

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Dwi Nur Anjani^{1*)}, Filjah Hasyati¹, Syarifah Alawiyah¹, Siti Tasliyah¹, Farhana¹

¹Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur, 13220, Indonesia

^{*)}E-mail: dwinuranjani22@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, berangkat dari kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Video animasi dipandang memiliki potensi pedagogis karena menggabungkan elemen visual, audio, dan gerak yang dapat memperjelas konsep, mempertahankan perhatian, dan meningkatkan antusiasme siswa terhadap materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, di mana data dikumpulkan melalui survei motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media animasi, serta observasi proses pembelajaran untuk memperoleh gambaran empiris mengenai perubahan perilaku dan keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa pada tahap pre-test adalah 85,0, sedangkan pada tahap post-test meningkat menjadi 85,8. Walaupun peningkatan sebesar 0,8 poin ini tergolong kecil dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik, temuan tersebut tetap memberikan indikasi bahwa penggunaan video animasi memiliki kontribusi positif dalam mendorong aspek-aspek tertentu dari motivasi belajar, seperti ketertarikan, perhatian, dan keaktifan siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan video animasi sebagai alternatif media pendukung yang dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna, terutama pada materi yang membutuhkan visualisasi konkret serta pendekatan kreatif untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: efektivitas, motivasi belajar, video animasi

The Effectiveness of Using Animated Videos to Enhance Students' Learning Motivation

Abstract: This study aims to analyze the effectiveness of using animated videos as instructional media in enhancing students' learning motivation, based on the need for learning tools that can create a more engaging and interactive learning atmosphere and encourage students' active participation. Animated videos are considered to have strong pedagogical potential because they combine visual, audio, and motion elements that can clarify concepts, maintain students' attention, and increase their enthusiasm toward learning materials. This research employed a quantitative approach with an experimental design, in which data were collected through learning motivation surveys administered before and after the use of animated media, as well as classroom observations to obtain empirical insights into behavioral changes and student engagement during the learning process. The results show that the average student motivation score in the pre-test was 85.0, while the post-test average increased to 85.8. Although the 0.8-point increase is relatively small and does not indicate a statistically significant difference,

the findings still suggest that the use of animated videos contributes positively to several aspects of learning motivation, such as interest, attention, and student participation during lessons. Therefore, this study recommends the utilization of animated videos as supportive instructional media that can help create more engaging, enjoyable, and meaningful learning experiences, particularly for materials that require concrete visualization and creative approaches to improve students' understanding and motivation.

Keywords: effectiveness, learning motivation, animated videos

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan pendorong utama transformasi sistem pendidikan global pada abad ke-21. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai pelengkap, melainkan sebagai kebutuhan strategis untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. UNESCO (2021) menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital berperan penting dalam mewujudkan pembelajaran yang inklusif, interaktif, serta berorientasi pada penguatan kompetensi abad ke-21. Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan teknologi semakin relevan mengingat karakteristik peserta didik yang membutuhkan stimulasi visual dan auditori untuk mendukung perkembangan kognitif dan afektif secara optimal. Pembelajaran sebagai suatu proses sistematis menuntut keterpaduan antara tujuan, materi, metode, dan media. Dalam hal ini, media pembelajaran memiliki fungsi strategis sebagai sarana komunikasi yang menjembatani pesan pembelajaran agar dapat dipahami secara efektif oleh peserta didik (Mayer, 2020). Media yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan perhatian, memperkuat pemahaman, serta memfasilitasi pembelajaran bermakna. Secara konseptual, media pembelajaran didefinisikan sebagai berbagai bentuk alat atau sumber yang digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi peserta didik (Arsyad, 2020). Seiring kemajuan teknologi, media pembelajaran berkembang menjadi lebih variatif, mulai dari media cetak, visual, audio, hingga audiovisual dan multimedia interaktif. Media audiovisual dinilai memiliki keunggulan pedagogis karena mampu mengintegrasikan unsur gambar, suara, teks, dan gerak secara simultan sehingga dapat mengakomodasi keragaman gaya belajar (Mayer & Fiorella, 2022).

Teori Cognitive Theory of Multimedia Learning menjelaskan bahwa peserta didik belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan dibandingkan hanya menggunakan satu saluran (Mayer, 2020). Dengan demikian, media audiovisual, termasuk video animasi, memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama untuk materi abstrak atau konseptual. Media audiovisual yang dirancang dengan prinsip multimedia yang tepat juga dapat mengurangi beban kognitif siswa (Sweller et al., 2019). Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah, media konvensional seperti ceramah, buku teks, dan papan tulis masih sering mendominasi. Minimnya variasi media dapat menurunkan minat dan motivasi belajar peserta didik, serta memicu kejenuhan dan rendahnya keterlibatan dalam pembelajaran (Schunk et al., 2020; Hidi & Renninger, 2019).

Motivasi belajar merupakan faktor psikologis penting yang menentukan keberhasilan belajar. Motivasi mendorong peserta didik untuk terlibat aktif, mempertahankan usaha, dan mencapai tujuan pembelajaran. Schunk et al. (2020) menyatakan bahwa motivasi memengaruhi pilihan aktivitas, intensitas usaha, dan ketekunan peserta didik. Penelitian empiris juga menunjukkan adanya hubungan positif antara motivasi dan hasil belajar pada berbagai jenjang pendidikan (Amini, 2015; Juriana, 2021; Putri & Widodo, 2022). Pada pendidikan dasar, motivasi belajar menjadi aspek krusial karena peserta didik berada pada fase pembentukan sikap dan kebiasaan belajar. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang

menarik dan bermakna melalui pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Ryan & Deci, 2020).

Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang banyak direkomendasikan dalam literatur karena mampu menyajikan materi secara visual, kontekstual, dan menarik. Media ini dinilai efektif dalam meningkatkan perhatian dan motivasi belajar (Hsin & Cigas, 2019). Penelitian Afrilia et al. (2022) menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Dalam pembelajaran Akidah Akhlak, tantangan utama guru adalah menyampaikan materi yang bersifat normatif dan abstrak. Video animasi mampu memvisualisasikan nilai-nilai akhlak melalui cerita dan situasi yang dekat dengan kehidupan siswa sehingga memudahkan proses internalisasi nilai (Rahmawati & Suyanto, 2021).

Berdasarkan observasi awal, proses pembelajaran masih didominasi media konvensional dengan pemanfaatan teknologi yang terbatas. Kondisi ini berdampak pada kurangnya variasi pembelajaran, kejenuhan belajar, serta rendahnya fokus dan motivasi siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa keterbatasan media inovatif dapat berkontribusi pada rendahnya motivasi belajar (Sari et al., 2022). Meskipun banyak penelitian menunjukkan efektivitas video animasi, hasil penelitian tidak selalu signifikan karena dipengaruhi konteks pembelajaran, fasilitas, durasi penggunaan media, dan karakteristik siswa (Zhang et al., 2021; Kurniawan et al., 2023). Oleh sebab itu, penelitian kontekstual di lingkungan madrasah ibtidaiyah diperlukan untuk memberikan gambaran empiris yang lebih realistis.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengkaji efektivitas penggunaan video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan fokus pada perbedaan motivasi sebelum dan sesudah penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian media audiovisual dan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada peningkatan motivasi belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*) tipe *one-group pretest-posttest design*. Desain ini dipilih karena kondisi lapangan tidak memungkinkan dilakukannya pengacakan subjek secara penuh, sehingga penelitian dilaksanakan dalam lingkungan pembelajaran yang berlangsung secara alami. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 di salah satu sekolah yang ada di Kota Tangerang, Banten, dengan mempertimbangkan kesesuaian konteks pembelajaran serta ketersediaan sarana pendukung.

Subjek penelitian terdiri atas 25 siswa, yang meliputi 11 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Pemilihan subjek menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria kehadiran penuh selama proses penelitian serta keterlibatan aktif dalam seluruh kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan berupa video animasi berdurasi sekitar enam menit yang ditayangkan melalui perangkat proyektor dan speaker kelas. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media video animasi, sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar siswa yang diukur melalui hasil tes dan aktivitas belajar selama pembelajaran berlangsung.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes hasil belajar dalam bentuk pre-test dan post-test, masing-masing terdiri atas 20 soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator kompetensi materi pembelajaran. Selain itu, lembar observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan, perhatian, dan respons siswa selama pembelajaran sebagai data pendukung untuk memperkuat temuan kuantitatif. Validitas instrumen ditentukan melalui validitas isi (*content validity*) dengan melibatkan ahli mata pelajaran dan dosen pembimbing. Adapun reliabilitas

instrumen tes dihitung menggunakan koefisien Cronbach's Alpha untuk memastikan konsistensi internal butir instrumen.

Data yang terkumpul dianalisis melalui teknik analisis kuantitatif yang meliputi analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan nilai rata-rata, nilai minimum, dan nilai maksimum pada hasil pre-test dan post-test. Sementara itu, analisis inferensial dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan video animasi. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat analisis parametrik. Keseluruhan proses analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 23 pada taraf signifikansi 0,05, dengan tetap memperhatikan etika penelitian dan menjaga kerahasiaan identitas peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil penelitian ini menyajikan temuan empiris yang diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video animasi. Penyajian hasil difokuskan pada deskripsi data kuantitatif yang bersumber dari tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test), serta observasi terhadap respons siswa selama kegiatan pembelajaran. Seluruh data dipaparkan secara objektif tanpa analisis mendalam, sebagai dasar pengembangan pembahasan pada bagian berikutnya. Penelitian dilaksanakan melalui dua tahap pengukuran, yaitu sebelum dan sesudah pemberian perlakuan berupa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran. Video animasi yang digunakan berasal dari kanal YouTube @NussaOfficialSeries dengan durasi 5 menit 56 detik. Pemilihan video tersebut mempertimbangkan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, baik dari segi visual, gaya bahasa, maupun muatan nilai moral yang disampaikan, sehingga diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran secara lebih menarik dan kontekstual.

Pengukuran pre-test dilakukan untuk memperoleh gambaran kemampuan awal siswa sebelum penerapan media video animasi. Hasil pre-test menunjukkan variasi capaian yang cukup lebar, dengan nilai berkisar antara 25 hingga 100 dan nilai rata-rata sebesar 85,0. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa telah memiliki pemahaman awal yang baik terhadap materi, masih terdapat beberapa siswa dengan hasil belajar rendah yang membutuhkan penguatan pemahaman. Setelah pembelajaran menggunakan video animasi, siswa diberikan post-test dengan tingkat kesetaraan soal yang sama dengan pre-test. Hasil post-test memperlihatkan rentang nilai 35 hingga 100 dengan rata-rata 85,8. Jika dibandingkan dengan pre-test, terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 0,8 poin. Walaupun peningkatan ini tergolong kecil secara kuantitatif, data tersebut tetap menunjukkan adanya perubahan capaian hasil belajar setelah penggunaan media video animasi.

Selain hasil tes, pengamatan terhadap aktivitas dan respons siswa selama pembelajaran menunjukkan perubahan positif dalam dinamika kelas. Siswa tampak lebih fokus memperhatikan materi yang disajikan melalui visual dan narasi dalam video, menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, serta lebih aktif merespons instruksi dan pertanyaan guru. Indikator keterlibatan belajar—meliputi perhatian, keaktifan, dan respons verbal siswa—cenderung meningkat selama penggunaan media video animasi dibandingkan pada pembelajaran sebelumnya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya kecenderungan positif terhadap penggunaan video animasi dalam pembelajaran, baik dari segi capaian hasil belajar maupun proses pembelajaran. Meskipun peningkatan nilai tes belum menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik, data yang diperoleh memberikan dasar empiris penting untuk dianalisis lebih lanjut pada bagian pembahasan, khususnya terkait peran media video animasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Ringkasan hasil pre-test dan post-test terkait capaian belajar siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pre-test Sebelum Menggunakan Media Video Animasi

| No. | Nama | Nilai |
|-----|---------|-------|
| 1. | A R K | 95 |
| 2. | A R | 60 |
| 3. | A A S F | 25 |
| 4. | A P F | 95 |
| 5. | A N A | 80 |
| 6. | A A P | 80 |
| 7. | A D S | 95 |
| 8. | A | 80 |
| 9. | A T S | 75 |
| 10. | B D M | 95 |
| 11. | C A B | 95 |
| 12. | D F A | 70 |
| 13. | I I S | 85 |
| 14. | K S R | 95 |
| 15. | K N S | 80 |
| 16. | M R S G | 85 |
| 17. | M T | 95 |
| 18. | M A H | 85 |
| 19. | N A S | 100 |
| 20. | R H | 100 |
| 21. | R N H | 100 |
| 22. | R K | 90 |
| 23. | S N M | 80 |
| 24. | S R I | 95 |
| 25. | Z N R | 90 |

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 1, diperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 85,0 dari skor maksimum 100. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi berada pada kategori baik. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki pemahaman dasar yang memadai terhadap materi yang diajarkan, meskipun masih terdapat beberapa individu dengan capaian rendah sebagaimana terlihat dari rentang nilai yang cukup lebar. Kondisi ini memberikan gambaran bahwa kelas memiliki heterogenitas kemampuan yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Selain itu, nilai rata-rata yang tergolong tinggi pada tahap awal juga menunjukkan bahwa siswa telah memiliki kesiapan belajar yang cukup baik, sehingga media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif—seperti video animasi—diarahkan untuk memaksimalkan potensi belajar mereka dan meningkatkan motivasi serta keterlibatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Temuan awal ini menjadi dasar penting untuk melihat sejauh mana penggunaan media video animasi dapat memberikan peningkatan pada hasil pembelajaran tahap berikutnya.

Hasil post-test disajikan pada Tabel 2. Berdasarkan data Tabel 2, diperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 85,8 dari skor maksimum 100. Hasil ini menunjukkan adanya indikasi peningkatan nilai rata-rata dari pre-test ke post-test, meskipun peningkatan tersebut relatif kecil secara kuantitatif. Peningkatan ini mengisyaratkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi memberikan kontribusi positif terhadap capaian hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan. Selain itu, kenaikan nilai rata-rata tersebut juga menunjukkan adanya perubahan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan melalui media

audiovisual, terutama karena penyajian materi yang lebih visual, kontekstual, dan menarik dapat membantu memperkuat pemahaman konsep. Meskipun demikian, peningkatan yang tidak terlalu besar mengindikasikan bahwa faktor lain—seperti durasi penggunaan media, karakteristik siswa, dan tingkat kesesuaian materi dengan video—mungkin turut memengaruhi efektivitas intervensi. Oleh karena itu, temuan ini menjadi landasan penting untuk dianalisis lebih lanjut pada bagian pembahasan guna memahami sejauh mana media video animasi berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Tabel 2. Hasil Post-test Setelah Menggunakan Video Animasi

| No. | Nama | Nilai |
|-----|---------|-------|
| 1. | A R K | 95 |
| 2. | A R | 70 |
| 3. | A A S F | 35 |
| 4. | A P F | 90 |
| 5. | A N A | 80 |
| 6. | A A P | 80 |
| 7. | A D S | 95 |
| 8. | A | 80 |
| 9. | A T S | 75 |
| 10. | B D M | 95 |
| 11. | C A B | 95 |
| 12. | D F A | 60 |
| 13. | I I S | 90 |
| 14. | K S R | 95 |
| 15. | K N S | 85 |
| 16. | M R S G | 85 |
| 17. | M T | 90 |
| 18. | M A H | 85 |
| 19. | N A S | 100 |
| 20. | R H | 100 |
| 21. | R N H | 100 |
| 22. | R K | 95 |
| 23. | S N M | 85 |
| 24. | S R I | 90 |
| 25. | Z N R | 95 |

Peningkatan nilai rata-rata dari hasil pre-test ke post-test disajikan pada Tabel 3. Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel tersebut, rata-rata skor pre-test dan post-test masing-masing adalah 85,0 dan 85,8, sehingga terdapat selisih peningkatan sebesar 0,8 poin. Meskipun perbedaan ini belum menunjukkan tingkat signifikansi statistik yang kuat, temuan tersebut tetap mengindikasikan adanya perubahan positif setelah penerapan media pembelajaran video animasi. Peningkatan skor, sekalipun relatif kecil, menunjukkan bahwa penggunaan video animasi memiliki potensi untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan serta meningkatkan ketertarikan mereka selama proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil ini memberikan indikasi awal bahwa media video animasi dapat mendukung peningkatan motivasi dan capaian belajar siswa, yang selanjutnya akan dianalisis lebih mendalam pada bagian pembahasan.

Tabel 3. Hasil Rata-Rata Pre-test dan Post-test

| Pre-test | Post-test | Peningkatan |
|----------|-----------|-------------|
| 85,0 | 85,8 | 0,8 |

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 85,0 pada tahap pre-test menjadi 85,8 pada tahap post-test setelah penggunaan media pembelajaran video animasi. Meskipun peningkatan ini tergolong kecil dan tidak mencapai tingkat signifikansi statistik yang tinggi, temuan tersebut tetap menggambarkan adanya perubahan positif dalam proses pembelajaran, terutama terkait dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Dalam konteks penelitian ini, peningkatan hasil belajar dipahami bukan hanya sebagai pencapaian kognitif, tetapi juga sebagai refleksi dari meningkatnya perhatian, keterlibatan, dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Dengan demikian, perubahan skor yang terjadi tidak dapat dilepaskan dari dinamika motivasional yang terbangun selama intervensi berlangsung.

Temuan ini sejalan dengan pandangan Juriana (2021) yang menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki hubungan positif dengan hasil belajar siswa. Ketika siswa lebih antusias dan terlibat dalam pembelajaran, proses internalisasi materi cenderung berlangsung lebih efektif. Dalam penelitian ini, penggunaan video animasi memberikan stimulus visual dan audio yang mampu menarik perhatian siswa sejak awal, menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Hal ini menguatkan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Schunk et al. (2020), bahwa peningkatan perhatian dan keterlibatan merupakan indikator penting dari terbentuknya motivasi belajar yang positif.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan temuan Afrilia et al. (2022) yang menyatakan bahwa video animasi memiliki potensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Video animasi mampu menyajikan materi secara visual, kontekstual, dan naratif sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep. Penyajian nilai moral melalui tokoh dan cerita dalam video animasi membantu siswa mengaitkan konsep abstrak dengan situasi konkret kehidupan sehari-hari. Selaras dengan pendapat Rahmawati dan Suyanto (2021), media berbasis cerita visual dapat mendukung proses internalisasi nilai pada peserta didik. Media video animasi meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan wawasan luas, membuat pembelajaran kurang monoton, dan mengubah konsep abstrak menjadi pemahaman konkret, sehingga memperkaya representasi mental dan memperkuat pemahaman pada siswa (Irawan & Dahlan, 2023).

Dari perspektif teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2020), efektivitas pembelajaran meningkat ketika informasi disajikan melalui kombinasi saluran visual dan auditori. Video animasi dalam penelitian ini menyediakan representasi visual dan narasi suara secara simultan yang membantu siswa membangun pemahaman yang lebih komprehensif. Oleh karena itu, meskipun peningkatan nilai tes tidak signifikan secara statistik, penggunaan video animasi tetap memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, memperkaya representasi mental, dan memperkuat pemahaman siswa. Video animasi meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan meningkatkan keterlibatan, minat, dan pemahaman tentang konsep yang kompleks (Liu & Elms, 2019). Siswa juga menjadi lebih terlibat dan responsif ketika belajar melalui media video animasi (Ariesta & Movitaria, 2023).

Namun demikian, hasil penelitian ini juga berbeda dengan beberapa studi sebelumnya yang melaporkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Perbedaan ini kemungkinan dipengaruhi oleh faktor kontekstual tertentu. Salah satu faktor yang ditemukan adalah keterbatasan sarana prasarana, khususnya kualitas speaker yang kurang optimal, sehingga penyampaian audio dari video animasi tidak terdengar secara jelas oleh seluruh siswa. Keterbatasan audio ini berpotensi

menurunkan efektivitas media audiovisual, mengingat keseimbangan antara unsur visual dan audio merupakan prinsip penting dalam pembelajaran multimedia (Sweller et al., 2019).

Faktor lainnya ialah durasi dan intensitas penggunaan video animasi. Dalam penelitian ini, media hanya digunakan dalam satu kali pertemuan dengan durasi yang relatif singkat. Zhang et al. (2021) menekankan bahwa efektivitas video dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh frekuensi penggunaan dan integrasi yang berkelanjutan dalam strategi pembelajaran. Media yang hanya digunakan secara insidental cenderung memberikan dampak terbatas pada hasil belajar jangka panjang, meskipun tetap memiliki dampak positif terhadap motivasi jangka pendek.

Selain itu, nilai pre-test yang sudah tinggi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki pemahaman awal yang baik. Kondisi ini menyebabkan ruang peningkatan (*gain score*) menjadi terbatas, yang dikenal sebagai *ceiling effect*. Temuan ini sejalan dengan Kurniawan et al. (2023) yang menyatakan bahwa media digital cenderung memberikan dampak lebih besar pada siswa dengan kemampuan awal rendah hingga sedang. Walaupun peningkatan hasil belajar tidak signifikan secara statistik, observasi selama pembelajaran menunjukkan perubahan positif pada perilaku belajar siswa, seperti meningkatnya perhatian, antusiasme, dan partisipasi dalam diskusi. Perubahan ini merupakan indikator motivasi intrinsik, sebagaimana ditegaskan oleh Ryan dan Deci (2020), bahwa motivasi intrinsik tercermin melalui keterlibatan aktif dan ketertarikan siswa terhadap aktivitas belajar.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa media video animasi memiliki potensi sebagai sarana pendukung pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Untuk memperoleh hasil yang lebih optimal, diperlukan dukungan sarana prasarana yang memadai, perencanaan penggunaan media yang lebih sistematis, serta integrasi video animasi dalam pembelajaran secara berkelanjutan. Temuan ini juga memberikan implikasi bahwa keberhasilan media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh jenis media yang digunakan, tetapi juga oleh konteks implementasi, kesiapan lingkungan belajar, dan karakteristik peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 85,0 pada tahap pre-test menjadi 85,8 pada tahap post-test, meskipun peningkatan tersebut masih tergolong kecil dan belum signifikan secara statistik. Selain itu, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan perhatian, antusiasme, dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran dengan video animasi. Temuan ini menegaskan bahwa media video animasi tidak hanya berkontribusi pada aspek kognitif, tetapi juga berperan dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar melalui penyajian materi yang lebih menarik, kontekstual, dan mudah diikuti.

Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan agar pendidik memanfaatkan media video animasi secara terencana dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran, terutama pada materi yang bersifat abstrak atau memuat nilai-nilai pembentukan karakter. Penggunaan media ini perlu didukung oleh sarana prasarana yang memadai serta diintegrasikan dengan strategi pembelajaran yang variatif agar efektivitasnya dapat dimaksimalkan. Selain itu, pendidik perlu memperhatikan aspek motivasi dan keterlibatan peserta didik sebagai indikator penting keberhasilan pembelajaran, tidak hanya berfokus pada hasil kognitif semata. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, meningkatkan durasi perlakuan, serta mengembangkan instrumen yang lebih komprehensif untuk mengukur motivasi belajar. Penelitian lanjutan juga dapat menguji efektivitas video

animasi pada konteks materi dan jenjang pendidikan yang berbeda guna memperluas pemahaman mengenai peran media audiovisual dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, N., Prasetyo, Z. K., & Widodo, S. A. (2022). The effectiveness of animated video as learning media to improve students' motivation and learning outcomes. *Journal of Education and Learning*, 16(2), 215–224. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v16i2.20453>
- Amini, R. (2015). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 45–54.
- Ariesta, L., & Movitaria, M. A. (2023). Analysis of the Application of Animated Video Media on Students' Understanding of Science Learning. *International Journal of Research*. <https://doi.org/10.55062/ijr.2023.v1i1/320/1>
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2019). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 54(2), 1–17. <https://doi.org/10.1080/00461520.2019.1569417>
- Hsin, W. J., & Cigas, J. (2019). Short videos improve student learning in online education. *Journal of Computing Sciences in Colleges*, 34(5), 253–259.
- Irawan, T. T. T., & Dahlan, T. (2023). Analisis penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>
- Juriana. (2021). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2), 123–131.
- Kurniawan, D., Rahman, A., & Putri, N. L. (2023). Digital learning media and students' motivation: A quasi-experimental study in elementary schools. *International Journal of Instruction*, 16(1), 345–360. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16119a>
- Liu, C., & Elms, P. (2019). Animating student engagement: The impacts of cartoon instructional videos on learning experience. *Research in Learning Technology*, 27. <https://doi.org/10.25304/RLT.V27.2124>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2022). *Principles for managing essential processing in multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Munadi, S., Yuniarti, N., & Jerusalem, M. (2018). Employability skills lulusan SMK dan relevansinya terhadap kebutuhan dunia kerja. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8(1), 1–12.
- Putri, D. A., & Widodo, W. (2022). Learning motivation and academic achievement: Evidence from primary education. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 6(3), 210–219.
- Rahmawati, L., & Suyanto, S. (2021). Media pembelajaran akhlak berbasis video animasi untuk meningkatkan internalisasi nilai moral siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 18(2), 189–203.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). *Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions*. Routledge.
- Sari, M., Handayani, T., & Prasetyo, E. (2022). Teachers' challenges in implementing digital learning media in elementary schools. *Journal of Educational Technology Systems*, 51(1), 78–92. <https://doi.org/10.1177/00472395221087845>
- Schunk, D. H., Meece, J. L., & Pintrich, P. R. (2020). *Motivation in education: Theory, research, and applications* (5th ed.). Pearson Education.

- Sweller, J., Ayres, P., & Kalyuga, S. (2019). *Cognitive load theory* (2nd ed.). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4939-9039-9>
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. UNESCO Publishing.
- Zhang, D., Zhou, L., Briggs, R. O., & Nunamaker, J. F. (2021). Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness. *Information & Management*, 58(3), 103–116. <https://doi.org/10.1016/j.im.2020.103432>