

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN  
MATERI RANTAI MAKANAN DILIHAT DARI MOTIVASI BELAJAR PADA  
PESERTA DIDIK DI JENJANG SD**

Sevilla Putri Nuraini<sup>1</sup>, Meirza Nanda Faradita<sup>2</sup>, Holy Ichda Wahyuni<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Surabaya

<sup>1</sup>sevillaputrinuraini22@gmail.com , <sup>2</sup>meirzanandafaradita@um-surabaya.ac.id ,

<sup>3</sup>holyichdawahyuni@um-surabaya.ac.id

**ABSTRACT**

*This study aims to describe the use of animated video media in food chain learning on students' learning motivation at elementary school level. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques carried out through three main techniques, namely open questionnaires, interviews, and documentation. This study is shown through five main indicators, namely increasing students' attention and interest in the material as evidenced by their activeness during learning; ease in understanding complex concepts becomes simpler through animated visualization; growth of students' intrinsic motivation as seen from their interest in learning without coercion and high curiosity; active participation of students in the learning process such as asking questions, discussing, and completing assignments with enthusiasm; and increasing learning outcomes as an impact of the use of interesting and interactive media. The results of the study indicate that animated video media can encourage students' interest, attention, and understanding of the material. Animated videos are considered good at presenting abstract concepts such as food chains in an interesting and easy-to-understand way. This study describes that animated video media plays an important role in encouraging students' learning motivation.*

*Keywords: learning motivation, animated videos, food chains, elementary school learning*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran rantai makanan terhadap motivasi belajar peserta didik di jenjang SD. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu angket terbuka, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini ditunjukkan melalui lima indikator utama, yaitu meningkatnya perhatian dan ketertarikan siswa terhadap materi yang dibuktikan dengan keaktifan mereka selama pembelajaran berlangsung; kemudahan dalam memahami konsep kompleks menjadi lebih sederhana melalui visualisasi animasi; tumbuhnya motivasi intrinsik siswa yang terlihat dari minat belajar tanpa paksaan dan rasa ingin tahu yang tinggi; partisipasi aktif siswa dalam

proses pembelajaran seperti bertanya, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas dengan antusias; serta meningkatnya hasil belajar sebagai dampak dari penggunaan media yang menarik dan interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi dapat mendorong minat, perhatian, dan pemahaman siswa terhadap materi. Video animasi dianggap baik dalam menyajikan konsep abstrak seperti rantai makanan secara menarik dan mudah dipahami. Penelitian ini mendeskripsikan bahwa media video animasi berperan penting dalam mendorong motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: motivasi belajar, video animasi, rantai makanan, pembelajaran SD

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), salah satu tantangan utama dalam pembelajaran adalah bagaimana menyampaikan materi yang abstrak dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu contohnya adalah pembelajaran tentang rantai makanan, yang memerlukan pemahaman konsep-konsep dasar ekologi dan hubungan antarorganisme dalam suatu ekosistem.

Indikator motivasi merujuk pada tanda atau aspek yang menunjukkan tingkat dorongan seseorang dalam mencapai tujuan tertentu, seperti ketekunan, antusiasme, dan usaha yang konsisten (Yogi Fernando et al., 2024). Dalam konteks teori

perkembangan kognitif Jean Piaget, motivasi dapat dikaitkan dengan konsep *equilibration*, yaitu proses keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi dalam perkembangan intelektual (Marinda, 2020). Dalam bukunya mengungkapkan, Piaget berpendapat bahwa individu secara aktif mencari keseimbangan dalam memahami dunia sekitar, sehingga dorongan untuk belajar dan menyelesaikan tantangan muncul secara intrinsik. Psikolog menggunakan istilah kognitif untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berkaitan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana orang mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungan mereka (Usman, 2021). Melalui

pemahaman mendalam tentang motivasi belajar, pendidik dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang memotivasi, memicu minat, dan membimbing peserta didik menuju pencapaian potensial tertinggi mereka (Wahyuni & Budiman, 2024). Dengan demikian, motivasi seseorang dapat dilihat dari bagaimana mereka menghadapi konflik kognitif dan berusaha mencapai pemahaman baru melalui proses adaptasi.

Namun, kenyataannya, banyak guru masih menggunakan membaca buku teks yang kurang mampu menarik minat siswa. Akibatnya, motivasi belajar peserta didik seringkali rendah, sehingga menghambat pemahaman materi. Pembelajaran yang baik harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar mereka dapat memahami materi dengan lebih baik. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah gaya belajar siswa, yang berbeda-beda pada setiap individu. Dalam observasi awal yang dilakukan di kelas 5 SDN Wonorejo 274 Surabaya, ditemukan bahwa guru masih menggunakan metode konvensional berupa membaca buku teks dalam

menjelaskan materi rantai makanan. Namun, berdasarkan hasil observasi, terdapat lima siswa yang memiliki nilai sumatif rendah pada materi ini. Kelima siswa tersebut memiliki kecenderungan gaya belajar visual, yang berarti mereka lebih mudah memahami informasi melalui gambar, video, atau animasi dibandingkan teks tertulis. Ketidaksihesuaian antara metode pembelajaran yang digunakan guru dengan gaya belajar siswa ini diduga menjadi salah satu faktor rendahnya pemahaman mereka terhadap materi. Menurut (Faradita, 2017) untuk mencapai tujuan tersebut para pendidik, dalam hal ini guru dituntut untuk dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang berlangsung agar lebih inovatif dan menarik sehingga motivasi belajar siswa dapat lebih meningkat. Kondisi ini memunculkan kebutuhan akan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, salah satunya adalah media video animasi.

Menurut (Wahyuningsih et al., 2022) dalam bukunya Manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut: pertama, mereka memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang

memungkinkan mereka menjelaskan materi dengan cara yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran; kedua, mereka dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar, sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran dengan baik dalam lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik (Afiani & Faradita, 2021). Salah satunya media yang membuat mendorong motivasi belajar adalah penggunaan media animasi dalam pembelajaran telah terbukti sebagai strategi yang baik untuk mendorong motivasi dan pemahaman siswa. Media animasi mampu menyajikan informasi secara visual dan interaktif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang kompleks dan abstrak. Selain itu, animasi dapat menarik perhatian siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, yang pada gilirannya mendorong minat dan motivasi belajar mereka. Penelitian oleh (Hadi, 2017) mengindikasikan bahwa penggunaan media video animasi dapat mendorong hasil belajar siswa karena materi disajikan dengan cara yang lebih mudah dipahami. Selain itu,

penelitian oleh (Abdul Sakti, 2023) mengungkapkan bahwa animasi dapat menyajikan informasi secara interaktif, memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, integrasi media animasi dalam proses pembelajaran tidak hanya mendorong motivasi belajar siswa, tetapi juga memfasilitasi pemahaman materi secara lebih mendalam.

Video animasi pembelajaran memiliki potensi besar untuk mendorong motivasi belajar siswa (Mandar, 2019). Dengan visualisasi yang menarik, alur cerita yang sederhana, dan penyampaian materi yang sistematis, video animasi mampu membantu siswa memahami konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret. Penelitian sebelumnya dari (Sarah, 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual dapat mendorong minat, perhatian, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Namun, kajian lebih lanjut diperlukan untuk memahami bagaimana media ini dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik secara mendalam, khususnya pada jenjang SD. Indikator keberhasilan sebuah video animasi pembelajaran dalam mendukung

motivasi belajar peserta didik di jenjang SD dapat dilihat dari beberapa aspek penting. Pertama, meningkatnya perhatian dan ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan, yang ditunjukkan dengan keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung. Kedua, kemudahan pemahaman konsep yang kompleks menjadi lebih sederhana dan konkret melalui bantuan visualisasi animasi. Ketiga, peningkatan motivasi intrinsik siswa, di mana siswa menunjukkan minat belajar tanpa paksaan dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi. Keempat, partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar, misalnya dengan bertanya, berdiskusi, atau mengerjakan tugas dengan antusias. Terakhir, adanya peningkatan hasil belajar sebagai dampak dari penggunaan media video animasi yang menarik dan interaktif (Doriza et al., 2024). Semua indikator ini menjadi tolok ukur untuk mendeskripsikan sejauh mana video animasi berperan baik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami materi rantai makanan di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk

mendeskripsikan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran materi rantai makanan dan dilihat dari motivasi belajar peserta didik di jenjang SD.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Kualitatif deskriptif adalah permasalahan yang dimunculkan dalam penelitian ini berhubungan dengan manusia yang pada dasarnya berkaitan dengan pengamatan. Melalui pendekatan deskriptif penelitian bertujuan untuk menggambarkan data yang sebenarnya (Rijali, 2019). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena yang diteliti secara lebih kontekstual berdasarkan pengalaman, persepsi, dan interaksi subjek penelitian. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari peserta didik sebagai responden utama yang mengalami langsung pembelajaran dengan video animasi, serta guru mata pelajaran dan kepala sekolah sebagai pihak yang berperan dalam implementasi dan pengawasan proses pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui empat teknik utama, yaitu angket terbuka, wawancara, dan

observasi. Angket terbuka diberikan kepada peserta didik dengan tujuan menggali pengalaman mereka dalam menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran serta bagaimana media tersebut memengaruhi pemahaman dan motivasi mereka. Angket ini berisi pertanyaan yang bersifat eksploratif, yang memungkinkan siswa memberikan jawaban secara bebas dan mendalam sesuai dengan pengalaman masing-masing. Pertanyaan dalam angket mencakup aspek keterlibatan siswa dalam pembelajaran, kemudahan pemahaman materi, serta tingkat motivasi sebelum dan sesudah penggunaan video animasi.

Selain angket, wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran dan kepala sekolah SDN Wonorejo 274 Surabaya, untuk mendapatkan perspektif yang lebih luas mengenai efektivitas penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran. Wawancara ini bersifat semi-terstruktur, sehingga memungkinkan adanya eksplorasi lebih lanjut terhadap jawaban yang diberikan oleh responden. Guru mata pelajaran diwawancarai untuk memahami bagaimana video animasi

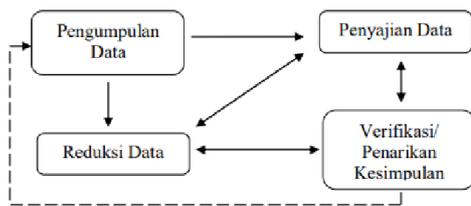
diintegrasikan dalam pembelajaran, apakah terdapat perubahan dalam interaksi siswa di kelas, serta tantangan yang dihadapi dalam penerapan media ini. Sementara itu, wawancara dengan kepala sekolah bertujuan untuk mengetahui kebijakan sekolah dalam mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi serta pandangannya terhadap efektivitas media pembelajaran berbasis visual dalam mendorong motivasi belajar siswa.

Selain angket dan wawancara, metode observasi dilakukan untuk menganalisis penggunaan media video animasi dalam pembelajaran materi rantai makanan serta kaitannya dengan motivasi belajar peserta didik di jenjang Sekolah Dasar. Observasi dilaksanakan di SDN Wonorejo 274 dan difokuskan pada lima siswa kelas V yang dipilih sebagai subjek pengamatan berdasarkan tingkat partisipasi dan keaktifan yang bervariasi. Peneliti melakukan observasi secara non-partisipatif selama proses pembelajaran berlangsung, mencatat respons siswa terhadap penggunaan media video animasi, khususnya dalam aspek-aspek

motivasi belajar seperti perhatian, ketertarikan, keterlibatan aktif, dan semangat dalam mengikuti pelajaran. Data yang diperoleh digunakan untuk mendeskripsikan secara mendalam bagaimana media video animasi dapat memengaruhi motivasi belajar siswa dalam memahami konsep rantai makanan.

Sebagai pelengkap, penelitian ini juga menggunakan dokumentasi untuk menguatkan temuan dari angket, wawancara dan observasi. Dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan yang menggambarkan situasi pembelajaran saat video animasi digunakan. Selain itu, dokumentasi juga mencakup materi pembelajaran yang digunakan serta respons siswa selama pembelajaran berlangsung. Dokumentasi ini berperan dalam memberikan bukti konkret mengenai bagaimana siswa berinteraksi dengan media video animasi dan apakah terdapat indikasi peningkatan motivasi berdasarkan ekspresi, keterlibatan, serta aktivitas mereka selama proses pembelajaran.

Data yang terkumpul dideskripsikan menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif, yang mencakup tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah dan menyaring informasi yang relevan dari angket, wawancara, dan dokumentasi. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif yang menggambarkan temuan utama penelitian secara sistematis. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan dengan menghubungkan temuan penelitian dengan teori motivasi belajar serta efektivitas media pembelajaran berbasis animasi. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai sejauh mana penggunaan video animasi dapat mendorong motivasi belajar siswa serta faktor-faktor yang mendukung atau menghambat efektivitasnya dalam pembelajaran. Proses mendeskripsikan data pada penelitian ini menggunakan teknik interaktif Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan.



Gambar 1 Proses Analisis Data Kualitatif, (Rijali, 2019)

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### Hasil

##### a) Hasil Angket Terbuka

Berdasarkan hasil angket terbuka yang diberikan kepada peserta didik, siswa menunjukkan respon positif terhadap penggunaan video animasi dalam pembelajaran rantai makanan. Dari lima responden, siswa menyatakan bahwa video animasi membantu mereka lebih mudah memahami materi karena visualisasi yang menarik dan interaktif. Hal ini sesuai dengan pendapat (Pagarra H & Syawaludin, 2022) yang menjelaskan bahwa Fungsi kognitif media visual terlihat dari lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Dengan demikian pembelajaran multimedia

menunjukkan bahwa kombinasi elemen visual dan audio mampu mendorong pemahaman konsep secara lebih baik dibandingkan teks atau ceramah saja.



Gambar 2 Siswa mengisi angket Responden siswa MTN menuliskan dalam angket bahwa

"Sangat menyenangkan belajar dengan video animasi jika belajar dengan metode lain akan menjadi lama."

Siswa MA menuliskan responnya didalam angket

"Sangat menyenangkan karena bisa tahu lebih dalam dan dapat melihat sesuatu yang belum pernah dilihat."

Selain itu, siswa lainnya mengaku merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan video animasi karena pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan menarik karena animasi yang terdapat di vidionya dibandingkan hanya membaca buku pelajaran atau buku teks. Sejalan dengan responden siswa ZAA yang menuliskan dalam angket

"Karena sangat mudah dipahami dan menjadi semangat belajar karena animasi yang lucu-lucu."

Siswa ENP menuliskan dalam angket

"Sangat motivasi karena mudah dipahami dan pembelajaran menjadi seru karena ada animasinya."

Responden DYP menuliskan dalam angket

"Karena, jika menggunakan video animasi maka pembelajaran lebih mudah dipahami"

Secara keseluruhan, tanggapan para responden menunjukkan bahwa video animasi berperan besar dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam proses belajar. Hal ini selaras dengan pendapat para ahli pendidikan, seperti Mayer (2009) dalam teori multimedia-nya yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih baik ketika informasi disampaikan melalui gabungan antara teks, suara, dan gambar (visual), karena dapat meningkatkan daya serap dan pemrosesan informasi oleh otak (Rahayu et al., n.d.). Selain itu, Arsyad (2015) menegaskan bahwa media animasi dapat menarik perhatian, membangkitkan motivasi belajar, dan membantu siswa

memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret (Sholahunnisa & Insani, 2024).

Dengan demikian, penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga mempermudah pemahaman materi pelajaran secara signifikan.

#### b) Hasil Wawancara

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran juga menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berdampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru mengamati bahwa siswa lebih aktif bertanya dan berdiskusi setelah menonton video animasi dibandingkan ketika menggunakan metode konvensional. Guru mata pelajaran RK menyampaikan,

"Biasanya, siswa cenderung pasif ketika saya menjelaskan rantai makanan menggunakan buku teks. Namun, setelah menonton video, mereka mulai bertanya tentang apa yang terjadi jika salah satu makhluk dalam rantai makanan hilang."

Pernyataan ini sejalan dengan yang menyatakan bahwa media animasi dapat mendorong keterlibatan siswa

karena sifatnya yang lebih menarik dan interaktif (Zaski & Ratnawati, 2024). Selain itu, wawancara dengan kepala sekolah mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat didukung oleh sekolah sebagai bagian dari inovasi pembelajaran. Kepala sekolah YP menyatakan,

“Kami melihat adanya peningkatan minat belajar siswa sejak guru mulai menggunakan video animasi. Kami akan terus mendorong inovasi ini agar pembelajaran lebih baik.”

Hasil wawancara dengan kepala sekolah menunjukkan bahwa sekolah sangat mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pendidikan semakin diakui sebagai bagian dari inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman (Hasnida & Adrian, 2024). Dukungan dari pihak sekolah menjadi faktor penting dalam memastikan bahwa penggunaan video animasi dapat diimplementasikan secara berkelanjutan dan optimal dalam pembelajaran.

#### c) Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi terhadap guru selama proses pembelajaran dengan media video

animasi pada materi rantai makanan, guru menunjukkan keterampilan yang baik dalam mengelola pembelajaran. Guru berhasil menarik perhatian siswa dengan memulai pembelajaran menggunakan pertanyaan pemantik dan visualisasi video animasi. Penggunaan media ini terbukti baik dalam menyampaikan materi yang cukup kompleks, seperti hubungan antara produsen, konsumen, dan dekomposer dalam rantai makanan. Selain itu, guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya dan berdiskusi, yang mana meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Guru juga secara aktif memberikan umpan balik.

Untuk lima siswa, penggunaan media video animasi berhasil menarik perhatian dan meningkatkan minat mereka terhadap materi. Video animasi membuat materi yang awalnya abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Hal ini terlihat adanya peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Semua siswa menunjukkan perhatian yang tinggi terhadap materi yang disampaikan melalui video animasi. Setiap siswa menunjukkan pemahaman terhadap

materi rantai makanan, dengan mayoritas siswa mampu mengingat dan menjelaskan kembali konsep-konsep yang telah dipelajari. Lima siswa menunjukkan motivasi intrinsik yang tinggi, yang tercermin dalam keinginan mereka untuk bertanya, berdiskusi, dan mengerjakan tugas dengan penuh semangat. Secara keseluruhan, lima siswa menunjukkan hasil yang positif dalam proses pembelajaran, dengan tugas yang dikerjakan dengan baik dan partisipasi aktif dalam diskusi kelompok.

Namun, beberapa siswa masih mengalami kesulitan memahami materi rantai makanan dibagian dalam video dikarenakan penjelasannya terlalu cepat oleh karena itu guru membuat video animasinya dengan mengurangi kecepatan pemutaran video dan memberi penjelasan tambahan agar siswa memahaminya dengan baik.

Selain angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi data penunjang, dan dokumentasi yang dilakukan selama pembelajaran juga menunjukkan bahwa siswa tampak lebih fokus ketika video animasi digunakan. Dari foto dan catatan observasi, terlihat bahwa sebagian besar siswa memperhatikan layar

dengan serius, beberapa mencatat poin penting, dan beberapa lainnya berdiskusi dengan teman sebangku mereka tentang isi video. Ini menunjukkan bahwa video animasi mampu menarik perhatian siswa, sebagaimana dinyatakan oleh (Boeije, 2016) , bahwa media visual dapat membantu mengarahkan perhatian siswa dan mendorong pemrosesan informasi di otak.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran rantai makanan di SDN Wonorejo 274 Surabaya, memiliki perubahan yang signifikan terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa.



**Gambar 3** Guru mapel mengajar menggunakan video animasi

Dalam buku (Suartama, 2023) tentang mencontohkan materi pada buku teks pelajaran yang disajikan dengan kata-kata tercetak dan disertai

gambar lebih baik dari pada disajikan dengan kata-kata saja. Demikian pula, penggunaan kata lisan dan gambar bergerak pada sajian materi berbasis komputer. Penelitian menunjukkan bahwa sajian kata-kata secara lisan dan animasi (gambar bergerak) mampu memudahkan proses belajar peserta didik. Hal ini terbukti dengan tingginya persentase siswa yang menyatakan bahwa video animasi membantu mereka dalam memahami materi. Dalam bukunya (Purba, R. A., Tamrin, A. F., Bachtiar, E., Makbul, R., Rofiki, 2021) megatakan penggunaan video animasi juga selaras dengan teori Mayer (2003) mencontohkan materi pada buku teks pelajaran yang disajikan dengan kata-kata tercetak dan disertai gambar lebih baik dari pada disajikan dengan kata-kata saja. Demikian pula, penggunaan kata lisan dan gambar bergerak pada sajian materi berbasis komputer. Penelitian menunjukkan bahwa sajian kata-kata secara lisan dan animasi (gambar bergerak) mampu memudahkan proses belajar peserta didik (Mayer & Anderson dalam Mayer, 2003). Dalam penelitian ini, siswa yang belajar dengan video animasi cenderung lebih mudah mengingat urutan rantai makanan karena mendapatkan

gambaran konkret melalui visualisasi yang menarik.

Selain mendorong pemahaman, penelitian ini juga menunjukkan bahwa video animasi berkontribusi dalam mendorong motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rosmana et al., 2024) yang menyatakan bahwa generasi digital lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi dibandingkan dengan metode konvensional. Dalam konteks pembelajaran rantai makanan, siswa yang sebelumnya kurang aktif dalam kelas menjadi lebih bersemangat dan aktif bertanya setelah menonton video.

Namun, meskipun video animasi memberikan banyak manfaat, hasil ini juga menemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan memahami materi karena kecepatan video yang terlalu cepat. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi tidak dapat berdiri sendiri sebagai satu-satunya metode pembelajaran. Seperti yang dijelaskan oleh (Pagarra H & Syawaludin, 2022), teknologi pembelajaran sebaiknya digunakan sebagai alat bantu, bukan sebagai pengganti interaksi langsung antara guru dan siswa. Oleh karena itu, agar

video animasi dapat lebih baik, perlu dikombinasikan dengan metode lain seperti diskusi, latihan soal, dan eksperimen sederhana untuk memperkuat pemahaman siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendeskripsikan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran rantai makanan dapat mendorong pemahaman dan motivasi belajar siswa. Namun, efektivitasnya sangat bergantung pada bagaimana media ini digunakan dalam kelas. Video animasi sebaiknya tidak hanya diputar, tetapi juga diikuti dengan diskusi dan refleksi agar siswa benar-benar memahami konsep yang disampaikan. Dengan demikian, strategi pembelajaran yang mengombinasikan media video animasi dengan metode interaktif lainnya dapat menjadi pendekatan yang lebih baik untuk mendorong hasil belajar siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran materi rantai makanan dengan motivasi belajar peserta didik di jenjang SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video

animasi memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa dalam mempelajari konsep rantai makanan. Visualisasi yang menarik dan interaktif dalam video membantu siswa memahami hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem dengan lebih mudah dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, penggunaan video animasi juga berdampak signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Sebagian besar siswa merasa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran karena media ini mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan teori Multimedia Learning dari Mayer (2009), yang menyatakan bahwa kombinasi elemen visual dan audio dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa (Marinda, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran rantai makanan di jenjang SD memiliki peningkatan motivasi belajar siswa. Media ini dapat menjadi strategi pembelajaran yang baik jika diterapkan dan didukung oleh metode interaktif lainnya. Ke depannya, guru dapat terus

mengembangkan variasi penggunaan video animasi serta mengombinasikannya dengan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Sakti. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Boeije, H. (2016). Qualitative research. *INNOVA Research Journal*, 1(2), 1–9. <http://www.sagepublications.com>
- Faradita, M. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 185–192.
- Hadi, S. (2017). Prosiding TEP & PDs: Efektifitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan ...*, 97(1), 15. <https://core.ac.uk/download/pdf/267023793.pdf>
- Hasnida, S. S., & Adrian, R. (2024). *Tranformasi Pendidikan Di Era Digital*. 2(1).
- Doriza, J. P. P., Siswa, B., Mata, P., & Smkn, B. S. (2024). *PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT*. 4(November), 56–68.
- Mandar, K. A. B. P. (2019). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO STOP MOTION GRAPHIC ANIMATION TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII MTS IZZATUL MA'ARIF TAPPINA*.
- Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Purba, R. A., Tamrin, A. F., Bachtiar, E., Makbul, R., Rofiki, I. (2021). Jurusan Teknologi Pendidikan. 09. <https://campus.quipper.com/majors/id-teknologi-pendidikan>
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (n.d.). *Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar*. 449.
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, S., & Wahyuningtyas, T. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagrikaler. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 10–17. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8205>
- Sarah, S. (2024). *Analisis Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menengah Pertama Kelas IX SMP Muhammadiyah 22 Pamulang*.

- 1852–1860. 4i12024p76-83
- Sholahunnisa, A., & Insani, N. H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2 Dimensi Berbasis Computing dan Slideshow Materi Cerita Rakyat Semarang. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 12(1), 25–34.  
<https://doi.org/10.15294/piwulang.v12i1.74500>
- Suartama, I. K. (2023). *Aplikasi Pembelajaran Digital* (Issue November 2022).
- Usman. (2021). *Ragam Strategi Pembelajaran*.
- Wahyuni, H. I., & Budiman, A. (2024). *Pola Manejemen Kelas Guru Sekolah Dasar di Kota Surabaya Terhadap Persoalan Motivasi Belajar Classroom Management Patterns of Elementary School Teachers in Surabaya on the Problem of Learning Motivation*. 91–96.
- Wahyuningsih, A., Meirza Nanda Faradita, & Fajar Setiawan. (2022). Analisis Penggunaan Video Pembelajaran Ipa Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di Sd Muhammadiyah 9 Surabaya. *Inventa*, 6(1), 52–64.  
<https://doi.org/10.36456/inventa.6.1.a4903>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.  
<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Zaski, R. A., & Ratnawati, N. (2024). Meruntuhkan Mitos: Efektivitas Media Video dalam Kegiatan Pembelajaran. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(1), 76–83.  
<https://doi.org/10.17977/um064v>
-