KAMPUS AKADEMIK PUBLISHER
Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa
Vol.3, No.1 Februari 2025
e-ISSN: 3025-5465; p-ISSN: 3025-7964, Hal 633-644
DOI: https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.695

Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi sebagai Bahan Pembelajaran Efektif untuk Anak Sekolah Dasar

Fatimatus Zahroh
STKIP PGRI Sumenep
Astri Apriyani
STKIP PGRI Sumenep
Yusi Afrilia
STKIP PGRI Sumenep

Alamat: Jl Trunojoyo Gedungan Sumenep
Korespondensi penulis: fatimzhr696@gmail.com

Abstrak. *This article analyzes the benefits of animated audio-visual media as an effective learning tool for elementary school students. The use of animated videos has been proven to increase student participation and learning outcomes, and is more effective than conventional presentation videos in improving concentration. Animated media presents complex concepts in an interesting and easy-to-understand way, in line with constructivist learning theory. The research method used is a literature study with a qualitative approach, collecting data from various sources such as journals and relevant articles. The results of the study show that animated media can explain material visually, increase motivation, and clarify the relationship between concepts. However, challenges such as high production costs, long processing times, and limited devices and teacher capabilities are obstacles that need to be overcome to maximize the use of this media in learning.*

Keywords: *Media, Audio-visual, Animation*

Abstrak. Artikel ini menganalisis manfaat media audio-visual animasi sebagai alat pembelajaran efektif bagi siswa sekolah dasar. Penggunaan video animasi terbukti dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa, serta lebih efektif daripada video presentasi konvensional dalam meningkatkan konsentrasi. Media animasi menyajikan konsep kompleks dengan cara menarik dan mudah dipahami, sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dengan pendekatan kualitatif, mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti jurnal dan artikel relevan. Hasil penelitian menunjukkan media animasi dapat menjelaskan materi secara visual, meningkatkan motivasi, serta memperjelas hubungan antar konsep. Namun, tantangan seperti biaya produksi tinggi, waktu pengerjaan lama, dan keterbatasan perangkat serta kemampuan guru menjadi hambatan yang perlu diatasi untuk memaksimalkan penggunaan media ini dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Animasi; Audio visual; AnimasiMedia*

LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuannya adalah untuk membentuk kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya dan masyarakat. Selain mengajarkan keahlian khusus, pendidikan juga mencakup pengembangan

Received Desember , 2024; Revised Januari, 2025; Accepted Februari , 2025
*Corresponding author, e-mail address

pengetahuan, kemampuan membuat keputusan, dan kebijaksanaan yang lebih mendalam (Pristiwanti et al., 2022).

Pendidikan yang berfokus pada menciptakan suasana belajar yang menyenangkan akan lebih optimal jika didukung oleh media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat atau sumber yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, dan keterampilan guna mendukung proses belajar. Berfungsi sebagai perantara antara pengajar dan siswa, media ini membantu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar melalui berbagai bentuk seperti teks, gambar, audio, video, dan aplikasi interaktif (Dewi & Suniasih, 2021).

Media pembelajaran dapat dibagi berdasarkan sifat, cakupan, dan cara penggunaannya. Berdasarkan sifatnya, media meliputi auditif (berbasis suara), visual (berbasis gambar atau tampilan), dan audiovisual (menggabungkan suara dan gambar). Dari segi cakupan, ada media dengan jangkauan luas yang memungkinkan banyak peserta didik mengaksesnya secara bersamaan tanpa terikat lokasi(Saleh et al., 2023). Media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan karakteristik, cakupan, dan cara penggunaannya. Salah satu jenisnya adalah media audiovisual, yang mampu menyajikan gambar bergerak berwarna, dilengkapi dengan teks dan suara untuk memberikan penjelasan.

Media audiovisual adalah media yang mampu menampilkan gambar bergerak dengan warna, disertai teks dan suara sebagai penjelasan. Pemanfaatan media audiovisual dalam pembelajaran merupakan bagian dari perencanaan guru untuk menjadikan proses belajar lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa (Ichsan et al., 2021). Untuk siswa sekolah dasar, media audiovisual yang paling tepat adalah animasi. Animasi mampu menyajikan konsep atau materi pelajaran dengan cara yang menarik dan mudah diingat. Contohnya, dalam pelajaran tentang hewan, animasi bisa menggambarkan gerakan hewan di lingkungan alaminya, disertai dengan suara-suara khas hewan tersebut, serta teks yang menyampaikan informasi menarik.

Animasi sebagai media pembelajaran menawarkan banyak keunggulan, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik. Media ini lebih efektif dalam menarik perhatian siswa, khususnya anak-anak sekolah dasar, karena memadukan elemen visual, gerak, dan suara. Selain itu, animasi mampu menyederhanakan konsep pembelajaran yang kompleks, memudahkan pemahaman, dan memungkinkan pendekatan kreatif seperti simulasi atau permainan edukatif, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara mendalam.

KAJIAN TEORITIS

Animasi video merupakan salah satu bentuk media yang efektif dalam konteks ini. Berdasarkan penelitian, pembelajaran yang menggunakan video animasi mampu meningkatkan

partisipasi siswa sekaligus mendukung peningkatan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi terbukti lebih efektif dibandingkan video presentasi konvensional dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa (Wijaksono & Grahita, 2023).

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan peserta didik untuk mendukung proses belajar. Sumber ini mencakup pendidik, bahan ajar, lingkungan, metode, dan media pembelajaran. Penggunaan sumber belajar membantu meningkatkan produktivitas pendidikan, membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien, serta memberikan peluang bagi peserta didik untuk berkembang sesuai kemampuan dan potensinya (Samsinar, 2019).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan metode studi literatur. Mestika Zed mengatakan bahwasanya "Studi Literatur itu adalah salah satu tindakan yang berkaitan dengan tahapan-tahapan pengumpulan data-data atau sumber belajar dari kepustakaan setelah itu sumber tersebut di baca terlebih dahulu agar dilakukan sebuah penuliah karya, setelah itu dilakukannya analisis dari sumber atau data-data yang telah di peroleh (Susanti et al., 2023). Sumber data pendukung yang digunakan adalah berupa jurnal, buku dan juga artikel yang berkaitan dengan penelitin di atas. Dalam penelitian ini data yang di gunakan adalah menggunakan data sekunder, dimana peneliti memperoleh sebuah data tersebut dari tangan kedua dan bukan dari data orisinil dari data pertama yang telah observasi langsung di lapangan (Wulandari et al., 2022). Sedangkan tekhnik yang digunakan di dalam penelitian ini adalah mengguanakan melalui beberapa tahapan dengan cara mencari berbagai referensi di dalam jutrnal dan artikel-artikel yang relevan setelah itu di lakukanya analisis data sesuat dengan yang telah di teliti. Tujuan dari menggunakannya metode tersebut adalah supaya dapat memperoleh sumber data serta deskripsi yang relevan terhadap apa yang telah di bahas nantinya mengenai peran teknologi di dunia pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Definisi dan karakteristik media audio visual animasi

Media video animasi adalah media audio-visual yang memadukan gambar animasi dan suara, disajikan dalam durasi waktu tertentu, yang dapat berupa representasi suatu peristiwa melalui rangkaian gambar atau animasi yang diatur secara terstruktur (Berliana et al., 2023). Media ini dibuat dengan menggunakan rangkaian gambar yang diatur sedemikian rupa sehingga menciptakan kesan gerakan. Selain itu, elemen audio seperti narasi, musik latar, dan efek suara turut mendukung penyampaian pesan sekaligus memperkaya pengalaman audiens.Video animasi memiliki beragam aplikasi, mulai dari pendidikan, hiburan, promosi, pelatihan, hingga

penyampaian informasi ilmiah. Dengan durasi yang fleksibel, media ini dapat menyajikan konsep yang rumit menjadi lebih mudah dipahami, menggambarkan peristiwa yang sulit divisualisasikan secara nyata, atau menghadirkan dunia imajinatif tanpa batas.

Kelebihan video animasi terletak pada daya tarik visualnya, kemampuannya dalam membangkitkan emosi, serta kemudahannya untuk disesuaikan dengan karakteristik audiens. Berbagai jenis animasi, seperti 2D, 3D, stop motion, atau motion graphics, dapat dipilih berdasarkan kebutuhan dan pesan yang ingin disampaikan. Sinergi antara elemen visual dan audio yang selaras menjadikan video animasi sebagai media komunikasi yang ampuh dalam menarik perhatian, memperjelas informasi, dan mendorong motivasi audiens.

Karakteristik video animasi dapat dirancang sedemikian rupa untuk menampilkan berbagai elemen seperti gambar dan teks, yang disertai dengan suara yang juga dapat diatur agar terlihat menarik dan bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif, sehingga siswa lebih mudah memahami isi materi yang disampaikan (Ani Nurani Andrasari , Yuyun Dwi Haryanti, 2022). Karakteristik dalam video animasi saling mendukung, menjadikannya alat yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dengan memadukan visual yang menarik dan audio yang mendukung, video animasi dapat menyajikan konsep secara sederhana dan interaktif, sehingga membantu siswa lebih mudah memahami isi materi yang disampaikan. Selain itu, kemampuan untuk merancang karakteristik visual dan audio secara fleksibel memberikan kesempatan untuk menyesuaikan video animasi dengan kebutuhan audiens. Contohnya, penggunaan teks yang jelas dan gambar yang relevan dapat memperkuat pemahaman, sementara narasi yang menarik dan musik latar yang sesuai dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Kombinasi karakteristik tersebut tidak hanya membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami tetapi juga meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa selama proses belajar.

2. Teori Pembelajaran yang Mendukung Penggunaan Media Animasi

Dalam pendidikan modern, pendekatan pembelajaran yang efisien menjadi faktor utama dalam meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu teori yang mendukung pembelajaran kreatif dan inovatif adalah Teori Konstruktivisme, Konstruktivisme merupakan perspektif filsafat pengetahuan yang menegaskan bahwa pengetahuan terbentuk melalui proses konstruksi individu, yang didasarkan pada pengalaman pribadi serta interaksi dengan lingkungan sosial (Saputro & Pakpahan, 2021). Sedangkan menurut (Andi Asrafiani Arafah et al., 2023) Konstruktivisme merupakan teori yang menjelaskan bagaimana setiap individu membentuk pengetahuannya secara unik berdasarkan pengalaman yang dialaminya. Kedua pendapat di atas menjelaskan bahwa konstruktivisme adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada siswa, di mana mereka secara aktif membentuk pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan keterlibatan. Pendapat pertama menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar untuk

meningkatkan pemahaman, kemampuan berpikir, dan keterampilan mereka. Sementara itu, pendapat kedua menyoroti bahwa setiap individu mengembangkan pengetahuannya berdasarkan pengalaman unik yang mereka alami, sehingga hasil belajar bersifat individual.

Dalam konteks penggunaan media pembelajaran animasi di sekolah dasar, teori konstruktivisme sangat relevan. Media animasi dapat menyediakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan konteks siswa. Melalui animasi, konsep abstrak dapat disajikan secara visual dan konkret, membantu siswa memahaminya dengan lebih mudah. Selain itu, animasi juga merangsang imajinasi siswa untuk menghubungkan informasi baru dengan pengalaman yang sudah dimiliki. Dengan demikian, animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai media yang mendukung siswa untuk secara aktif membangun pengetahuan sesuai prinsip konstruktivisme. Model pembelajaran konstruktivisme memiliki tiga kecenderungan utama, salah satunya adalah Model Konstruktivisme "Siklus Belajar". Tahapan-tahapan dalam model ini meliputi: (a) Diskaveri, di mana siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan terbuka dan merumuskan hipotesis; (b) Pengenalan Konsep, di mana guru mengajukan pertanyaan tentang konsep-konsep yang terkait dengan topik yang sedang dipelajari; (c) Aplikasi Konsep, yang melibatkan penerapan konsep-konsep yang telah dibahas pada tahap pertama dan kedua, dengan kemungkinan untuk mengulang tahapan tersebut jika diperlukan (Nerita et al., 2023).

1. Fase Penemuan: Pada tahap ini, animasi berperan untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Media animasi mampu memperkenalkan konsep-konsep baru dengan cara yang menarik dan interaktif, mendorong siswa untuk bertanya serta membuat prediksi. Contohnya, animasi yang menggambarkan perubahan bentuk benda atau fenomena alam dapat memotivasi siswa untuk memahami alasan dan cara terjadinya hal tersebut, sehingga mereka lebih aktif dalam mencari pengetahuan.
2. Fase Pengenalan Konsep: Di tahap ini, animasi digunakan untuk menyederhanakan dan menjelaskan konsep-konsep yang kompleks. Dalam pembelajaran SD, animasi memudahkan siswa memahami materi yang sulit melalui pendekatan visual yang lebih mudah dipahami. Misalnya, untuk menjelaskan siklus air, animasi bisa menggambarkan proses tersebut secara dinamis, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat konsep tersebut. Animasi juga dapat menunjukkan hubungan antara konsep yang sulit dipahami secara abstrak, dengan memberikan dukungan visual yang memperdalam pemahaman siswa.
3. Fase Aplikasi Konsep: Pada tahap ini, siswa diberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam situasi yang lebih praktis. Animasi memungkinkan siswa untuk melihat bagaimana konsep-konsep yang dipelajari diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, animasi dapat menunjukkan penerapan matematika dalam

konteks nyata, seperti perencanaan acara atau pengelolaan uang saku. Animasi juga memberi kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, mengubah variabel, dan melihat hasilnya, yang membantu mereka memahami hubungan antara materi dan masalah sehari-hari.

Secara keseluruhan, media pembelajaran animasi mendukung teori konstruktivisme dengan memfasilitasi eksplorasi, pemahaman, dan penerapan konsep-konsep yang dipelajari, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar.

3. Keungulan Media Audio Visual Animasi Dibandingan Dengan Media Pembelajaran Yang Lain.

Dalam dunia pendidikan modern, media pembelajaran telah berkembang pesat untuk membantu guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Di antara berbagai media yang tersedia, media audio visual animasi telah menjadi salah satu yang paling menarik perhatian karena memiliki banyak keunggulan dibandingkan media pembelajaran lain, seperti teks cetak, gambar statis, atau audio saja. Berikut adalah pembahasan tentang keunggulan media audio visual animasi.

1. Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar

Animasi memiliki daya tarik visual yang sangat kuat dan mampu menarik perhatian siswa dengan mudah. Berbagai warna yang cerah, gerakan, dan elemen audio yang mendukung membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Dibandingkan dengan teks atau gambar statis, animasi memiliki kemampuan untuk memotivasi siswa, terutama anak-anak, yang cenderung mudah bosan dengan media konvensional.

2. Membantu Memvisualisasikan Konsep Abstrak

Beberapa konsep pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran seperti sains, matematika, atau teknologi, sering kali sulit dipahami jika hanya disampaikan melalui teks atau gambar. Media animasi memungkinkan siswa untuk melihat simulasi proses, seperti pergerakan molekul, rotasi planet, atau operasi matematika kompleks, sehingga konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

3. Menyediakan Interaktivitas

Banyak media audio visual animasi modern yang dirancang dengan elemen interaktif, seperti kuis, simulasi, atau permainan edukasi. Interaktivitas ini memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka dibandingkan hanya menjadi penerima informasi pasif.

4. Meningkatkan Daya Ingat

Penelitian menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan melalui kombinasi audio dan visual lebih mudah diingat dibandingkan dengan hanya menggunakan salah satu media tersebut.

Animasi yang menarik dan relevan dapat menciptakan kesan yang mendalam pada siswa, membantu mereka mengingat informasi lebih lama.

5. Fleksibilitas dalam Penyampaian Materi

Media audio visual animasi dapat digunakan di berbagai platform, seperti komputer, tablet, atau bahkan ponsel, sehingga memudahkan akses kapan saja dan di mana saja. Hal ini memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar sesuai dengan waktu dan kecepatan mereka masing-masing.

6. Cocok untuk Berbagai Gaya Belajar

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Media audio visual animasi mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar ini. Misalnya, elemen visual mendukung pembelajar visual, sedangkan narasi audio membantu pembelajar auditori.

7. Efisien dalam Penyampaian Informasi

Melalui animasi, informasi kompleks dapat disampaikan dalam waktu singkat. Narasi yang jelas dan ilustrasi bergerak membantu memadatkan materi tanpa mengurangi esensinya. Hal ini membuat media ini lebih efisien dibandingkan dengan teks panjang atau ceramah tradisional.

8. Mendorong Kolaborasi dan Diskusi

Media animasi sering kali memicu diskusi di antara siswa. Misalnya, setelah menonton sebuah animasi tentang perubahan iklim, siswa dapat didorong untuk mendiskusikan penyebab dan solusinya. Hal ini mendorong pembelajaran kolaboratif dan pengembangan keterampilan berpikir kritis.

9. Mengurangi Beban Guru

Dengan menggunakan media audio visual animasi, guru dapat menghemat waktu dalam menjelaskan materi yang kompleks. Mereka dapat fokus pada aspek lain dari pembelajaran, seperti memberikan bimbingan individual atau mengembangkan aktivitas tambahan.

10. Relevan dengan Era Digital

Generasi saat ini adalah generasi digital yang terbiasa dengan teknologi dan media interaktif. Media animasi sangat relevan dengan cara mereka menerima informasi, menjadikannya media yang lebih mudah diterima oleh siswa dibandingkan metode tradisional.

a) Perbandingan dengan Media Lain

Media Pembelajaran	Keunggulan Utama	Kelemahan
Teks Cetak	Murah dan mudah diakses	Kurang menarik dan sulit dipahami untuk visualisasi
Gambar statis	Sederhana dan mudah di produksi	Tidak interaktif dan kurang dinamis
Audio	Cocok untuk pembelajar auditor	Tidak memberikan visualisasi
Audio Visual Animasi Interaktif	Interaktif, menarik, membantu memvisualisasi konsep abstrak	Membutuhkan teknologi dan biaya produksi tinggi

b) Tantangan dalam Penggunaan Media Audio Visual Animasi

Meskipun memiliki banyak keunggulan, media ini tidak lepas dari tantangan. Produksi animasi membutuhkan sumber daya yang lebih besar, baik dalam hal waktu, biaya, maupun tenaga ahli. Selain itu, perangkat teknologi yang diperlukan juga harus tersedia dan mendukung.

4. Contoh Penerapan Media Audio Visual Animasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar

Media audio visual animasi telah menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam dunia pendidikan, khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD). Penggunaan media ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Dalam pembahasan ini, kita akan mengulas penerapan media audio visual animasi dalam pembelajaran SD, lengkap dengan contoh dan manfaatnya.

Penerapan Media Audio Visual Animasi di Sekolah Dasar

1. Pelajaran IPA: Penjelasan Siklus Air

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), konsep abstrak seperti siklus air sering sulit dipahami oleh siswa. Media animasi dapat membantu menyederhanakan konsep ini. Misalnya, guru dapat menggunakan video animasi yang menunjukkan proses evaporasi, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi secara berurutan. Dalam animasi, siswa dapat melihat bagaimana air menguap dari permukaan bumi, berubah menjadi awan, dan akhirnya turun kembali sebagai hujan.

Manfaat: Siswa lebih mudah memahami proses sebab-akibat dalam siklus air karena disajikan secara visual dan dinamis. Kegiatan Tambahan: Guru dapat mengajak siswa berdiskusi setelah menonton animasi atau menggambar siklus air berdasarkan pemahaman mereka.

2. Pelajaran Bahasa Indonesia: Cerita Rakyat

Untuk mengajarkan cerita rakyat, seperti "Malin Kundang" atau "Bawang Merah dan Bawang Putih," animasi berbentuk film pendek sangat efektif. Dengan menyaksikan visualisasi cerita, siswa tidak hanya mendengarkan cerita, tetapi juga melihat ekspresi dan peristiwa yang menggambarkan pesan moral.

Manfaat: Siswa lebih terlibat secara emosional dan memahami nilai-nilai moral dalam cerita. Kegiatan Tambahan: Setelah menonton animasi, siswa dapat diminta untuk membuat ringkasan cerita atau mementaskan drama singkat berdasarkan cerita tersebut.

3. Pelajaran Matematika: Konsep Geometri

Media animasi juga berguna dalam mengajarkan konsep geometri seperti mengenal bangun ruang (kubus, balok, prisma, dsb.). Dengan animasi 3D, siswa dapat melihat bentuk bangun ruang dari berbagai sudut, memahami elemen-elemen seperti sisi, rusuk, dan sudut secara visual.

Manfaat: Konsep yang abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Kegiatan Tambahan: Guru dapat memberikan latihan interaktif seperti mengidentifikasi bangun ruang dalam kehidupan sehari-hari.

4. Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan: Belajar Tari Tradisional

Dalam pembelajaran seni, animasi dapat digunakan untuk memperkenalkan gerakan tari tradisional. Misalnya, sebuah video animasi dapat menunjukkan langkah-langkah dasar tari Piring dari Sumatera Barat.

Manfaat: Siswa dapat memahami gerakan tari secara perlahan dan berulang-ulang tanpa membutuhkan pendampingan langsung dari guru setiap saat. Kegiatan Tambahan: Siswa dapat mencoba menirukan gerakan animasi di kelas secara berkelompok.

5. Pelajaran Pendidikan Agama: Cerita Kehidupan Nabi

Cerita-cerita kehidupan nabi sering diajarkan dalam Pendidikan Agama Islam. Dengan menggunakan animasi yang menampilkan peristiwa seperti kisah Nabi Musa membelah Laut Merah, siswa dapat memahami pesan spiritual dan moral cerita tersebut dengan cara yang lebih menarik.

Manfaat: Penyampaian cerita menjadi lebih hidup dan menarik perhatian siswa. Kegiatan Tambahan: Guru dapat mengadakan kuis interaktif berbasis animasi untuk menguji pemahaman siswa tentang cerita yang ditonton.

5. Tantangan Dalam Menggunakan Media Animasi

Media pembelajaran berbasis animasi juga menghadapi sejumlah tantangan seperti tingginya biaya produksi, durasi pengerjaan yang memakan waktu, serta ketergantungan terhadap penggunaan media (Dewa Gde Surya Dwipa Putra, Angger Prasetyo Wibisono, 2024). Salah satu tantangan utama adalah tingginya biaya produksi, karena pengembangan animasi memerlukan perangkat lunak khusus, peralatan, dan tenaga ahli yang tentunya membutuhkan dana yang tidak sedikit. Selain itu, durasi pengerjaan yang memakan waktu juga menjadi kendala, mengingat proses pembuatan animasi, mulai dari perancangan hingga penyelesaian akhir, membutuhkan waktu yang cukup lama. Tantangan lainnya adalah ketergantungan terhadap penggunaan media, di mana akses ke perangkat teknologi seperti komputer, proyektor, atau koneksi internet sering kali menjadi syarat utama. Hal ini dapat menjadi hambatan, terutama di daerah yang minim fasilitas teknologi.

Sementara itu guru juga menghadapi berbagai tantangan utama, seperti keterbatasan perangkat teknologi yang tersedia, kurangnya kemampuan dalam merancang dan mengelola media animasi secara efektif, serta minimnya dukungan institusional dari pihak sekolah (Baihaqi, 2024). Salah satu kendala yang sering dihadapi adalah keterbatasan perangkat teknologi yang tersedia, seperti komputer, proyektor, atau perangkat lunak, yang sering kali disebabkan oleh

minimnya anggaran sekolah atau lokasi geografis yang sulit dijangkau. Selain itu, banyak guru yang memiliki kemampuan yang memadai untuk merancang dan mengelola media animasi secara efektif, karena kurangnya pelatihan teknis, keterampilan desain visual, serta pemahaman pedagogis untuk mengintegrasikan media tersebut ke dalam pembelajaran.

Di sisi lain, dukungan institusional dari pihak sekolah juga sering kali minim, baik dalam bentuk penyediaan infrastruktur, pelatihan, maupun kebijakan yang mendorong inovasi teknologi pendidikan. Kombinasi tantangan ini membuat guru kesulitan memaksimalkan potensi media animasi, sehingga berdampak pada terbatasnya pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi siswa. Oleh karena itu, diperlakukan langkah-langkah kolaboratif untuk meningkatkan pelatihan, akses terhadap teknologi, dan kebijakan pendukung demi medukung efektivitas pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Media audio-visual animasi telah terbukti efektif sebagai bahan pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. Dengan menggabungkan elemen visual dan audio yang menarik, media ini mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa. Video animasi membantu menjelaskan konsep abstrak secara sederhana, mempertahankan perhatian siswa lebih lama, dan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Selain itu, media ini mendukung teori konstruktivisme yang mendorong pembelajaran aktif melalui pengalaman dan interaksi.

Dibandingkan metode pembelajaran tradisional, animasi memiliki keunggulan seperti kemampuan menyajikan perubahan dinamis, menyederhanakan materi kompleks, dan memfasilitasi pengulangan pembelajaran. Namun, penggunaannya juga menghadapi kendala, termasuk biaya produksi yang tinggi, keterbatasan akses teknologi, dan kurangnya pelatihan untuk guru. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama untuk mengatasi hambatan ini agar potensi animasi dalam pendidikan dapat dimaksimalkan.

DAFTAR REFERENSI

Andi Asrafiani Arafah, Sukriadi, S., & Auliaul Fitrah Samsuddin. (2023). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Mipa*, *13*(2), 358–366. https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946

Ani Nurani Andrasari , Yuyun Dwi Haryanti, A. Y. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, *7*(1), 36–44.

AR, M. M., & Asmoni, A. (2023, December). IDENTIFIKASI POLA ASUH ORANG TUA PERANTAU KE-JAKARTA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PENDIDIKAN ANAK SEKOLAH DASAR (STUDI SDN KALIANGET BARAT V SUMENEP MADURA). In *PROSIDING SNAPMA (Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada*

Masyarakat LPPM UNIPMA) (Vol. 1, pp. 111-119).

AR, M. M., Asmoni, A., Aini, K., & Wardi, M. (2024). The Relationship of the 5th Batch Campus Teaching Program to Literacy and Numeracy Skills in Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, *16*(2), 1999-2011.

AR, M. M., Rasyid, S. F., & Ridwan, M. (2021). Legacy of heroic values education kh. abdullah sajjad from madura assisted with learning comics for sd/mi students in sumenep. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, *14*(1), 79-88.

Baihaqi, A. (2024). International Journal of Education,Social Studies and Conseling (IJEDUCA) Vol.2, No.1, 2024. *TANTANGAN GURU DALAM MENERAPKAN MEDIA ANIMASI DALAM EMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR Aji*, *2*(1).

Berliana, T., Aka, K. A., & Wahyudi. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Bersatu Dalam Keberagaman. *Revolusi Pendidikan Di Era VUCA*, 581–586.

Dewa Gde Surya Dwipa Putra, Angger Prasetyo Wibisono, G. P. P. A. Y. (2024). Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Di Bali. *Anima Rupa: Jurnal Animasi*, *1*(2), 57–65.

Dewi, N. K. P., & Suniasih, N. W. (2021). Development of Learning Videos Based Discovery Learning for Class V Elementary School Temperma Material. *Proceedings of the 2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)*, *540*(Ictes 2020), 430–437. https://doi.org/10.2991/assehr.k.210407.275

Hardiansyah, F., Armadi, A., AR, M. M., & Wardi, M. (2024). Analysis of field dependent and field independent cognitive styles in solving science problems in elementary schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *10*(3), 1159-1166.

Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (Snhrp-III 2021)*, 183–188.

Jamilah, J., AR, M. M., Fauzi, M., Ahmad, S., Arendra, A., Hidayat, K., & Dzulkarnain, I. (2025). Pengolahan Limbah Sabut Kelapa dan Siwalan Sebagai Produk Bernilai Tambah Di Desa Romben Barat Sumenep. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, *5*(2), 677-684.

Nerita, S., Ananda, A., & Mukhaiyar, M. (2023). Pemikiran Konstruktivisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Education and Development*, *11*(2), 292–297. https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat3, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. In *Jurnal Pendidikan dan Konseling* (Vol. 4, Issue 6). https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305

Saleh, M. S., Syahruddin, Saleh, M. S., & Sahabuddin, I. A. (2023). *Media Pembelajaran*. EUREKA MEDIA AKSARA.

Samsinar, S. (2019). Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar). *Jurnal Kependidikan*, *13*, 194–205.

Saputro, M. N. A., & Pakpahan, P. L. (2021). MENGUKUR KEEFEKTIFAN TEORI KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, *4*(1), 6. https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joeai.v4i1.2151 MENGUKUR

Susanti, M., Rahmadona, T., & Fitria, Y. (2023). Studi Literatur: Perbedaan Penilaian Kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, *7*(1), 339–350. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4444

Wijaksono, G. D., & Grahita, B. (2023). Efektifitas Media Animasi Dan Video Presentasi Terhadap Tingkat Kognitif Dan Tingkat Konsentrasi. *Visualideas*, *3*(2), 99–106. https://doi.org/10.33197/visualideas.vol3.iss2.2023.1263

Wulandari, S., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2022). Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Mengembangkan Rasa Toleransi di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, *6*(1), 981–987. https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.2505