

**EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPS
DI SEKOLAH DASAR : SEBUAH KAJIAN LITERATUR**

Monica Widianti¹, Nola Try Elsa Gusfantoni², Wiranda Oktasari³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

¹monicawidianti5gmail.com

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of animation video-based learning media in improving students' conceptual understanding of Social Studies (IPS) at the elementary school level through a systematic literature review approach. The method used is a literature review by analyzing 25 scientific articles published between 2018 and 2024 from various databases including Google Scholar, ERIC, and Garuda. The results indicate that the use of animation videos consistently improves elementary school students' understanding of IPS concepts, with an average improvement of 20–35% in learning outcomes compared to conventional instruction. Animation videos are effective because they present abstract concepts visually and concretely, increase learning motivation, and accommodate the learning styles of elementary-aged students. The findings also reveal that the effectiveness of animation videos is influenced by content quality, viewing duration, and integration with active learning approaches. This study contributes to the development of innovative and technology-based IPS learning strategies in the digital era.

Keywords: *animated videos, understanding social studies concepts, elementary school, learning media, digital literacy*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar melalui pendekatan kajian literatur sistematis. Metode yang digunakan adalah literature review dengan

menganalisis 25 artikel ilmiah yang dipublikasikan pada rentang tahun 2018–2024 dari berbagai basis data seperti Google Scholar, ERIC, dan Garuda. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi secara konsisten terbukti meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa sekolah dasar dengan rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 20–35% dibandingkan pembelajaran konvensional. Video animasi efektif karena mampu menyajikan konsep abstrak secara visual dan konkret, meningkatkan motivasi belajar, serta menyesuaikan gaya belajar siswa usia sekolah dasar. Temuan juga menunjukkan bahwa efektivitas video animasi dipengaruhi oleh kualitas konten, durasi tayangan, serta integrasi dengan pendekatan pembelajaran aktif. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran IPS yang inovatif dan berbasis teknologi di era digital.

Kata kunci: video animasi, pemahaman konsep ips, sekolah dasar, media pembelajaran, literasi digital

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran di sekolah dasar. Salah satu inovasi yang semakin banyak diimplementasikan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi. Media ini dianggap mampu menjawab tantangan pembelajaran yang bersifat abstrak, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu sosial, seperti sejarah,

geografi, ekonomi, dan sosiologi. Bagi siswa sekolah dasar, materi IPS seringkali terasa abstrak dan sulit dipahami karena berkaitan dengan konsep-konsep yang jauh dari pengalaman langsung mereka, seperti proses perdagangan antarpulau, perkembangan kebudayaan, atau sistem pemerintahan. Kondisi ini mendorong para pendidik dan peneliti untuk mencari solusi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Video animasi hadir sebagai media yang mampu menyajikan konsep-konsep abstrak secara visual, dinamis, dan kontekstual. Dengan menggabungkan elemen gambar bergerak, suara, teks,

dan narasi, video animasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan bermakna bagi siswa. Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan adanya peningkatan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa ketika video animasi diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran (Mayer, 2009; Sweller, 2011).

Meski demikian, terdapat variasi temuan dalam literatur mengenai seberapa besar dan dalam kondisi apa video animasi paling efektif digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Beberapa penelitian menunjukkan hasil yang sangat positif, sementara yang lain mengindikasikan pentingnya faktor pendukung seperti kualitas konten, durasi tayangan, dan strategi pengajaran yang menyertainya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kajian literatur (literature review) untuk mensintesis dan menganalisis bukti-bukti ilmiah yang ada mengenai efektivitas video animasi dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah: (1) mengidentifikasi efektivitas penggunaan video animasi dalam

pembelajaran IPS SD; (2) menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas tersebut; dan (3) merumuskan implikasi praktis bagi pendidik dan pengembang media pembelajaran.

Kajian Teori

1. Teori Dual Coding dan Cognitive Load

Teori Dual Coding yang dikemukakan oleh Paivio (1986) menyatakan bahwa manusia memproses informasi melalui dua sistem yang bekerja secara paralel, yaitu sistem verbal dan sistem nonverbal (visual). Ketika kedua sistem ini diaktifkan secara bersamaan, pemahaman dan retensi informasi akan meningkat secara signifikan. Video animasi secara inheren mengaktifkan kedua sistem ini melalui kombinasi visual bergerak dan narasi audio. Sementara itu, teori Cognitive Load Theory (CLT) yang dikembangkan Sweller (1988, 2011) membagi beban kognitif menjadi tiga jenis: intrinsic load (kompleksitas materi), extraneous load (cara penyajian), dan germane load (proses pembentukan skema). Desain video animasi yang baik akan meminimalkan extraneous load

sehingga kapasitas kognitif siswa dapat difokuskan pada pemrosesan informasi yang relevan.

2. Multimedia Learning Theory

Mayer (2009) dalam teori Multimedia Learning-nya mengemukakan prinsip-prinsip desain multimedia yang efektif, di antaranya: (1) Prinsip Multimedia—siswa belajar lebih baik dengan kata-kata dan gambar daripada hanya dengan kata-kata saja; (2) Prinsip Contiguity—kata-kata dan gambar yang relevan sebaiknya disajikan bersamaan; (3) Prinsip Coherence—materi yang tidak relevan sebaiknya dihilangkan; dan (4) Prinsip Signaling—penanda visual membantu mengarahkan perhatian siswa.

Prinsip-prinsip ini menjadi landasan teoritis mengapa video animasi yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, termasuk dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

3. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

IPS di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami dan berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat. Karakteristik siswa SD yang berada

pada tahap operasional konkret (Piaget, 1952) menuntut penyajian materi yang bersifat konkret, visual, dan dekat dengan pengalaman nyata. Video animasi memenuhi kebutuhan ini dengan cara memvisualisasikan konsep-konsep yang bersifat abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata dan mudah dipahami.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan literature review sistematis (systematic literature review/SLR) dengan mengikuti protokol PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses). Langkah-langkah yang dilakukan meliputi: (1) penentuan pertanyaan penelitian; (2) pencarian literatur; (3) seleksi artikel; (4) ekstraksi data; dan (5) sintesis temuan.

Pencarian literatur dilakukan melalui tiga basis data utama, yaitu Google Scholar, ERIC (Education Resources Information Center), dan Portal Garuda. Kata kunci yang digunakan meliputi kombinasi dari: "video animasi", "pembelajaran IPS", "sekolah dasar", "pemahaman konsep", "animation video", "social studies learning", "elementary

school", dan "concept understanding". Pencarian dibatasi pada artikel yang dipublikasikan antara tahun 2018 hingga 2024.

Kriteria inklusi yang ditetapkan adalah: (a) artikel diterbitkan di jurnal ilmiah terindeks (minimal SINTA 4 untuk jurnal Indonesia, atau Scopus/ERIC untuk jurnal internasional); (b) berfokus pada penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPS atau mata pelajaran sejenis di tingkat sekolah dasar; (c) menyertakan data kuantitatif atau kualitatif mengenai efektivitas pembelajaran; dan (d) ditulis dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris. Kriteria eksklusi meliputi artikel yang tidak memiliki data empiris, berbentuk opini semata, atau tidak dapat diakses secara penuh.

Dari total 187 artikel yang teridentifikasi, setelah melalui proses screening judul dan abstrak, serta penilaian kelayakan teks lengkap, sebanyak 25 artikel memenuhi kriteria inklusi dan diikutsertakan dalam analisis. Analisis dilakukan secara tematik dengan mengelompokkan temuan berdasarkan: (1) efektivitas video animasi terhadap hasil belajar; (2) faktor-faktor yang mempengaruhi

efektivitas; dan (3) tantangan implementasi.

C. Hasil Dan Pembahasan

1. Efektivitas Video Animasi terhadap Pemahaman Konsep IPS

Berdasarkan sintesis dari 25 artikel yang dianalisis, sebanyak 22 artikel (88%) melaporkan peningkatan signifikan pada pemahaman konsep IPS siswa sekolah dasar setelah penggunaan video animasi. Rata-rata peningkatan nilai hasil belajar berkisar antara 20–35% dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Tiga artikel yang tersisa melaporkan peningkatan yang tidak signifikan secara statistik, meskipun tetap menunjukkan tren positif.

Rahmawati & Suharno (2021) dalam penelitian mereka pada 60 siswa kelas IV di Jawa Tengah menemukan bahwa penggunaan video animasi berbasis karakter lokal mampu meningkatkan rata-rata skor pemahaman konsep sejarah dari 62,3 menjadi 81,7 (peningkatan 31,1%). Temuan serupa dilaporkan oleh Pratiwi et al. (2022) yang mendapatkan gain score sebesar 0,68 (kategori sedang) pada materi

keragaman budaya Indonesia, menandakan efektivitas yang cukup signifikan.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa video animasi paling efektif digunakan pada materi IPS yang bersifat naratif dan temporal, seperti sejarah perjuangan kemerdekaan, proses terjadinya bencana alam, atau mekanisme perdagangan. Hal ini sejalan dengan prinsip multimedia learning Mayer (2009) yang menekankan efektivitas kombinasi audio-visual dalam menyampaikan konten yang bersifat proses atau urutan kejadian.

2. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi

Analisis terhadap literatur yang ada mengidentifikasi empat faktor utama yang mempengaruhi efektivitas video animasi dalam pembelajaran IPS: (a) Kualitas Konten—video yang mengandung konten akurat, relevan dengan kurikulum, dan disajikan dengan narasi yang jelas terbukti lebih efektif; (b) Durasi Tayangan—video dengan durasi 5–12 menit ditemukan paling optimal, sejalan dengan temuan penelitian tentang rentang perhatian siswa SD; (c) Integrasi dengan Metode Aktif—video animasi yang dikombinasikan dengan diskusi

kelompok, tanya jawab, atau penugasan menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan yang digunakan secara terpisah; dan (d) Karakteristik Siswa—siswa dengan gaya belajar visual-auditori menunjukkan peningkatan yang lebih besar.

Faktor infrastruktur juga turut mempengaruhi efektivitas implementasi. Sekolah dengan fasilitas teknologi yang memadai (proyektor, speaker, koneksi internet) melaporkan hasil yang lebih optimal dibandingkan sekolah dengan keterbatasan sarana. Ini menjadi catatan penting bagi pemangku kebijakan dalam upaya pemerataan kualitas pendidikan berbasis teknologi.

3. Tantangan Implementasi

Meskipun hasil kajian secara umum positif, beberapa tantangan dalam implementasi video animasi di sekolah dasar perlu mendapat perhatian. Pertama, keterbatasan kompetensi teknologi guru (teacher digital literacy) menjadi hambatan utama yang dilaporkan dalam 15 dari 25 artikel yang dianalisis. Kedua, ketersediaan konten video animasi yang sesuai

kurikulum dan berkualitas masih terbatas, terutama untuk materi IPS lokal. Ketiga, kesenjangan infrastruktur teknologi antara sekolah di perkotaan dan pedesaan menciptakan ketimpangan dalam implementasi.

Temuan ini menegaskan bahwa efektivitas video animasi bukan semata-mata ditentukan oleh kualitas mediana, tetapi sangat bergantung pada ekosistem pendidikan secara keseluruhan, termasuk kesiapan guru, dukungan kelembagaan, dan kebijakan sekolah.

4. Perbandingan dengan Media Lain

Beberapa artikel dalam kajian ini membandingkan efektivitas video animasi dengan media pembelajaran lain. Dibandingkan dengan gambar statis, video animasi menunjukkan keunggulan dalam menyampaikan konsep-konsep yang melibatkan proses atau perubahan. Dibandingkan dengan buku teks konvensional, video animasi secara konsisten menghasilkan skor motivasi dan keterlibatan yang lebih tinggi. Namun, beberapa penelitian mencatat bahwa media berbasis permainan edukatif (educational games) dapat

menunjukkan efektivitas yang sebanding bahkan lebih tinggi dalam aspek motivasi intrinsik siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan sintesis terhadap 25 artikel ilmiah yang dikaji, dapat disimpulkan bahwa: (1) Video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa sekolah dasar, dengan rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 20–35% dibandingkan pembelajaran konvensional; (2) Efektivitas video animasi dipengaruhi secara signifikan oleh kualitas konten, durasi tayangan (optimal 5–12 menit), integrasi dengan pendekatan pembelajaran aktif, dan kesiapan infrastruktur sekolah; (3) Tantangan utama implementasi meliputi keterbatasan kompetensi digital guru, kelangkaan konten berkualitas yang sesuai kurikulum IPS lokal, serta kesenjangan infrastruktur teknologi antarsekolah.

Implikasi praktis dari temuan ini mencakup: perlunya pelatihan peningkatan kompetensi digital guru IPS SD secara berkelanjutan; pengembangan repositori video animasi pembelajaran IPS yang terbuka dan gratis; serta integrasi kebijakan penggunaan teknologi

dalam kurikulum IPS sekolah dasar secara sistematis. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimental yang lebih ketat dan melibatkan sampel yang lebih beragam untuk memperkuat generalisasi temuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Raja Grafindo Persada.
- Dewi, N. K., & Suartama, I. K. (2020). Pengaruh e-modul berorientasi project based learning terhadap keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 28–35.
- Firman, & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran online di tengah pandemi COVID-19: Tantangan yang mendewasakan. *Indonesian Journal of Educational Science*, 2(2), 81–89.
- Hernawan, A. H., Asra, & Dewi, L. (2021). *Media pembelajaran sekolah dasar*. UPI Press.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Muslimin, M. I., & Widodo, A. (2021). Penggunaan video animasi dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 27(1), 39–48.
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International University Press.
- Pratiwi, D., Suyanto, E., & Herlina, K. (2022). Efektivitas video animasi berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(2), 112–123.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., & Putri, R. S. (2020). Studi eksplorasi dampak pandemi COVID-19 terhadap proses pembelajaran online di sekolah dasar. *EduPsyCouns: Journal*

- of Education, Psychology and Counseling, 2(1), 1–12.
- Rahmawati, F., & Suharno. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis budaya lokal untuk meningkatkan pemahaman konsep sejarah siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(2), 201–214.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2020). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali Press.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning (12th ed.)*. Pearson Education.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV Wacana Prima.
- Sweller, J. (2011). Cognitive load theory. In J. Mestre & B. Ross (Eds.), *The psychology of learning and motivation: Cognition in education* (Vol. 55, pp. 37–76). Academic Press.
- Syafri, F., & Marfuah, S. (2020). Pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 653–661.
- Widyasari, C., Usodo, B., & Subanti, S. (2020). Animation video as media to improve students' comprehension on social studies learning. *International Journal of Education*, 13(1), 21–29.
- Yusuf, M., Syarif, I., & Hamid, A. (2023). Implementasi media video animasi dalam pembelajaran IPS berbasis kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1), 55–67.
- Zain, M. F., & Yulianti, D. (2022). Peningkatan hasil belajar IPS melalui penerapan media pembelajaran video animasi pada siswa kelas V SDN 04 Padang Panjang. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 89–101.