

ANIMASI KARTUN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPAS YANG EFEKTIF DI JENJANG SEKOLAH DASAR

Zulfa Rosita Anggraini¹, Evi Rizqi Salamah²

^{1,2}PGSD, FKIP, Universitas Hasyim Asy'ari

¹zulfaanggraini@mhs.unhasy.ac.id, ²evirizqisalamah@unhasy.ac.id

ABSTRACT

The advancement of digital technology demands more innovative learning approaches in elementary schools. One potential medium that can be utilized is cartoon animation. This study aims to describe the effectiveness of cartoon animation in improving students' focus and understanding in IPAS learning. A descriptive qualitative approach was employed, using observation, interviews, and documentation as data collection techniques. Data were analyzed using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings show that cartoon animation creates an engaging and interactive learning environment. This medium helps students grasp abstract concepts in a more concrete way and enhances their participation and learning motivation. The visual and simplified presentation of the material allows students to understand concepts more quickly, while also supporting teachers in explaining abstract content. Compared to conventional methods, this medium offers a more enjoyable and interactive learning experience and assists teachers in delivering complex material more clearly. In conclusion, cartoon animation is proven to be an effective medium for teaching IPAS, as it provides contextual, interactive learning aligned with the principles of the Merdeka Curriculum.

Keywords: *cartoon animation, science, effectiveness*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Salah satu media yang berpotensi mendukung kebutuhan tersebut adalah animasi kartun. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan efektivitas penggunaan animasi kartun dalam meningkatkan konsentrasi dan pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan mengikuti model Miles dan Huberman, yaitu melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa animasi kartun mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Media ini memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Penyajian materi secara visual dan sederhana membuat siswa lebih mudah dan cepat memahami topik yang diajarkan, sementara guru memperoleh bantuan dalam menjelaskan konsep yang bersifat abstrak. Dibandingkan metode pembelajaran konvensional, penggunaan animasi kartun memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan komunikatif, sekaligus memudahkan guru menyampaikan materi kompleks secara lebih sederhana. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa animasi kartun merupakan

media pembelajaran IPAS yang efektif, kontekstual, interaktif, dan sejalan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: Animasi Kartun, IPAS, Efektivitas

A. Pendahuluan

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar membutuhkan pendekatan yang mampu menjembatani konsep-konsep abstrak dengan pengalaman nyata siswa (teori). Namun, praktik di lapangan menunjukkan banyak guru masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks. Akibatnya, siswa cenderung pasif, motivasi belajar rendah, serta kesulitan memahami materi yang menuntut penalaran konseptual. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan dalam pencapaian tujuan pembelajaran IPAS, terutama dalam membangun pemahaman ilmiah dan keterampilan berpikir kritis.

Penggunaan animasi kartun hadir sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Media ini dapat menampilkan visualisasi yang menarik, menyederhanakan penjelasan fenomena alam maupun sosial, serta meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Animasi kartun adalah media visual dinamis yang memadukan gambar bergerak, warna, dan narasi untuk menyajikan konsep abstrak secara konkret. Karakteristik

ini sejalan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar, yang menurut Piaget masih berada pada tahap operasional konkret dan memerlukan representasi visual dalam memahami konsep (Suparno, 2015).

Berbagai penelitian menunjukkan efektivitas animasi kartun dalam pembelajaran. Komara (2022) mengembangkan media animasi di sekolah dasar dan menemukan adanya peningkatan keterlibatan siswa. Adiati (2023) serta Asrianty (2023) juga membuktikan bahwa penggunaan animasi meningkatkan hasil belajar sekaligus memperkuat pemahaman konsep IPA.

Berdasarkan landasan tersebut, penelitian ini berfokus pada penerapan animasi kartun sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar. penelitian bertujuan mendeskripsikan efektivitas animasi kartun dalam meningkatkan fokus siswa dalam pembelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian dalam artikel berjudul "Animasi Kartun sebagai

Media Pembelajaran IPAS yang Efektif di Jenjang Sekolah Dasar” menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai bagaimana penggunaan animasi kartun dalam pembelajaran IPAS mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi. Subjek penelitian terdiri atas guru dan siswa kelas 3 sekolah dasar yang menerapkan media animasi kartun dalam kegiatan belajar. Adapun objek penelitian berfokus pada tingkat efektivitas media tersebut sebagai sarana penyampaian materi IPAS. Penelitian dilaksanakan di SDN Jombatan 3 pada bulan Juni, dengan instrumen meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, dan dokumentasi pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk mengetahui pandangan dan pengalaman guru mengenai penggunaan animasi kartun, sementara observasi digunakan untuk menilai keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dokumentasi dimanfaatkan sebagai bukti pendukung dalam bentuk data visual maupun administratif (Ratnasari & Dewi, 2020). Teknik pengumpulan data meliputi wawancara mendalam,

observasi langsung, serta analisis dokumen seperti modul ajar, karya siswa, dan catatan penilaian guru (Mulyadi et al., 2021).

Proses analisis data mengacu pada model Miles & Huberman yang mencakup tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi (Miles, Huberman, & Saldaña, 2019). Model ini memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi pola, tema, dan keterkaitan yang menjelaskan kontribusi animasi kartun terhadap efektivitas pembelajaran IPAS. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber (antara guru dan siswa), triangulasi teknik (meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi), serta member check agar interpretasi data sesuai dengan pemahaman para narasumber (Creswell & Poth, 2018).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan animasi kartun sebagai media pembelajaran IPAS di SD Negeri Jombatan 3 membawa perubahan nyata pada suasana dan pola interaksi belajar di kelas. Proses

belajar yang awalnya bersifat satu arah dan cenderung monoton berkembang menjadi kegiatan yang lebih interaktif, komunikatif, dan menyenangkan. Siswa tidak lagi berperan sebagai pendengar pasif, melainkan ikut aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Observasi di kelas memperlihatkan bahwa animasi mampu menarik perhatian dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang disampaikan. Mereka tampak fokus memperhatikan tayangan, antusias mengikuti alur cerita, dan cepat merespons arahan guru. Tanggapan spontan berupa komentar, pertanyaan, maupun tawa menunjukkan adanya keterlibatan emosional dan kognitif yang tinggi. Suasana kelas terasa lebih hidup dan hubungan antara guru serta siswa menjadi lebih dekat dan kolaboratif.

Guru yang menjadi informan utama menjelaskan bahwa animasi kartun sangat membantu dalam menjelaskan konsep IPAS yang bersifat abstrak, seperti gaya, energi, dan interaksi manusia dengan lingkungan. Visualisasi gerak dan warna dalam animasi memungkinkan siswa memahami proses yang sulit diamati secara langsung. Guru juga mengakui bahwa media ini

mempercepat proses penyampaian materi dan meminimalkan kebutuhan alat peraga tambahan tanpa mengurangi kualitas pemahaman siswa. Wawancara dengan siswa memperkuat temuan tersebut. Sebagian besar menyatakan bahwa pembelajaran dengan animasi terasa seperti menonton cerita yang menarik, bukan sekadar belajar. Karakter animasi yang lucu serta alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari membuat materi lebih mudah dipahami. Beberapa siswa bahkan mampu menceritakan kembali isi pelajaran dengan bahasa mereka sendiri, yang menunjukkan peningkatan pemahaman konseptual.

Dokumentasi kegiatan belajar terdiri dari foto, catatan guru, dan hasil karya siswa menunjukkan peningkatan kreativitas serta partisipasi selama pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, mampu mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari, dan menunjukkan ekspresi positif terhadap kegiatan IPAS. Dalam proyek sederhana, mereka dapat menerapkan konsep yang dipelajari melalui animasi ke dalam praktik nyata, seperti membuat model

lingkungan bersih atau mendemonstrasikan gaya dorong dan tarik menggunakan benda di sekitar mereka.



Gambar 1. Melihat animasi kartun



Gambar 2. Partisipasi aktif siswa

Secara keseluruhan, temuan lapangan menegaskan bahwa animasi kartun berperan penting sebagai media pembelajaran yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Media ini tidak hanya membantu guru menjelaskan materi secara lebih efektif, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan. Melalui animasi, pembelajaran IPAS menjadi lebih manusiawi menumbuhkan rasa ingin tahu, mendorong interaksi, serta

menghadirkan kegembiraan dalam proses belajar.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan animasi kartun dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar efektif meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman konsep siswa. Hasil tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget (dalam Suparno, 2015) yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman visual yang bersifat nyata dan kontekstual. Animasi kartun berfungsi sebagai representasi konkret yang membantu siswa menjembatani konsep abstrak dengan realitas sehari-hari mereka. Temuan ini juga mendukung prinsip pembelajaran konstruktivistik, di mana pengetahuan tidak diberikan secara pasif, tetapi dibangun melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar. Melalui animasi, siswa dapat mengamati, menalar, dan menghubungkan informasi baru dengan pengalaman yang telah dimiliki. Dengan demikian, media animasi tidak hanya menjadi alat bantu visual, melainkan juga sarana berpikir dan berinteraksi yang

memperkuat keterlibatan kognitif serta emosional siswa selama pembelajaran berlangsung.

Teori pembelajaran multimedia Mayer (2017) turut menjelaskan efektivitas media ini. Kombinasi unsur visual, teks, dan audio dalam animasi memudahkan siswa memproses informasi secara lebih efisien dan menyimpannya dalam memori jangka panjang. Dalam konteks pembelajaran IPAS, animasi menghadirkan fenomena ilmiah dan sosial secara konkret dan menarik, sehingga siswa dapat memahami konsep kompleks tanpa terbebani penjelasan verbal yang abstrak. Hasil ini konsisten dengan berbagai penelitian terdahulu. Komara (2022) menemukan bahwa penggunaan animasi meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mempermudah guru dalam menjelaskan konsep sulit. Penelitian Adiaty (2023) dan Asrianty (2023) juga menunjukkan bahwa animasi meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Tarigan, Ritonga, dan Manalu (2024) menegaskan bahwa media ini mampu menumbuhkan minat terhadap pelajaran IPA sekaligus memperbaiki hasil kognitif. Secara internasional, temuan Park dan Hopkins (2018) serta Aksoy dan

Özkan (2015) memperkuat pandangan bahwa animasi menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan di bidang sains.

Faktor pendukung utama keberhasilan penerapan animasi kartun dalam pembelajaran IPAS meliputi kesesuaian karakter media dengan dunia anak, kesiapan guru dalam mengelola teknologi digital, serta dukungan fasilitas pembelajaran seperti proyektor dan perangkat audio-visual. Ketiga aspek ini menjadikan proses pembelajaran lebih lancar dan efektif. Meski demikian, beberapa kendala masih ditemukan. Keterbatasan waktu, kemampuan guru dalam menyesuaikan animasi dengan kebutuhan materi, serta kurangnya fasilitas teknologi menjadi tantangan yang perlu diatasi. Solusi yang mungkin dilakukan adalah peningkatan pelatihan guru dalam penggunaan media digital serta pemanfaatan sumber animasi edukatif yang tersedia secara daring.

Secara pedagogis, penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan pembelajaran IPAS. Animasi kartun dapat dijadikan media alternatif yang kreatif dan sesuai

dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penggunaan media ini membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif, menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa, serta memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, animasi kartun dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran berbasis proyek, kegiatan eksplorasi fenomena, maupun pendekatan blended learning yang menggabungkan aktivitas digital dengan praktik langsung di kelas. Oleh karena itu, animasi kartun tidak hanya berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran, tetapi juga menjadi strategi penting untuk menghadirkan pengalaman belajar IPAS yang lebih kontekstual, bermakna, dan selaras dengan tuntutan kompetensi abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kerja sama, dan literasi digital.

D. Kesimpulan

Penggunaan animasi kartun terbukti efektif meningkatkan fokus, motivasi, dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media ini menciptakan

pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan, serta membantu guru menjelaskan materi yang bersifat abstrak. Dengan demikian, animasi kartun dapat menjadi alternatif strategis dalam mengintegrasikan teknologi dan pendekatan humanistik di kelas dasar. Penggunaan animasi kartun dalam pembelajaran IPAS terbukti mampu meningkatkan antusiasme siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta menciptakan interaksi kelas yang lebih hidup. Guru menilai media ini sangat membantu dalam menjelaskan materi abstrak dengan cara yang lebih konkret dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardana, I. K. A. B., Rati, N. W., & Werang, B. R. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas V Sekolah Dasar. Innovative: Journal of Social Science Research, 3(2), 115–128.*
- Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran. PT RajaGrafindo Persada.*
- Faustine, G. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Animasi Kartun Edukasi Terhadap Minat Belajar Anak SD. Jurnal VICIDI, 5(1), 45–56.*
- Hapsari, R., & Setiawan, D. (2017). Pemanfaatan media visual animasi dalam pembelajaran IPA di SD. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 4(1), 88–97.*

- Kemdikbudristek. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Mayer, R. E. (2017). *Using multimedia for e-learning*. *Journal of Computer Assisted Learning*, 33(5), 403–423.
- Mulyadi, R., Hidayat, N., & Lestari, I. (2021). *Implementasi media pembelajaran berbasis animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 45–55.
- Musfiqon, M. (2016). *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. Prestasi Pustakaraya.
- Ningsih, M., & Pertiwi, F. (2024). *Analisis penggunaan media digital animatif pada pembelajaran tematik SD*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(1), 59–70.
- Nugroho, A., & Putri, D. (2020). *Pengaruh media kartun terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 120–130.
- Pratama, R., & Dewi, A. (2021). *Efektivitas media interaktif berbasis Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa SD*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 8(2), 134–142.
- Putra, I. G. N. A. (2024). *Video animasi untuk pembelajaran IPA sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 55–64.
- Putri, A. I. V., Kuswandi, D., & Susilaningih, S. (2020). *Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(3), 210–219.
- Rahman, A., & Nurhayati, S. (2022). *Media pembelajaran berbasis animasi untuk meningkatkan pemahaman konsep sains siswa sekolah dasar*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 134–144.
- Rahmawati, S. (2019). *Efektivitas media audiovisual dalam pembelajaran IPA*. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 33–42.
- Ratnasari, D., & Dewi, S. (2020). *Penggunaan media animasi kartun dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 112–121.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2018). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, K. D. I., & Wibawa, I. M. C. (2024). *Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains Humaniora*, 9(1), 67–79.
- Setyawan, R. (2021). *Pemanfaatan animasi dalam meningkatkan hasil belajar IPA*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(3), 210–219.
- Supriadi, Y., & Arifin, Z. (2023). *Efektivitas animasi edukatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran IPAS*. *EduTech Journal*, 11(4), 201–210.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2020). *Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPA sekolah*

- dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 16(2), 112–121.
- Tarigan, P. S., Ritonga, D. G. (2024). *Sosialisasi Pengaruh Media Video Animasi Kartun pada Mata Pelajaran IPA Peserta Didik Kelas III SDS HKBP 2 Sidorame Tahun Ajaran 2023/2024. Jurnal Abdi Parahita.*
- Tarigan, P. S., Ritonga, D. G., & Manalu, P. S. S. (2024). *Pengaruh Media Video Animasi Kartun pada Mata Pelajaran IPA Peserta Didik Kelas III SDS HKBP 2 Sidorame. Jurnal Curere*
- Wulandari, E., & Suryana, R. (2019). *Pengaruh media animasi terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 152–161.