: aktivitas belajar yang memiliki dampak terhadap perkembangan dan keberhasilan siswa adalah aktivitas yang memberikan ruang dan kebebasan untuk siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan lewat kreativitasnya sendiri, dalam konteks sekolah dasar

siswa diajarkan untuk membangun ruang belajar yang tidak membosankan. Di SDN Rato sendiri berdasarkan hasil pengamatan peneliti menunjukan bahwa kondisi kreativitas belajar siswa tergolong masih terbatas. Pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks serta gambar-gambar lainnya, yang membuat suasana belajar menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa.

Hal yang sama disampaikan juga oleh kepala sekolah SD Negeri Rato kabupaten Bima mengatakan bahwa “kami selalu berupaya membangun ruang belajar yang aktif dan kreatif namun, keterbatasan sumber daya guru dan keterbatasan waktu membuat proses belajar harus disesuaikan dengan keadaan antara guru dan siswa (Kepsek SDN Rato)”.

Ungkapan ini secara tidak langsung menjelaskan bahwa guru belum banyak memanfaatkan alat bantu pembelajaran yang interaktif sehingga kreativitas siswa dalam menggali dan mengembangkan ide masih belum optimal, lebih-lebih media yang berbasis teknologi yang saat ini gemar digunakan oleh berbagai sekolah. Siswa cenderung

pasif menerima materi tanpa banyak dorongan untuk bereksplorasi dan melakukan kegiatan yang mengasah kreativitas mereka secara langsung.

Kedua: Saat ini pengembangan pada desain pembelajaran penting untuk dilakukan, anak-anak yang memiliki kecenderungan untuk bermain tentunya menginginkan pembelajaran yang sekaligus mengajak mereka untuk hiburan. Salah satu langkah strategis dalam menghadirkan ruang belajar yang memberikan hiburan adalah dengan pemanfaatan media video animasi. Hal ini disampaikan oleh guru setempat mengatakan bahwa “sesuai dengan adaptasi sekolah, kami berusaha untuk mengoptimalkan media teknologi dengan tujuan untuk menuntaskan persoalan belajar siswa dikelas”.

Diantara alasan lain memilih menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran di kelas adalah karena media ini memiliki banyak keunggulan yang dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Menurut (Ningrum, 2024; Subroto et al., 2025) bahwa video animasi mampu menarik perhatian siswa dengan visual yang menarik dan karakter yang interaktif, sehingga

membuat siswa lebih fokus dan aktif selama proses belajar.

Pemanfaatan Media Video Animasi dalam pembelajaran.

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran sangat penting karena dapat membantu guru mengatasi keterbatasan metode ceramah dan buku teks yang sering membuat siswa merasa jenuh. Anak-anak usia sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan cenderung cepat tertarik pada hal-hal yang bergerak, berwarna, serta memiliki alur cerita. Video animasi mampu menyajikan materi yang sulit atau abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Misalnya, materi tentang proses terjadinya hujan dapat divisualisasikan melalui animasi yang menampilkan penguapan, pengembunan, hingga turunnya hujan. Hal ini membuat siswa lebih mudah mengingat dan memahami konsep tersebut dibanding hanya mendengar penjelasan verbal guru.

Desain Implementasi pembelajaran

Pembelajaran tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dapat dirancang dengan memanfaatkan media video animasi agar lebih menarik bagi siswa sekolah dasar. Kegiatan

pembelajaran diawali dengan pendahuluan, di mana guru menyapa siswa, memimpin doa, dan menanyakan kabar. Guru kemudian mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari melalui pertanyaan sederhana, misalnya “Siapa yang pernah melihat sapi makan rumput? Kalau kucing biasanya makan apa?”. Pertanyaan ini bertujuan untuk membangun pengetahuan awal siswa dan menumbuhkan rasa ingin tahu. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran bahwa siswa akan belajar mengenal hewan herbivora, karnivora, dan omnivora melalui video animasi, serta menumbuhkan motivasi dengan memberikan tantangan bahwa mereka akan membuat karya sederhana setelah menonton video.

Pada kegiatan inti, guru menayangkan video animasi yang menampilkan berbagai hewan sesuai jenis makanannya. Seperti, sapi yang makan rumput sebagai contoh herbivora, harimau yang makan daging sebagai contoh karnivora, dan ayam yang memakan biji-bijian serta cacing sebagai contoh omnivora. Selama pemutaran video, guru menghentikan beberapa bagian untuk

mengajukan pertanyaan singkat agar siswa lebih fokus, seperti “Hewan ini makan apa?” atau “Termasuk kelompok hewan apa?”. Dengan cara ini, siswa terlibat aktif dan tidak hanya menonton secara pasif.

Setelah video selesai diputar, guru mengajak siswa berdiskusi mengenai perbedaan antara ketiga jenis hewan tersebut. Diskusi ini membantu siswa memperkuat pemahaman konsep, sekaligus memberi kesempatan untuk menyampaikan contoh hewan yang mereka temui di lingkungan sekitar rumah. Guru menuliskan poin-poin penting hasil diskusi di papan tulis, kemudian siswa menyalin rangkuman tersebut sebagai catatan belajar.

Untuk memperkuat pemahaman sekaligus melatih kreativitas, guru membagi siswa menjadi tiga kelompok. Kelompok pertama diberi tugas menggambar hewan herbivora, kelompok kedua menggambar hewan karnivora, dan kelompok ketiga menggambar hewan omnivora. Setelah selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil gambar mereka di depan kelas. Kegiatan ini tidak hanya mengasah pengetahuan, tetapi juga melatih kerja sama, komunikasi, dan keberanian

siswa dalam menyampaikan pendapat. Guru memberikan apresiasi berupa pujian untuk menumbuhkan motivasi belajar.

Sebagai penutup, guru meminta beberapa siswa untuk menyebutkan kembali contoh hewan sesuai kelompok makanannya. Bersama-sama, siswa dan guru menyimpulkan bahwa hewan pemakan tumbuhan disebut herbivora, hewan pemakan daging disebut karnivora, dan hewan pemakan tumbuhan serta daging disebut omnivora. Guru memberikan refleksi dengan mengajak siswa menyebutkan satu hal baru yang mereka pelajari hari ini. Pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dan salam penutup sebagai tanda berakhirnya kegiatan.

Video animasi dalam pembelajaran dengan tema penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan memberi pengalaman belajar yang lebih hidup dan menarik bagi siswa. Sebagai bentuk umpan balik kreativitas belajar siswa pada pembelajaran tersebut

Saat anak menonton animasi tentang penggolongan hewan berdasarkan makanan, mereka bukan saja mengingat informasi, melainkan

tergerak untuk membayangkan, membandingkan, bahkan membuat ide-ide baru. sehingga kemudian, setelah mereka melihat video, siswa bisa diminta untuk menggambar hewan versi mereka sendiri, menceritakan kembali dengan gaya bahasa kreativitas karena siswa terdorong untuk berimajinasi, mengekspresikan ide, dan menghasilkan karya.

Tabel 2. Indikator Kreativitas Belajar Siswa

Aspek Kreativitas	Indikator Butir wawancara
Orisinalitas Ide	Siswa mampu menyampaikan ide atau jawaban yang unik dan berbeda dari temannya.
Fleksibilitas Berpikir	Siswa dapat memberikan lebih dari satu cara, contoh, atau alternatif jawaban.
Elaborasi	Siswa mengembangkan ide dengan menambahkan detail, penjelasan, atau pengalaman nyata.
Imaginasi dan Visualisasi	Siswa dapat menggambar, menceritakan, atau mengekspresikan pemahaman melalui karya kreatif.

Keberanian Berpendapat	Siswa berani mengemukakan pendapat atau mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas.
Pemecahan Masalah	Siswa mampu mengelompokkan, menganalisis, dan membuat kategori baru dari informasi yang diberikan.

Peningkatan kreativitas belajar siswa

Peningkatan kreativitas belajar siswa dapat dilihat melalui perkembangan kemampuan mereka dalam menghasilkan gagasan yang lebih orisinal. Pada awal pembelajaran, siswa cenderung meniru jawaban dari temannya atau hanya mengulang informasi yang terdapat dalam video animasi. Namun, setelah mendapat stimulus berupa tayangan yang menarik, mereka mulai mampu menyampaikan ide-ide baru yang unik, misalnya dengan memberi contoh hewan yang tidak disebutkan dalam video tetapi relevan dengan kategori yang dipelajari. Hal ini menunjukkan adanya pertumbuhan orisinalitas dalam berpikir.

Kemudian, kreativitas belajar tampak melalui fleksibilitas berpikir.

Siswa menjadi lebih luwes dalam memberikan jawaban, mereka tidak terpaku pada satu pola pikir saja. Ketika diminta menggolongkan hewan, beberapa anak mampu memberikan alternatif jawaban dengan membandingkan hewan yang sering mereka lihat di lingkungan sekitar, seperti ayam, kucing, atau sapi, dan menjelaskan alasan pengelompokannya. Fleksibilitas ini menjadi ciri penting bahwa siswa mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang.

Indikator kreativitas juga terlihat dari kemampuan elaborasi, yaitu pengembangan ide dengan menambahkan detail yang lebih kaya. Setelah menonton video animasi, siswa tidak hanya menyebutkan hewan pemakan tumbuhan, tetapi juga mengaitkannya dengan kebiasaan sehari-hari, misalnya gajah yang suka makan tebu atau kambing yang mencari rumput. Penjelasan tambahan ini memperlihatkan bahwa siswa mulai berlatih menghubungkan informasi dari media dengan pengalaman nyata mereka.

Imaginasi dan visualisasi siswa pun semakin berkembang. Mereka terdorong untuk menuangkan pemahaman dalam bentuk karya

kreatif, seperti menggambar hewan sesuai kelompok makanannya atau membuat cerita singkat tentang interaksi antarhewan. Proses ini memperlihatkan bahwa media video animasi mampu merangsang daya khayal mereka sehingga muncul keberanian untuk mengekspresikan ide melalui berbagai bentuk representasi.

Pada aspek keberanian mengemukakan pendapat dalam juga mengalami peningkatan. Sebagian besar siswa yang sebelumnya malu berbicara di depan kelas mulai menunjukkan kepercayaan diri untuk menjelaskan hasil diskusi kelompok atau mempresentasikan gambar yang mereka buat, walaupun masih ada sebagian siswa yang masih memiliki sifat canggung dan takut untuk tampil di depan kelas. Selanjutnya kreativitas belajar semakin terlihat ketika guru memberikan tugas baru yakni saat diberikan contoh hewan yang tidak disebutkan dalam video, mereka berusaha menganalisis dan menggolongkannya sendiri dengan alasan yang logis. Kemampuan memecahkan masalah ini menandakan bahwa siswa sudah mampu mengaitkan pengetahuan dengan situasi baru yang menantang.

Tantangan dalam Pemanfaatan Video Animasi untuk Mendukung Kreativitas Belajar Siswa

Setiap proses pembelajaran tentunya memiliki tantangan tersendiri yang dihadapkan baik sekolah, guru maupun siswa itu sendiri (Eka Melati et al., 2023). terlebih lagi pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian di SDN Rato Kabupaten Bima, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi guru dan siswa dalam membangun kreativitas belajar diantaranya sebagai berikut:

Keterbatasan Akses Teknologi

Pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran menuntut dukungan perangkat teknologi yang memadai, baik dari sisi guru maupun siswa (Saerang et al., 2023; Sawitri et al., 2019). Tantangan yang sering muncul adalah ketersediaan perangkat seperti proyektor, layar, laptop, atau speaker yang kadang tidak sesuai standar. Di beberapa sekolah dasar, terutama yang berada di daerah dengan keterbatasan fasilitas, guru mengalami kesulitan dalam menayangkan media secara optimal, dan di SDN Rato sendiri masih memerlukan ketersediaan

fasilitas yang lengkap, beberapa perangkat seperti laptop dan proyektor tidak bisa terpakai sehingga beberapa guru tidak memperhatikan penggunaan perangkat tersebut. Kondisi ini tentunya bisa berdampak pada kurang maksimalnya pengalaman belajar yang didapatkan siswa karena kualitas tayangan video dapat berkurang.

Kompetensi Guru dalam Mengelola Media

Tantangan berikutnya terletak pada kesiapan guru dalam mengelola media video animasi. Tidak semua guru memiliki kemampuan teknis untuk mengoperasikan perangkat maupun memilih video animasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Ilarmin et al., 2024). Sebagian guru masih berorientasi pada metode konvensional yang dianggap lebih praktis dan cepat. Padahal, efektivitas pemanfaatan media sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengintegrasikannya dengan strategi pembelajaran yang tepat.

Hal ini mengindikasikan perlunya pelatihan berkelanjutan untuk guru-guru di SD Negeri Rato agar kemudian mereka mampu mengoptimalkan pemanfaatan media video animasi dalam setiap proses

pembelajaran. Pelatihan yang dimaksud bukan sebatas penguasaan teknis penggunaan perangkat, melainkan juga keterampilan pedagogis dalam memilih, menyusun, serta mengintegrasikan konten animasi ke dalam strategi mengajar yang kreatif dan kontekstual.

Kesesuaian Konten Video Animasi.

Konten video animasi yang tersedia sering kali bersifat umum dan belum disesuaikan dengan konteks lokal atau kebutuhan belajar siswa. Hal ini membuat tantangan baru bagi guru dalam memilih, menyaring, atau bahkan memodifikasi konten agar relevan dengan pengalaman anak-anak (Ananda et al., 2023; KUSMIATI, 2022). Sehingga, dalam materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan, video animasi yang diambil dari luar negeri mungkin menggunakan contoh hewan yang jarang ditemui siswa di lingkungan sekitar. Hal ini dapat mengurangi kedekatan siswa dengan materi yang diajarkan.

Durasi dan Fokus Perhatian Siswa

Siswa sekolah dasar memiliki rentang perhatian yang relatif singkat. Tantangan yang muncul adalah bagaimana menyesuaikan durasi video animasi agar tidak membuat

siswa kehilangan konsentrasi. Video yang terlalu panjang justru membuat siswa pasif, sementara video yang terlalu singkat bisa menyebabkan pemahaman materi tidak mendalam. Guru perlu menyeimbangkan penggunaan video dengan aktivitas kreatif lain agar siswa tetap aktif terlibat dalam proses pembelajaran (Fariza & Kusuma, 2024; Muktadir, n.d.; Wahyuni & Witarsa, 2023).

Guru perlu menyusun perencanaan yang matang terkait durasi dan fokus perhatian siswa agar proses pembelajaran dengan video animasi tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga memberikan makna yang mendalam bagi pengembangan kreativitas mereka. Perencanaan ini meliputi pemilihan durasi tayangan yang sesuai dengan rentang konsentrasi siswa sekolah dasar, penyusunan tujuan pembelajaran yang jelas, serta penentuan titik fokus materi yang ingin ditekankan.

Dengan perencanaan yang tepat, guru dapat menghindarkan siswa dari kejenuhan akibat tayangan yang terlalu panjang maupun kebingungan akibat materi yang terlalu padat. Selain itu, strategi pengelolaan fokus perhatian

memungkinkan siswa tetap aktif terlibat dalam kegiatan lanjutan setelah menonton, seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, atau proyek kreatif yang menuntut mereka untuk mengolah kembali informasi yang diperoleh.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa sekolah dasar. Video animasi yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa terbukti mampu menarik perhatian, memudahkan pemahaman materi, serta menumbuhkan imajinasi yang mendorong lahirnya ide-ide baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningrum, I. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1596. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2628>
- Alaslan, A. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (Ed. 1 Cet.). Rajawali Pers.
- Ananda, R., Nurpadila, N., Putri, D. K., & Putri, Z. J. (2023). Analisis Keterampilan

- Profesional Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6638–6646. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2802>
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>
- Apriliani, D. M., Harmawati, & Sa'diah, T. L. (2024). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *Pahlawan Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 20(2), 217–224. <https://doi.org/10.57216/pah.v20i2.804>
- Badruzaman, A., Nurdin, S., & Apriliya, S. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Peta. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 118–128.
- Dewi, S. M., Maftuh, B., Sapriya, S., & Wulan, E. (2021). Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kemampuan Resolusi Konflik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2691–2694. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.833>
- Diana, D., Sukanti, S., & Winahyu, S. E. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(11), 1110–1120. <https://doi.org/10.17977/um065v2i112022p1110-1120>
- Dwiana, A. A., Samosir, A., Sari, N. T., Awalia, N., Budiyo, A., Wahyuni, M., & Masrul, M. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 499–505. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1669>
- Eka Melati, Ayyesha Dara Fayola, I Putu Agus Dharma Hita, Andi Muh Akbar Saputra, Zamzami, & Anita Ninsari. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Fariza, N. A., & Kusuma, I. H. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.453>
- Ilarmin, I., Amus, S., Misnah, M., Juraid, J., Ratu, B., & Elfira, N. (2024). Media Visual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Pembelajaran IPS di Kelas VI SDN Bahoea

- Reko-Reko. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(1), 77.
<https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i1.606>
- Jaya, S. K., & Linggo Wati, T. (2024). Outing Class Sebagai Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(3), 362–368.
<https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i3.1154>
- Kusmiati, K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(2), 206–211.
<https://doi.org/10.51878/educator.v2i2.1309>
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), h. 294. Muktadir, A. . dkk. 2020. (n.d.). “*Media Scrapbook Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kota Bengkulu*”. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 11, Nomor 2 (hlm. 146-156).
- Mulfajril, R., Hadiyanto, H., & Sofyan, H. (2023). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 8(1), 40–55.
<https://doi.org/10.22437/jptd.v8i1.25196>
- Nadia, N., Wardiah, D., & Kuswidyanarko, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi IPA. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 133–139.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v2i1.2872>
- Nikolaos, N., Arifianto, Y. A., & Triposa, R. (2024). Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *ELEOS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 3(2), 142–153.
<https://doi.org/10.53814/eleos.v3i2.73>
- Ningrum, S. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 4961–4968.
- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kaunyah, N., Anggraeni, R. W., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di Sdn Muncul 1. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 227.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Prof. Dr. sugiono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif dan R & D*, Op.cit, h.300.
- Qomaruddin, & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting and*

- Administration*, 1(2), 77–84.
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3435–3444. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2578>
- Saerang, H. M., Lembong, J. M., Sumual, S. D. M., & Tuerah, R. M. S. (2023). Strategi Pengembangan Profesionalisme Guru di Era Digital: Tantangan dan Peluang. *El- Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(1), 65–75. <https://doi.org/10.19109/elidar.e.v9i1.16555>
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>
- Sawitri, E., Astiti, M. S., & Fitriani, Y. (2019). Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 202–213.
- Subroto, D. E., Febriyanti, I., Fattimah, S., Meilani, F. A., & Mubarok, I. (2025). Pengaruh Video Animasi sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Mengajar di Sekolah Dasar. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 626–633.
- Sumilat, J. M. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Tataaran. *Inventa*, 2(1), 40–46. <https://doi.org/10.36456/inventa.2.1.a1624>
- Wahyuni, R., & Witarsa, R. (2023). Penerapan Metode Inkuiri untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 4(1), 203–209. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.148>
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal Of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>