

PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI DALAM MENGASAH KEMAMPUAN SISWA UNTUK MEMAHAMI MATERI BENTUK SUKU DAN BUDAYA DI MIN 4 BIMA

Trimansyah
STIT Sunan Giri Bima
Email: trimansyabhima123@gmail.com

Submit :	Received :	Review :	Published :
03 Januari 2024	22 Mei 2024	19 Agustus 2024	27 Agustus 2024
DOI	https://doi.org/10.47625/fitrah.v15i1.1116		

ABSTRACT

This study aims to determine the use of animation media in improving students' understanding of the Arts and Crafts (SBDP) subject, covering ethnic and cultural forms. The problem faced is low interest and motivation in learning due to the dominance of lecture methods and printed books. The study used a descriptive qualitative approach through observation, interviews, and documentation. The results show that animation media in the form of videos, images, and sounds are able to create an interesting learning atmosphere, foster motivation, and improve student understanding. Success is supported by the availability of facilities such as LCDs, laptops, and electronic devices, while the main obstacles are technical problems such as power outages and teachers' limited mastery of technology. Thus, animation media is proven to be more effective than conventional methods and has the potential to improve student learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui pemanfaatan media animasi dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) materi bentuk suku dan budaya. Masalah yang dihadapi adalah rendahnya minat dan motivasi belajar akibat dominasi metode ceramah dan buku cetak. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil menunjukkan media animasi berupa video, gambar, dan suara mampu menciptakan suasana belajar menarik, menumbuhkan motivasi, serta meningkatkan pemahaman siswa. Keberhasilan didukung oleh ketersediaan sarana seperti LCD, laptop, dan perangkat elektronik, sedangkan kendala utama adalah gangguan teknis seperti listrik mati dan keterbatasan guru dalam penguasaan teknologi. Dengan demikian, media animasi terbukti lebih efektif dibanding metode konvensional dan berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Media Animasi, Pemahaman Siswa, Materi Bentuk Suku dan Budaya*

PENDAHULUAN

Tujuan belajar mengajar di kelas adalah untuk mewujudkan perubahan intelektual, moral, dan perilaku sosial peserta didik. Siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas ditentukan oleh beberapa komponen pembelajaran, antara lain: tujuan pembelajaran, materi/bahan pembelajaran, metode dan media, penilaian, siswa, pendidik/guru.

Selama proses belajar mengajar belangsung siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi khususnya materi bentuk suku dan budaya, siswa cenderung pasif serta aktifitas terhadap proses belajar kurang dalam menanggapi materi yang di ajar. Dari permasalahan tersebut hasil belajar peserta didik kurang efektif disebabkan pengajar yang menjelaskan materi tersebut hanya menggunakan metode itu-itu saja tidak menyesuaikan

kondisi siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, akan tetapi setelah di evaluasi kembali kelamahannya dari metode atau media yang diajarkan dan setelah itu guru mengganti metode ajarnya dengan menggunakan media animasi.

Media animasi dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, dimana pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang di sampaikan oleh pendidik sehingga dapat dengan mudah dipahami, dengan menerapkan media animasi bisa menampilkan berbagai animasi yang bersifat vidio, poster dan gambar yang berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan. Media animasi memungkinkan anak berpartisipasi langsung dalam media tersebut karena bersifat interaktif atau dua arah.¹ Selain itu, tugas media animasi interaktif adalah memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu bertele-tele, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, mengatasi sikap pasif anak, dan menyamakan kedudukan. pengalaman dan pengamatan yang sama dan insentif.²

Penggunaan media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan adanya media animasi ini peserta didik menerima materi tidak merasakan cepat bosan, ngantuk dan juga tidak sebatas hanya mencatat apa yang di ajarkan. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis pemanfaatan media animasi yang digunakan dalam menyampaikan materi bentuk suku dan budaya di kelas IV MIN 4 Bima. Pemanfaatan media animasi ini sangat berguna karena pemanfaatanya yang membantu guru dan siswa dalam pembelajaran adalah wadah untuk mengembangkan pembelajaran kreatif dan inovatif dan peserta didik bisa melihat bahan ajar serta materi secara langsung atau bersifat kongrit yang langsung dierhatikan oleh setiap peserta didik, dan pemanfaatan media animasi ini masih di gunakan pada pembelajaran tertentu seperti pembelajaran SBDP materi tentang suku dan budaya.

Media animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “*anima*” yang berarti jiwa, hidup, semangat ³. selain itu juga kata animasi juga berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar to anime di dalam kamus indonesia berarti menghidupkan ⁴. sedangkan secara umum animasi yaitu suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat untuk menjadi hidup. animasi dapat didefenisikan sebagai gambar yang memuat objek-objek yang tampak hidup, karena kumpulan gambar berubah setiap kali perubahan tersebut ditampilkan.⁵

Menurut Nasution, media animasi merupakan produk teknologi modern yang dapat menjelaskan peristiwa secara sistematis ⁶. Salim dan Gould menyatakan bahwa animasi merupakan proses menciptakan efek gerak atau perubahan bentuk dalam jangka waktu

¹ Sandi Pradana, “Efektivitas Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2025): 33–39.

² Muhammad Ilham et al., *Media Pembelajaran: Teori, Implementasi, Dan Evaluasi* (Jejak Pustaka, 2023), 2.

³ Nilda Rahayu, Heri Mulyono, and Thomson Mary, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Articulate Storyline,” *Jurnal Pendidikan Tambusa* 7, no. 1 (2023): 1764–70.

⁴ Rona Guines Purnasiwi and Mei P Kurniawan, “Perancangan Dan Pembuatan Animasi 2D ‘Kerusakan Lingkungan’ Dengan Teknik Masking,” *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi (DASI)* 14, no. 3 (2013): 54.

⁵ Peri Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi* (Rinda Fauzian, 2021), 1:22.

⁶ Reki Tri Andriani, Aida Rahmi Nasution, and Kusen Kusen, “Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Aplikasi Canva Di MIN 03 Kepahiang,” *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 2, no. 2 (2024): 244–52.

tertentu (*morphing*)⁷. Sudrajad menambahkan bahwa keunggulan animasi terletak pada kemampuannya menggabungkan audio, teks, video, gambar, dan grafik dalam satu kesatuan yang sesuai dengan gaya belajar siswa⁸. Munandar menegaskan bahwa media animasi memuat unsur suara, tulisan, dan gambar bergerak yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa tipe visual, auditori, dan kinestetik⁹.

Animasi secara khusus diartikan sebagai gambar-gambar yang tampak hidup karena ditampilkan secara bergantian dan teratur. Menurut Munir, animasi merupakan gambar yang memberikan kesan benda hidup melalui perubahan visual berurutan¹⁰. Fungsi animasi antara lain menarik perhatian, memperindah tampilan, menyederhanakan susunan materi, dan mempermudah penggambaran konsep. Manfaat media animasi meliputi kemampuannya membantu siswa memahami topik kompleks, meningkatkan efektivitas komunikasi guru, serta mendorong kepuasan dan keberhasilan belajar¹¹.

Terkait dengan media animasi, perlu diketahui bahwa dalam animasi terdapat tiga jenis utama, yaitu animasi 2D yang bersifat dua dimensi dan tradisional, animasi 3D yang bersifat lebih modern dan realistis dengan proses digital, serta animasi *stop motion* yang menggunakan bahan seperti tanah liat untuk menciptakan gerakan visual¹². Adapun prinsip-prinsip dasar animasi mencakup *timing* kecepatan gerak berdasarkan jumlah frame, fleksibilitas bentuk dalam gerak, gerak persiapan sebelum aksi utama, pengaturan suasana dan fokus visual, percepatan dan perlambatan gerak, pola gerak imajiner yang memberikan irama, distorsi bentuk sesuai prinsip sebab-akibat¹³. Keseluruhan teori ini menegaskan bahwa media, khususnya animasi, bukan hanya alat bantu visual, tetapi juga instrumen pedagogis yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

Kemampuan Siswa

Kemampuan siswa merujuk pada potensi individu dalam melaksanakan berbagai tugas yang diberikan, baik yang bersifat fisik maupun mental. Kemampuan ini dapat dikategorikan ke dalam dua kelompok utama, yaitu keterampilan intelektual dan keterampilan fisik¹⁴. Keterampilan intelektual mencakup kecakapan dalam menyelesaikan tugas-tugas kognitif, sementara keterampilan fisik berkaitan dengan kemampuan melaksanakan tindakan-tindakan motorik atau tubuh. Dalam konteks pendidikan, kemampuan siswa mencakup berbagai aspek penting yang melibatkan keterampilan sosial dan komunikasi yang memungkinkan peserta didik untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Kemampuan ini biasanya

⁷ Tri Widiyanto, *Video Animasi 2D Pencegahan Stunting Pada Anak Menggunakan Teknik Morphing (Studi Kasus: Puskesmas Ajibarang 1)*, Universitas Amikom Purwokerto, 2020.

⁸ Asrul Huda and Noper Ardi, *Teknik Multimedia Dan Animasi* (Unp Press, 2021).

⁹ Fatimatus Zahroh, Astri Apriyani, and Yusi Afrilia, "Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi Sebagai Bahan Pembelajaran Efektif Untuk Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa* 3, no. 1 (2025): 633–44.

¹⁰ Hadijah Al Habsyih, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 3 Dimensi Untuk Peningkatan Keterampilan Sholat Di Sdn Pesanggrahan 01 Kota Batu," *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora* 2, no. 4 (2023): 2106–29.

¹¹ Zahroh, Apriyani, and Afrilia, "Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi Sebagai Bahan Pembelajaran Efektif Untuk Anak Sekolah Dasar."

¹² ST Sukirman, ST Irma Yuliana, and M MM, *Prinsip Dasar Pengembangan Animasi 2D Dan 3D Menggunakan OpenToonz Dan Blender* (Muhammadiyah University Press, n.d.), 123.

¹³ Cornelia Agustin and Fris Okta Falma, "Penerapan Gerak Pada Series Animasi 3D Show Time Season 1 Episode 2," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 5, no. 3 (2025): 4821–34.

¹⁴ Anifa Wardah et al., "Mengidentifikasi Pembelajaran Berbasis Kemampuan Awal: Menyesuaikan Pengajaran Dengan Potensi Siswa," *Jurnal Ilmiah Nusantara* 2, no. 3 (2025): 830–41.

terintegrasi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, baik melalui interaksi di kelas maupun aktivitas di luar pembelajaran formal. Secara lebih spesifik, macam-macam kemampuan siswa meliputi kemampuan memahami materi pelajaran secara mendalam, berpikir kritis serta mampu memecahkan masalah secara mandiri, bekerja sama atau berkolaborasi dalam kelompok, menunjukkan kreativitas dalam mengekspresikan ide-ide, memiliki jiwa kepemimpinan, dan mampu berkomunikasi secara efektif¹⁵. Seluruh dimensi kemampuan ini menjadi fondasi penting dalam membentuk siswa yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara sosial dan emosional untuk menghadapi tantangan kehidupan nyata di masa depan.

Materi Bentuk Suku dan Budaya

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) yang memuat materi tentang keragaman suku dan budaya merupakan bentuk penerapan nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran. Materi ini dirancang untuk memperkenalkan keberagaman suku dan budaya di Indonesia, dengan pendekatan yang berbasis pada kearifan lokal. Sementara itu, Ki Hajar Dewantara menekankan bahwa kemajuan kebudayaan seharusnya bertumpu pada budaya sendiri /*kontinuitas*, berkembang menuju kesatuan budaya dunia/*konvergensi*, dan tetap memiliki individualitas dalam lingkungan kebudayaan global /*konsentrisitas*¹⁶.

Pertama, Materi Suku dan Budaya dalam Mata Pelajaran SBDP. Dalam mata pelajaran SBDP, unsur-unsur kebudayaan dimuat dalam berbagai bab pada setiap jenjang kelas. Salah satu materi penting adalah keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Tujuan dari pembelajaran ini, sebagaimana tercantum dalam kurikulum, adalah agar peserta didik dapat mengenali dan menghargai perbedaan suku dan budaya yang ada sebagai warisan nenek moyang yang harus dijaga dan dilestarikan. Selain itu, materi ini juga bertujuan untuk menanamkan nilai toleransi, sikap saling menghargai perbedaan, dan kemampuan hidup berdampingan dalam masyarakat yang beragam.

Keberagaman budaya Indonesia merupakan kekayaan nasional yang mencerminkan kesatuan dalam perbedaan, sebagaimana tercermin dalam semboyan *Bhinneka Tunggal Ika*. Menurut Gina (PP No. 66 Tahun 1951), semboyan ini berarti “berbeda-beda tetapi tetap satu”¹⁷. Oleh karena itu, sebagai generasi penerus bangsa, siswa perlu dibekali pemahaman budaya agar mampu menghargai perbedaan baik di lingkungan sekolah, rumah, maupun masyarakat luas.

Adapun bentuk keragaman budaya di Indonesia meliputi: (a) Upacara adat yaitu tradisi daerah yang berbeda-beda di setiap wilayah, seperti Ngaben di Bali atau Sekatenan di Yogyakarta. (b) Makanan khas yaitu setiap daerah memiliki makanan tradisional yang unik. (c) Pakaian adat yaitu menjadi identitas budaya dan simbol dari masing-masing daerah. (d) Tarian tradisional yaitu setiap suku biasanya memiliki tarian khas sebagai bagian dari ekspresi budaya¹⁸. Keanekaragaman ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia terdiri

¹⁵ Maria Dewi Ratna Simanjuntak, *Membangun Ketrampilan 4 C Siswa Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0*, 2019.

¹⁶ Devie Agustin Ramazhana and Dya Qurotul A'yun, “Analisis Konsep Pendidikan Ki Hajar Dewantara Dalam Perspektif Pendidikan Karakter Siswa,” *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)* 2, no. 2 (2024): 44–53.

¹⁷ Susi Sumisih, *Konsep Bhinneka Tunggal Ika Dalam Perspektif Tafsir Al-Azhar Dan Kontribusinya Bagi Negara Kesatuan Republik Indonesia*, UIN Raden Intan Lampung, 2019.

¹⁸ Wendy Dian Patriana et al., *Pendidikan Pancasila: Membangun Identitas Bangsa* (Muhammadiyah University Press, n.d.), 39.

dari banyak suku bangsa, adat istiadat, dan budaya yang hidup berdampingan, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam perayaan-perayaan tertentu.

Kedua, Indikator Pemahaman Siswa. Pemahaman siswa terhadap materi dapat diukur melalui indikator-indikator tertentu. Siswa dikatakan memahami materi jika mampu menunjukkan proses kognitif seperti merangkum, menyimpulkan, membandingkan, menjelaskan, dan menafsirkan isi pelajaran secara tepat.

Ketiga, Langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran melalui Media Animasi. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pengajaran. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran melalui media animasi diawali dengan persiapan yaitu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Mempelajari materi yang akan diajarkan, menyiapkan dan mengatur media animasi serta perangkat pendukungnya. Yang ke dua pelaksanaan yaitu memastikan seluruh media dan alat telah siap digunakan, menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa, menampilkan video animasi yang relevan dengan topik, seperti bentuk suku dan budaya, menjaga suasana kelas tetap kondusif agar siswa dapat fokus. Yang ke tiga Tindak Lanjut yaitu Kegiatan tindak lanjut bertujuan untuk memantapkan pemahaman siswa serta mengevaluasi efektivitas penggunaan media animasi. Aktivitas yang dapat dilakukan meliputi diskusi, observasi, latihan, dan tes.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan mendeskripsikan secara mendalam pemanfaatan media animasi dalam mengasah kemampuan siswa memahami materi bentuk suku dan budaya. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV MIN 4 Bima. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan beberapa siswa, serta dokumentasi. Seluruh data dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sehingga diperoleh gambaran yang utuh mengenai efektivitas penggunaan media animasi dalam pembelajaran SBDP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pertama, Penggunaan Media Animasi pada Materi Bentuk Suku dan Budaya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas IV MIN 4 Bima, pemanfaatan media animasi terbukti memengaruhi minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa penggunaan media cetak saja dinilai kurang efektif karena siswa mudah bosan, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, guru memilih menggunakan media animasi karena lebih menarik perhatian siswa, menumbuhkan semangat belajar, dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media animasi juga sejalan dengan penerapan kurikulum baru yang mendorong pembelajaran lebih interaktif. Media animasi menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, membuat siswa lebih aktif, berpikir kritis, dan tidak hanya bergantung pada metode hafalan atau tulis tangan.

Kedua, Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Media Animasi. 1) *Faktor Pendukung.* Ketersediaan sarana dan prasarana, seperti LCD, laptop, komputer, dan perangkat elektronik lainnya, sangat membantu terlaksananya pembelajaran berbasis animasi. Guru dapat menayangkan video animasi selama proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Berdasarkan hasil observasi, kemampuan siswa meningkat, baik dalam memahami materi, bertanya, maupun berpikir kritis. 2) *Faktor Penghambat.* Beberapa kendala yang ditemui dalam penggunaan media animasi adalah keterbatasan kemampuan sebagian guru dalam mengoperasikan teknologi, serta kendala teknis seperti listrik mati

secara tiba-tiba saat pembelajaran berlangsung. Kendala ini kadang menghambat kelancaran penggunaan media animasi di kelas.

Ketiga, Tingkat Pemahaman Siswa terhadap Materi. Pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa siswa lebih aktif ketika pembelajaran menggunakan animasi. Mereka mampu merespons pertanyaan guru dengan baik, berani bertanya ketika belum memahami materi, dan tampak bersemangat mengikuti pelajaran. Jika ada siswa yang belum paham, guru dapat memutar kembali video animasi sehingga siswa lebih mudah mengulang materi dan mudah memahami materi yang sedang dipelajari yaitu tentang suku dan budaya. Jika dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah cenderung membuat siswa bosan dan kurang fokus. Sebaliknya, pembelajaran berbasis animasi mampu mengurangi kejenuhan siswa karena adanya visualisasi menarik yang membuat mereka lebih antusias. Dengan demikian, pemahaman siswa terhadap materi bentuk suku dan budaya meningkat secara signifikan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media animasi dalam pembelajaran, khususnya pada materi bentuk suku dan budaya, memberikan dampak positif terhadap minat dan pemahaman siswa. Hal ini sesuai dengan media yang dapat meningkatkan perhatian siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar seperti media visual dan audiovisual dapat meningkatkan perhatian siswa, memudahkan pemahaman konsep abstrak, dan membuat pembelajaran lebih bermakna¹⁹. Faktor pendukung berupa sarana dan prasarana yang memadai menjadi kunci keberhasilan pembelajaran berbasis animasi. Animasi dapat mempresentasikan konsep sulit dalam bentuk yang lebih mudah dipahami, melalui kombinasi gerak, warna, dan suara²⁰.

Sementara itu, kendala berupa keterbatasan guru dalam mengoperasikan teknologi serta masalah teknis (misalnya listrik padam) menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran membutuhkan kesiapan sumber daya manusia dan infrastruktur. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget yang menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk membantu siswa fokus, antusias, dan memperoleh pengalaman langsung yang menyenangkan²¹.

Peningkatan pemahaman siswa dalam materi bentuk suku dan budaya juga menemukan bahwa animasi dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan daya ingat siswa. Dalam konteks penelitian ini, siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga menunjukkan sikap sosial seperti keberanian bertanya, berpikir kritis, dan menghargai keberagaman budaya²². Dengan demikian, penggunaan media animasi terbukti efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Keberhasilan ini tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan karakter siswa yang lebih aktif, kritis, dan toleran.

¹⁹ I Kadek Kurniawan, Desak Parmiti, and Nyoman Kusmariyatni, "Pembelajaran IPA Dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa," *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 2 (2020): 80–92.

²⁰ Zahroh, Apriyani, and Afrilia, "Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi Sebagai Bahan Pembelajaran Efektif Untuk Anak Sekolah Dasar."

²¹ ni Gusti Ayu Putu Widiastari and Ryan Dwi Puspita, "Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Nambaru," *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 4, no. 4 (2024): 215–22.

²² M Wafa Kusuma et al., "Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Energi Dan Perubahannya Di Sekolah Dasar," *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar* 12, no. 1 (2025): 37–64.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran SBDP materi bentuk suku dan budaya mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Media animasi terbukti lebih efektif dibandingkan hanya menggunakan buku cetak atau metode ceramah, karena mampu menumbuhkan semangat, motivasi, serta minat belajar siswa. Faktor pendukung keberhasilan penggunaan media ini yaitu adanya ketersediaan sarana dan prasarana, seperti LCD, laptop, komputer, dan perangkat elektronik lainnya dengan baik sehingga sangat membantu terlaksananya pembelajaran berbasis animasi. Sementara itu, kendala yang sering terjadi bersifat teknis seperti listrik mati secara tiba-tiba dan guru kurang ahli dalam mengoperasikan teknologi. Namun, dengan pemanfaatan media animasi secara konsisten dan berkelanjutan, potensi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi akan semakin optimal, ditandai dengan tingginya antusiasme dan kenyamanan siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Cornelia, and Fris Okta Falma. "Penerapan Gerak Pada Series Animasi 3D Show Time Season 1 Episode 2." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 5, no. 3 (2025): 4821–34.
- Al Habsyih, Hadijah. "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 3 Dimensi Untuk Peningkatan Keterampilan Sholat Di Sdn Pesanggrahan 01 Kota Batu." *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora* 2, no. 4 (2023): 2106–29.
- Andriani, Reki Tri, Aida Rahmi Nasution, and Kusen Kusen. "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Aplikasi Canva Di MIN 03 Kepahiang." *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 2, no. 2 (2024): 244–52.
- Huda, Asrul, and Noper Ardi. *Teknik Multimedia Dan Animasi*. Unp Press, 2021.
- Ilham, Muhammad, Dwhy Dinda Sari, Lina Sundana, Fadhlur Rahman, Nurul Akmal, and Sarah Fazila. *Media Pembelajaran: Teori, Implementasi, Dan Evaluasi*. Jejak Pustaka, 2023.
- Kurniawan, I Kadek, Desak Parmiti, and Nyoman Kusmariyatni. "Pembelajaran IPA Dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa." *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 2 (2020): 80–92.
- Kusuma, M Wafa, Tiara Nuramalia, Tiara Qurotul Ain, and Yadi Heryadi. "Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Energi Dan Perubahannya Di Sekolah Dasar." *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar* 12, no. 1 (2025): 37–64.
- Patriana, Wendy Dian, Sofyan Anif, Anam Sutopo, and Sabar Narimo. *Pendidikan Pancasila: Membangun Identitas Bangsa*. Muhammadiyah University Press, n.d.
- Pradana, Sandi. "Efektivitas Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar." *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2025): 33–39.
- Purnasiwi, Rona Guines, and Mei P Kurniawan. "Perancangan Dan Pembuatan Animasi 2D 'Kerusakan Lingkungan' Dengan Teknik Masking." *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi (DASI)* 14, no. 3 (2013): 54.
- Rahayu, Nilda, Heri Mulyono, and Thomson Mary. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Articulate Storyline." *Jurnal Pendidikan Tambusa* 7, no. 1 (2023): 1764–70.
- Ramazhana, Devie Agustin, and Dya Qurotul A'yun. "Analisis Konsep Pendidikan Ki Hajar Dewantara Dalam Perspektif Pendidikan Karakter Siswa." *Jurnal Keguruan Dan Ilmu*

- Pendidikan (JKIP)* 2, no. 2 (2024): 44–53.
- Ramdani, Peri. *Media Pembelajaran Animasi*. Vol. 1. Rinda Fauzian, 2021.
- Simanjuntak, Maria Dewi Ratna. *Membangun Ketrampilan 4 C Siswa Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0*. 2019.
- Sukirman, ST, ST Irma Yuliana, and M MM. *Prinsip Dasar Pengembangan Animasi 2D Dan 3D Menggunakan OpenToonz Dan Blender*. Muhammadiyah University Press, n.d.
- Sumisih, Susi. *Konsep Bhinneka Tunggal Ika Dalam Perspektif Tafsir Al-Azhar Dan Kontribusinya Bagi Negara Kesatuan Republik Indonesia*. UIN Raden Intan Lampung, 2019.
- Wardah, Anifa, Khofifah Dwi Wulandari, Shubhan Minan Nurirrohman, and M Yunus Abu Bakar. “Mengidentifikasi Pembelajaran Berbasis Kemampuan Awal: Menyesuaikan Pengajaran Dengan Potensi Siswa.” *Jurnal Ilmiah Nusantara* 2, no. 3 (2025): 830–41.
- Widianto, Tri. *Video Animasi 2D Pencegahan Stunting Pada Anak Menggunakan Teknik Morphing (Studi Kasus: Puskesmas Ajibarang 1)*. Universitas Amikom Purwokerto, 2020.
- Widiastari, Ni Gusti Ayu Putu, and Ryan Dwi Puspita. “Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Nambaru.” *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 4, no. 4 (2024): 215–22.
- Zahroh, Fatimatus, Astri Apriyani, and Yusi Afrilia. “Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi Sebagai Bahan Pembelajaran Efektif Untuk Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa* 3, no. 1 (2025): 633–44.