



Kajian Literatur Tentang Peran Media Pembelajaran Animasi Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Auliyatul Adawiyah ¹, Reza Syehma Bahtiar ²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Email: auliyatuladawiyah15@gmail.com , syehma_fbs@uwks.ac.id

© 2026 The Authors, [Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar](#)

Riwayat Artikel

Diterima: 21 Juni
2026

Direvisi: 29 Juli
2026

Disetujui: 25 September
2026

Diterbitkan: 31 Oktober
2025

Abstrak

Kata Kunci:

1. Pembelajaran,
2. Animasi,
3. Minat Belajar

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Belajar adalah untuk mengetahui suatu ilmu pengetahuan, aktivitas belajar dikelas melibatkan dua pihak utama yaitu guru dan siswa. Penggunaan media pada proses pembelajaran bertujuan untuk membangkitkan minat belajar, memberikan motivasi, menumbuhkan rasa ingin tahu melalui apa yang dilihatnya, dan memberikan rangsangan kepada siswa untuk ikut dalam aktivitas proses belajar dikelas. Adapun Tujuannya yaitu untuk mengetahui peran media pembelajaran animasi dalam peningkatan minat belajar siswa. Penggunaan media berbasis komputer dengan menggunakan animasi pada pembelajaran menjadikan siswa dapat termotivasi untuk lebih aktif dengan cara membaca, melihat, dan mengoperasikan komputer. Media pembelajaran merupakan sebuah sarana perantara yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai alat bantu guru dalam mengajar dan pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). minat belajar adalah ketertarikan siswa untuk belajar, ketertarikan untuk mengetahui sesuatu dan dengan adanya ketertarikan dalam belajar dapat membuat siswa menjadi mudah mengerti materi pembelajaran yang dipelajari sehingga akan berdampak pada suasana kelas yang menjadi lebih menyenangkan dan hasil yang diperoleh pun akan maksimal. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk menyampaikan sesuatu yang lebih sulit dengan penjelasan hanya menggunakan gambar atau kata-kata.

Abstract

Keywords:

1. Learning,
2. Animation,
3. Interest In Learning

Education is a conscious effort to realize something of cultural inheritance from one generation to another. Learning is to know a science, learning activities in class involve two main parties, namely teachers and students. The use of media in the learning process aims to arouse interest in learning, provide motivation, foster curiosity through what they see, and provide stimulation for students to participate in learning process activities in class. The aim is to find out the role of animated learning media in increasing student learning interest. The use of computer-based media using animation in learning makes students motivated to be more active by reading, viewing, and operating computers. Learning media is an intermediary tool used in teaching and learning activities as a teacher's tool in teaching and messengers from learning sources to recipients of learning messages (students). interest in learning is students' interest in learning, an interest in knowing something and with an interest in learning can

make it easier for students to understand the learning material being studied so that it will have an impact on the classroom atmosphere which becomes more enjoyable and the results obtained will be maximized. The use of animated media in learning has the ability to convey something that is more difficult with explanations using only pictures or words.

This is an open access article under the CC-BY-SA ([Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kompetensi pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga bertujuan membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi. Menurut Pristiwanti (2022), pendidikan merupakan proses pewarisan nilai dan budaya antargenerasi yang berperan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah.

Proses pembelajaran yang efektif ditandai dengan adanya interaksi yang aktif antara guru, peserta didik, materi, metode, dan media pembelajaran. Pembelajaran yang bermakna tidak hanya berpusat pada penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Fitriani (2022) menyatakan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan potensi peserta didik melalui penguasaan pengetahuan, keterampilan, serta pembentukan sikap dan kepribadian yang mendukung keberhasilan belajar. Dengan demikian, guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang diajarkan. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta hasil belajar peserta didik. Penggunaan

media yang tepat juga dapat mengurangi sifat abstrak suatu konsep, meningkatkan kualitas komunikasi antara guru dan peserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Sejalan dengan hal tersebut, Aulia et al. (2025) melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis video animasi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar secara signifikan karena materi disajikan secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media visual dinamis memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan penggunaan media konvensional.

Salah satu media yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah media animasi. Media animasi merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang mengombinasikan unsur teks, gambar, warna, suara, dan gerak sehingga mampu menyajikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret. Karakteristik tersebut menjadikan media animasi lebih menarik bagi peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Bisri (2019) menjelaskan bahwa media animasi tidak hanya mempermudah peserta didik dalam memahami materi, tetapi juga meningkatkan efektivitas komunikasi pembelajaran serta minat belajar. Temuan tersebut didukung oleh Sinambela dan Sari (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media animasi interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran karena materi disajikan dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Namun, implementasi media berbasis teknologi di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran masih banyak didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media konvensional sehingga peserta didik cenderung pasif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media animasi menjadi salah satu alternatif yang dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Suprpto et al. (2026) melalui kajian literatur menunjukkan bahwa media video animasi secara konsisten memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep, aktivitas belajar, dan hasil belajar peserta didik

sekolah dasar. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Sari et al. (2025) yang menyatakan bahwa media video animasi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas media animasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan media atau implementasinya pada mata pelajaran tertentu. Selain itu, karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, serta kondisi sekolah yang berbeda memungkinkan diperolehnya hasil yang berbeda pula. Oleh karena itu, penelitian mengenai penerapan media animasi pada konteks pembelajaran yang berbeda masih perlu dilakukan untuk memberikan bukti empiris yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada proses pembelajaran di sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi, menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif, serta mendukung peningkatan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam berdasarkan kondisi alamiah di lapangan, sehingga peneliti dapat menggambarkan fakta, makna, dan proses yang terjadi sesuai dengan konteks penelitian (Creswell & Creswell, 2018). Penelitian deskriptif kualitatif tidak berorientasi pada pengujian hipotesis, melainkan berupaya mendeskripsikan secara sistematis fenomena yang menjadi fokus penelitian.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui observasi dan wawancara dengan informan, sedangkan data sekunder diperoleh dari berbagai dokumen pendukung, seperti profil

sekolah, struktur organisasi, data pendidik dan peserta didik, serta dokumen lain yang berkaitan dengan fokus penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran secara langsung mengenai proses pembelajaran, aktivitas guru dan peserta didik, serta kondisi lingkungan sekolah. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada kepala sekolah, guru, dan informan lain yang dianggap memiliki informasi relevan sehingga peneliti tetap memiliki pedoman wawancara, namun dapat menggali informasi secara lebih mendalam. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data hasil observasi dan wawancara melalui berbagai dokumen, seperti profil sekolah, sejarah sekolah, data guru dan peserta didik, sarana dan prasarana, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Penggunaan ketiga teknik tersebut bertujuan memperoleh data yang komprehensif dan saling melengkapi (Sugiyono, 2022).

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data yang relevan, kemudian data disajikan dalam bentuk uraian naratif untuk memudahkan proses interpretasi. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara berkelanjutan hingga diperoleh temuan penelitian yang valid (Miles et al., 2014).

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai informan, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga kredibilitas temuan penelitian dapat dipertanggungjawabkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Dalam konteks pembelajaran, media berperan sebagai alat bantu yang mampu memfasilitasi interaksi antara guru, peserta didik, dan sumber belajar. Rohani (2020) menyatakan

bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi yang melibatkan guru, peserta didik, serta berbagai sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran memberikan berbagai manfaat, antara lain membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik, menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, serta mempermudah peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Penelitian Aulia et al. (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis video animasi secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar karena materi disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami. Hasil tersebut diperkuat oleh Herlyana et al. (2025) yang menemukan bahwa penggunaan media animasi mampu meningkatkan aktivitas belajar serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, Sari et al. (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih kontekstual dan interaktif.

Secara umum, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi media audio, media visual, dan media audio-visual. Media audio hanya melibatkan indera pendengaran, media visual hanya melibatkan indera penglihatan, sedangkan media audio-visual mengombinasikan unsur suara dan gambar sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih lengkap.

B. Media Animasi

Media animasi merupakan salah satu bentuk media audio-visual yang menyajikan rangkaian gambar bergerak sehingga mampu memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit diamati secara langsung. Penggunaan media animasi sangat sesuai diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar karena karakteristik peserta didik masih berada pada tahap operasional konkret. Bisri (2019) menjelaskan bahwa media animasi mampu meningkatkan efektivitas komunikasi pembelajaran karena menyajikan informasi melalui kombinasi gambar, warna, suara, dan gerakan.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media animasi memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Sinambela dan Sari (2025) melaporkan bahwa media animasi interaktif mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran yang menggunakan media konvensional. Senada

dengan itu, Suprpto et al. (2026) melalui kajian literatur menyimpulkan bahwa media video animasi secara konsisten memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman konsep, aktivitas belajar, dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian Nurrita (2021) juga menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi membantu guru menjelaskan materi yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Meskipun memiliki berbagai keunggulan, media animasi juga memiliki beberapa keterbatasan, seperti memerlukan perangkat teknologi yang memadai, kemampuan guru dalam mengoperasikan media, serta waktu yang relatif lebih lama dalam proses pengembangannya. Oleh karena itu, penggunaan media animasi perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

C. Minat Belajar

Minat belajar merupakan kecenderungan peserta didik untuk memberikan perhatian, rasa senang, dan keterlibatan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif bertanya, serta memiliki motivasi yang lebih kuat untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Nasution (2022) menjelaskan bahwa minat merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang sehingga memengaruhi perilakunya dalam mencapai tujuan tertentu.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Fitriyani et al. (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran digital yang interaktif mampu meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil penelitian tersebut diperkuat oleh Sari et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan minat belajar dan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan media animasi menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran di kelas. Media animasi mampu meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa selama pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Visualisasi yang disajikan dalam bentuk animasi membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Penerapan media pembelajaran animasi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan minat belajar, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya pemahaman materi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran animasi dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi serta mendorong pemanfaatan media animasi secara lebih optimal di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji efektivitas media animasi pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan dengan menggunakan pendekatan maupun desain penelitian yang lebih beragam sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, D., Astuti, Y. P., & Wahdian, A. (2025). Pengaruh media pembelajaran digital (video animasi) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(4), 4218–4226.
- Bisri, W. (2019). Pengaruh media pembelajaran animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi pemanasan global kelas VII SMP Negeri 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Fitriani, A. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan, dan unsur-unsur pendidikan., 2, 1–8.

- Fitriyani, F., Nurhayati, S., & Kurniawan, D. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Herlyana, D., Utami, I. T., & Darwanto. (2025). Analisis penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Education: Scientific Journal of Education*.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Nasution, N. (2022). Hubungan antara motivasi belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar Bahasa Arab pada siswa kelas VIII SMPIT Fajar Ilahi Batam. , 2(1), 100–115.
- Nurrita, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Pristiwanti. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Sari, K. D. I., Wibawa, I. M. C., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2025). Media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*.
- Sinambela, M., & Sari, R. P. (2025). Dampak penggunaan media pembelajaran interaktif animasi terhadap hasil belajar IPAS. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 6076–6079.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta
- Suprpto, H. L., Sangadah, N. D., Alivia, S., Salwa, N. O., & Andrian, F. (2026). Kajian literatur penggunaan media digital video animasi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*.