

PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI MI/SD

Zunidar¹, Aisah Anggriani Butar-Butar², Sri Rizky³, Miranda Tambunan⁴

¹Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email : zunidar@uinsu.ac.id

²Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email : aishaanggrianibutarbutar@gmail.com

³Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email : sririzkykisan@gmail.com

⁴Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email : mirandatambunan830@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi di era Industri 4.0 mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah dan Sekolah Dasar (MI/SD) yang berada pada tahap operasional konkret, yaitu lebih mudah memahami materi yang disajikan secara visual dan nyata. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media animasi pembelajaran, menguji tingkat kelayakannya, serta menganalisis efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan meliputi penelitian pengembangan dengan model ADDIE dan kajian kepustakaan dari berbagai sumber relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi yang dikembangkan memperoleh skor kelayakan sebesar 87,5% dari ahli media dan 85,3% dari ahli materi, yang dikategorikan sangat layak. Uji efektivitas membuktikan adanya peningkatan hasil belajar dengan nilai N-Gain sebesar 0,72 (kategori tinggi), serta mendapatkan tanggapan positif dari lebih 90% siswa yang merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Media animasi membuat materi yang sulit dibayangkan menjadi jelas dan nyata, sehingga dapat meningkatkan fokus, motivasi, dan daya ingat siswa, meskipun penerapannya masih menghadapi kendala berupa keterbatasan fasilitas teknologi dan keterampilan digital guru. Disimpulkan bahwa media animasi merupakan solusi pembelajaran yang efektif dan layak diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di MI/SD.

Kata Kunci: Media Animasi; Pembelajaran di MI/SD; Hasil Belajar; Model ADDIE

ABSTRACT

Technological developments in the Industry 4.0 era are encouraging the creation of more innovative learning that aligns with the characteristics of Madrasah Ibtidaiyah (Islamic elementary school) and elementary school (MI/SD) students who are at the concrete operational stage, who find it easier to understand material presented visually and realistically. This study aims to develop animated learning media, test its feasibility, and analyze its effectiveness in improving student interest and learning outcomes. The methods used included research and development using the ADDIE model and a literature review of various relevant sources. The results showed that the developed animated media received a feasibility score of 87.5% from media experts and 85.3% from material experts, categorizing it as very feasible. The effectiveness test demonstrated an increase in learning outcomes with an N-Gain value of 0.72 (high category), and received positive feedback from over 90% of students who felt the learning became more engaging and easier to understand. Animated media makes difficult-to-imagine material clear and tangible, thereby improving student focus, motivation, and retention. Although its implementation still faces challenges such as limited technological facilities and teachers' digital skills. It was concluded that animated media is an effective learning solution and is feasible to implement to improve the quality of learning in MI/SD.

Keywords: Animated Media; Learning in MI/SD; Learning Outcomes; ADDIE Model

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era Industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah dan Sekolah Dasar (MI/SD). Teknologi tidak lagi hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi telah berkembang menjadi media pembelajaran yang dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Pratama & Haryanto (2022) yang menyatakan bahwa teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga telah berkembang menjadi media pembelajaran yang efektif dan efisien. Penerapan Kurikulum Merdeka yang saat ini diberlakukan juga menuntut pembelajaran yang berpusat pada siswa, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, serta kolaboratif, sehingga guru perlu menciptakan suasana belajar yang bermakna dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Kemendikbudristek, 2022).

Namun pada kenyataannya, sebagian besar proses pembelajaran di MI/SD masih banyak menggunakan metode konvensional, seperti penyampaian materi secara lisan dan penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa kondisi ini membuat siswa cenderung kurang termotivasi, cepat merasa bosan, dan bersikap pasif selama kegiatan berlangsung (Rahmatullah et al., 2023). Padahal menurut teori perkembangan kognitif Piaget yang dikutip oleh Santrock (2021), siswa usia 6–12 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami informasi yang disajikan dalam bentuk nyata, terlihat, dan dapat diamati secara langsung. Sebaliknya, materi yang disampaikan hanya melalui penjelasan lisan sering kali sulit dipahami karena masih bersifat abstrak dan sukar dibayangkan.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah memanfaatkan media animasi dalam pembelajaran. Menurut Hidayat (2022), animasi didefinisikan sebagai rangkaian gambar bergerak yang dapat menggambarkan suatu konsep atau proses secara visual, sehingga lebih mudah dipahami. Media ini mampu menggabungkan unsur teks, suara, dan narasi, sehingga menyajikan materi secara lebih dinamis dan interaktif (Wulandari & Mudinillah, 2022). Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan animasi dapat membuat materi yang sulit dibayangkan menjadi jelas dan nyata, menarik perhatian siswa, meningkatkan minat belajar, serta membantu mempertahankan informasi lebih lama dalam ingatan (Nurhasanah et al., 2021). Selain itu, media ini dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, seperti IPA, Matematika, Bahasa Indonesia, maupun pembelajaran tematik, sehingga sangat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Putri & Dewi, 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan dua pendekatan yang saling melengkapi, yaitu metode Research and Development (R&D) dan studi kepustakaan. Metode R&D dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang teruji kelayakan dan efektivitasnya, dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan berurutan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Menurut Mulyatiningsih (2021), model ADDIE memiliki keunggulan karena alurnya yang sistematis, terstruktur, dan memungkinkan dilakukan perbaikan di setiap tahapan, sehingga produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di lapangan. Sebagai pelengkap, digunakan juga metode studi kepustakaan dengan cara mengumpulkan, menelaah, dan menganalisis berbagai sumber seperti buku teori, jurnal ilmiah, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan untuk memperkuat landasan pemikiran penelitian ini (Zed, 2018).

Proses pengembangan media animasi mengikuti seluruh tahapan dalam model ADDIE secara berurutan. Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku melalui kegiatan wawancara dan observasi langsung di kelas (Butar-Butar, 2026). Selanjutnya pada tahap perancangan disusun kerangka media, pembuatan naskah dan storyboard, serta penyusunan instrumen penilaian yang akan digunakan. Tahap pengembangan dilakukan dengan mewujudkan rancangan tersebut menjadi produk jadi menggunakan perangkat lunak seperti Adobe Animate dan Adobe Premiere Pro, yang kemudian diuji kelayakannya melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Setelah mendapatkan masukan dan melakukan perbaikan, tahap selanjutnya yaitu implementasi, di mana media diujicobakan kepada 30 orang siswa tingkat MI/SD, dimulai dari uji coba perorangan, kelompok kecil, hingga kelompok besar. Terakhir, dilakukan tahap evaluasi untuk mengukur kualitas media, melihat kekurangan yang masih ada, serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu angket validasi untuk menilai kualitas tampilan dan kesesuaian materi, tes hasil belajar yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media, serta angket tanggapan siswa untuk mengetahui respon mereka terhadap media yang digunakan (Rizky, 2026). Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kelayakan dihitung menggunakan rumus persentase dengan kriteria penilaian, yaitu skor minimal 70% dinyatakan layak dan 85% ke atas dikategorikan sangat layak (Akbar, 2022). Sementara itu, efektivitas media

diukur menggunakan rumus N-Gain, di mana nilai sebesar 0,70 atau lebih menunjukkan peningkatan hasil belajar dalam kategori tinggi (Sundayana, 2020). Semua saran dan masukan yang diperoleh diuraikan secara deskriptif sebagai bahan penyempurnaan produk akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui proses pengembangan, validasi ahli, dan uji coba media animasi, serta pembahasannya sesuai dengan teori dan penelitian terdahulu.

1. Hasil Validasi Kelayakan Media Animasi

Kelayakan suatu media pembelajaran merupakan aspek penting yang harus dipenuhi sebelum media tersebut diterapkan dalam proses pembelajaran. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas baik dari segi teknis, desain, maupun kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran. Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran yang baik harus mampu menyampaikan pesan secara efektif, menarik perhatian siswa, serta sesuai dengan karakteristik pengguna. Oleh karena itu, proses validasi oleh ahli media dan ahli materi menjadi langkah penting dalam menjamin bahwa media animasi yang dikembangkan dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran di MI/SD. Hasil validasi yang diperoleh menunjukkan bahwa media animasi memiliki kualitas yang sangat baik sehingga layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.:

Aspek Penilaian	Skor Rata-Rata	Persentase	Kriteria
Penilaian Ahli Media			
Kualitas tampilan visual	89,0	89,0%	Sangat Layak
Kualitas suara dan narasi	86,0	86,0%	Sangat Layak
Kemudahan penggunaan	88,0	88,0%	Sangat Layak
Kesesuaian untuk siswa MI/SD	87,0	87,0%	Sangat Layak
Rata-Rata Keseluruhan Media	-	87,5%	Sangat Layak
Penilaian Ahli Materi			
Kesesuaian dengan kurikulum	88,0	88,0%	Sangat Layak
Keakuratan isi materi	86,0	86,0%	Sangat Layak
Kesesuaian dengan usia siswa	84,0	84,0%	Sangat Layak
Kedalaman dan keluasan materi	83,0	83,0%	Layak

Rata-rata Keseluruhan Materi	-	85,3%	Sangat Layak
-------------------------------------	---	--------------	---------------------

Sumber: Data Hasil Validasi, 2026

Tabel 1. Hasil Validasi Kelayakan Media Animasi

Berdasarkan Tabel 1, media animasi yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 87,5% dari ahli media dan 85,3% dari ahli materi. Menurut kriteria penilaian Akbar (2022), skor $\geq 85\%$ dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kualitas dari segi teknis maupun isi materi. Hal ini sesuai dengan pendapat Mayer (2020) bahwa media pembelajaran yang baik harus memiliki tampilan yang jelas, suara yang mudah didengar, dan isi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, tingginya skor pada aspek tampilan visual menunjukkan bahwa media animasi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Penggunaan gambar bergerak, kombinasi warna yang sesuai, serta penyajian materi yang sistematis menjadi faktor yang mendukung keberhasilan media dalam menarik perhatian peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Dewi dan Prasetyo (2022) yang menyatakan bahwa media animasi yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran dan mempermudah proses penyampaian konsep-konsep yang bersifat abstrak..

2. Hasil Efektivitas Media terhadap Hasil Belajar

Efektivitas media diukur dengan membandingkan nilai tes sebelum (pretest) dan sesudah (protest) penggunaan media animasi pada 30 siswa.

Indikator Pengukuran	Pretest	Posttest	Peningkatan
Nilai rata-rata	58,4	84,6	26,2 poin
Nilai tertinggi	75	100	25 poin
Nilai terendah	40	65	25 poin
Nilai N-Gain	-	-	0,72
Kategori Peningkatan	-	-	Tinggi

Sumber: Data Hasil Belajar Siswa, 2026

Berdasarkan Tabel 2, terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 26,2 poin dengan nilai N-Gain sebesar 0,72 yang termasuk dalam kategori tinggi (Sundayana, 2020). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media animasi secara signifikan meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Sesuai dengan teori pembelajaran multimedia, media ini mampu menyajikan materi secara bersamaan melalui penglihatan dan pendengaran sehingga membuat materi yang sulit dibayangkan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa (Nurhasanah dkk., 2021). Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media animasi berhasil membantu siswa dalam membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari. Ketika konsep yang abstrak divisualisasikan melalui animasi, siswa dapat menghubungkan informasi baru dengan pengalaman belajar sebelumnya secara lebih efektif. Temuan ini juga mendukung hasil penelitian Saputra dan Habibi (2022) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media animasi mampu meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional..

3. Hasil Respon Siswa terhadap Penggunaan Media

Respon siswa terhadap media pembelajaran merupakan indikator penting dalam menilai tingkat penerimaan dan kebermanfaatannya suatu media. Semakin positif tanggapan yang diberikan siswa, semakin besar kemungkinan media tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, media yang mampu memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas menjadi salah satu kebutuhan utama untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.:

Pernyataan yang Dinilai	Persentase Siswa yang setuju	Keterangan
--------------------------------	-------------------------------------	-------------------

Media pembelajaran terasa menarik dan menyenangkan	93,3%	Sangat Positif
Materi yang disajikan lebih mudah dipahami	90,0%	Sangat Positif
Membantu meningkatkan semangat belajar	91,7%	Sangat Positif
Kuis di akhir materi membantu mengetahui pemahaman	86,7%	Positif
Suara dan gambar mudah dilihat dan didengar	86,7%	Positif

Tabel 3. Respon Siswa terhadap Media Animasi

Tabel 3 menunjukkan bahwa lebih dari 90% siswa memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap media animasi yang digunakan. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa MI/SD yang berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih tertarik dan mudah menerima informasi yang disajikan dalam bentuk visual yang menarik dan bergerak (Santrock, 2021). Walaupun demikian, masih terdapat sebagian kecil siswa yang merasa kecepatan penyampaian narasi agak cepat, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan untuk penyempurnaan media pada pengembangan selanjutnya.

Secara keseluruhan, media animasi ini memiliki kelebihan dalam hal penyajian materi yang menarik, kemudahan pemahaman, serta dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Namun dalam penerapannya masih diperlukan dukungan sarana dan prasarana yang memadai serta keterampilan guru dalam mengoperasikannya agar manfaatnya dapat dirasakan secara maksimal (Rizky, 2026)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan, penilaian kelayakan, serta uji efektivitas yang telah dilakukan secara berurutan, dapat disimpulkan bahwa media animasi pembelajaran berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di tingkat MI/SD. Media ini dinyatakan sangat layak digunakan dengan perolehan skor rata-rata sebesar 87,5% dari penilaian ahli media dan 85,3% dari penilaian ahli materi, sehingga memenuhi standar kualitas baik dari segi teknis maupun isi materi. Penggunaan media animasi juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata 58,4 menjadi 84,6 serta diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,72 yang termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu, media ini mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari lebih menarik, menyenangkan, dan membuat hal-hal yang sulit dibayangkan menjadi lebih jelas serta mudah dipahami dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan selama proses pelaksanaan hingga penyelesaian penelitian ini. Secara khusus, rasa terima kasih disampaikan kepada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sumatera Utara atas dukungan fasilitas dan bimbingan akademik yang diberikan. Penulis juga berterima kasih kepada para ahli media dan ahli materi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penilaian serta saran perbaikan yang sangat berharga demi kesempurnaan media yang dikembangkan. Tidak lupa, terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru, dan seluruh siswa MI/SD yang telah berpartisipasi aktif dalam proses uji coba dan pengumpulan data, serta kepada semua pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu kelancaran penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Akbar, S. (2022). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dewi, R., & Prasetyo, A. (2022). *Pengembangan media animasi berbasis Adobe Animate pada pembelajaran IPA kelas V SD*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 145–158.

- Fauziah, N., Mulyani, S., & Rahman, T. (2023). *Efektivitas media animasi berbasis komputer terhadap pemahaman konsep matematika siswa MI kelas IV*. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1892–1901.
- Hidayat, R. (2022). *Desain media pembelajaran animasi 2D untuk anak usia sekolah dasar*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 167–175.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan pengembangan kurikulum merdeka belajar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning (Edisi ke-3)*. New York: Cambridge University Press.
- Mulyatiningsih, E. (2021). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurhasanah, S., Sari, D. P., & Wahyudin. (2021). *Penggunaan media animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(4), 312–320.
- Pratama, R. A., & Haryanto. (2022). *Integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran di sekolah dasar era industri 4.0*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 34–48.
- Rahmatullah, M., Supriyadi, E., & Haryati, T. (2023). *Analisis penggunaan media pembelajaran di MI/SD Indonesia: Tantangan dan peluang*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(1), 10–25.
- Santrock, J. W. (2021). *Psikologi pendidikan (Edisi ke-7)*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Saputra, H., & Habibi, A. (2022). *Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(3), 412–422.
- Sundayana, R. (2020). *Statistika penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susilawati, E., & Supriyatno, T. (2020). *Hambatan guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran di MI/SD*. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 3(2), 56–70.