

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2 DIMENSI UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SDN LAMBANG
JAYA 01**

Usman¹, Ira Restu Kurnia²

¹PGSD FIKT Universitas Pelita Bangsa

²PGSD FIKT Universitas Pelita Bangsa

¹usmanutsman5@gmail.com, ²kurniarestuir@pelitabangsa.ac.id

ABSTRACT

This study developed a 2D animation learning media to enhance the learning motivation of fifth-grade students in the IPAS subject at SDN Lambang Jaya 01. The research was motivated by the low learning motivation caused by the lack of engaging and interactive learning media. The method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects were fifth-grade students, with instruments including expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and student motivation questionnaires. The results of media, material, and language expert validations indicated a "highly feasible" category. Small group and field trials showed a significant improvement in students' learning motivation. Therefore, this 2D animation media is considered feasible and effective for use in IPAS learning at the elementary school level.

Keywords : Learning Media, 2D Animation, Learning Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran animasi 2 dimensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SDN Lambang Jaya 01. Latar belakang penelitian adalah rendahnya motivasi belajar akibat keterbatasan media yang menarik dan interaktif. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V, dengan instrumen berupa angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta angket motivasi belajar. Hasil validasi ahli media, materi, dan bahasa menunjukkan kategori "sangat layak". Uji coba kelompok kecil dan lapangan menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Media animasi 2 dimensi ini dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, 2D Animation, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk di tingkat sekolah dasar. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi diyakini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Melati et al. 2023). Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 menegaskan pentingnya integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran guna mewujudkan lingkungan belajar yang adaptif (Pendidikan 2021). Sejalan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka, guru diberikan kebebasan memilih metode dan media yang relevan dengan karakteristik siswa, termasuk pemanfaatan animasi 2 dimensi yang berpotensi memperkuat motivasi dan pemahaman peserta didik (Andari et al. 2023).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memerlukan inovasi media karena menggabungkan konsep sains dan sosial yang sering kali bersifat abstrak bagi siswa sekolah dasar. Namun, praktik pembelajaran IPAS di banyak

sekolah masih didominasi metode ceramah dan media konvensional, sehingga partisipasi dan motivasi belajar siswa rendah (Indarti 2014). Observasi awal di kelas V SDN Lambang Jaya 01 menunjukkan sebagian besar siswa kurang aktif dan mudah kehilangan fokus. Guru mengakui bahwa media visual seperti animasi dapat meningkatkan antusiasme belajar, namun ketersediaannya masih terbatas dan belum sesuai dengan kebutuhan materi IPAS.

Penelitian terdahulu membuktikan efektivitas animasi 2 dimensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Susilo & Widiya (2021) menemukan bahwa animasi dapat memotivasi siswa melalui penyajian konten yang kontekstual dan pemberian umpan balik langsung. Hasil serupa disampaikan oleh Hafiedz and Nurhamidah (2023) yang menunjukkan media animasi layak dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa. Meski demikian, media animasi yang selaras dengan kurikulum IPAS masih jarang dikembangkan, sehingga diperlukan penelitian untuk

menghasilkan produk yang relevan dan berkualitas.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa IPAS yang berdampak pada pemahaman materi. Secara ilmiah, pengembangan media animasi 2 dimensi dapat memperkaya literatur pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Secara praktis, media ini diharapkan menjadi solusi bagi guru dalam menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran animasi 2 dimensi yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN Lambang Jaya 01 pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia. Kontribusi penelitian ini diharapkan tidak hanya dalam bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum, tetapi juga sebagai bukti empiris tentang efektivitas animasi 2 dimensi dalam meningkatkan motivasi belajar di tingkat sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Research and Development* (R&D) mengacu pada model ADDIE, yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dipilih karena memberikan alur sistematis dalam merancang dan menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas (Sugiyono 2015).

Penelitian dilakukan di SDN Lambang Jaya 01, Kabupaten Bekasi, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Lokasi ini dipilih karena adanya permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) serta belum tersedianya media animasi 2 dimensi yang sesuai dengan kurikulum.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN Lambang Jaya 01, dengan jumlah 26 siswa yang sekaligus menjadi sampel penelitian menggunakan teknik total sampling. Pemilihan teknik ini didasarkan pada keterjangkauan populasi dan kesesuaian karakteristik responden dengan tujuan penelitian.

Instrumen penelitian meliputi angket validasi ahli (media, materi, dan bahasa), angket respon guru dan siswa, serta angket motivasi belajar siswa. Angket disusun menggunakan skala Likert dengan lima kategori penilaian, mengacu pada indikator kelayakan media pembelajaran (aspek tampilan, isi, dan bahasa) serta indikator motivasi belajar. Validitas instrumen diperoleh melalui penilaian pakar, sedangkan reliabilitasnya diuji pada kelompok terbatas sebelum digunakan pada penelitian utama.

Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket validasi kepada para ahli pada tahap pengembangan, menyebarkan angket respon guru dan siswa setelah uji coba produk, serta mengukur motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk memperoleh skor rata-rata setiap aspek dan menghitung persentase peningkatan motivasi belajar siswa.

Teknik analisis data

Teknik analisis data merupakan cara memproses informasi penelitian. Menurut Bungin (2011), analisis data adalah proses sistematis untuk mengorganisir

informasi dari berbagai sumber agar peneliti dapat memperdalam pemahaman dan menyajikannya sebagai temuan. Dalam penelitian ini, analisis dilakukan secara kualitatif melalui reduksi data wawancara dan dokumentasi, serta kuantitatif melalui angket validasi, respon, dan motivasi belajar siswa.

1. Analisis data kualitatif

Analisis kualitatif dilakukan dengan mereduksi data wawancara guru kelas V A serta memanfaatkan dokumentasi sebagai pendukung temuan.

2. Analisis data kuantitatif

Analisis ini bertujuan untuk memperoleh validasi dari produk yang sudah dikembangkan. Adapun aspek yang dianalisis adalah:

a. Analisis validitas dan kemenarikan produk

Validitas produk dianalisis menggunakan angket tertutup dengan skala Likert (1–5). Skor dihitung dalam bentuk persentase:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Tabel 2.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Tingkat Pencapaian	Kriteria
85 – 100%	Sangat Layak
65 – 84%	Layak
45 – 64%	Cukup Layak
0 – 44%	Kurang Layak

(Arikunto 2021)

- b. Analisis keefektivan media terhadap motivasi belajar
 Efektivitas media dihitung dari persentase ketuntasan belajar siswa menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Tabel 2.2 Kriteria Penilaian Keefektifan Media

Nilai E	Kriteria
$0\% \leq x \leq 20,00\%$	Tidak Efektif
$20,00\% < x \leq 40,00\%$	Kurang Efektif
$40,00\% < x \leq 60,00\%$	Cukup Efektif
$60,00\% < x \leq 80,00\%$	Efektif
$80,00\% < x \leq 100,00\%$	Sangat Efektif

(Isti et al., 2020)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi dalam penelitian ini melalui tahapan

validasi ahli, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Tujuan tahap ini adalah menilai kelayakan produk, mengetahui respon pengguna, serta mengevaluasi efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Data diperoleh melalui angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta angket motivasi belajar yang diisi sebelum dan sesudah penggunaan media. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan persentase kelayakan, respon, dan peningkatan motivasi belajar siswa.

1. Validasi ahli

Penilaian kelayakan media dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Rekapitulasi hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Aspek	Skor (%)	Kategori
Ahli Media	93,33	Sangat Layak
Ahli Materi	94,16	Sangat Layak
Ahli Bahasa	95,00	Sangat Layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek desain visual, akurasi konten, dan kesesuaian bahasa.

2. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 4–5 siswa per kelompok untuk menilai efektivitas awal media pembelajaran dalam skala terbatas. Tahap ini bertujuan mengidentifikasi kendala teknis dan konten sebelum digunakan pada uji coba lapangan yang lebih luas.

Table 2. Uji Coba Kelompok Kecil

Data Statistik	Hasil Uji Kelompok Kecil
Skor Maksimal	420
Total Skor Yang Diperoleh	380
Presentase	90%
Kategori	Sangat Efektif

Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan skor 380 dari maksimal 420, dengan rata-rata 38 dan persentase 90%, masuk kategori **sangat efektif**. Media dinilai layak dan dapat dilanjutkan ke uji coba lapangan.

3. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan di SDN Lambang Jaya 01 dengan melibatkan 26 siswa kelas V untuk menilai efektivitas media dalam kondisi kelas sebenarnya. Tahap ini bertujuan memastikan media mendukung pembelajaran pada skala yang lebih luas sebelum tahap evaluasi akhir.

Tabel 3. Uji Coba Lapangan

Data Statistik	Hasil Uji Coba Lapangan
Skor Maksimal	1040
Total Skor Yang Diperoleh	860
Presentase	82%
Kategori	Sangat Efektif

Hasil uji coba lapangan pada 26 siswa kelas V menunjukkan skor 860 dari maksimal 1040 (82%), kategori **sangat efektif**. Media dinilai layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

4. Angket respon guru dan siswa

Respon guru dan siswa diukur untuk menilai penerimaan serta persepsi terhadap media pembelajaran animasi 2 dimensi yang dikembangkan. Penilaian mencakup aspek konten, desain, kemudahan penggunaan, dan manfaat dalam pembelajaran. Respon positif dari kedua pihak menjadi indikator dukungan terhadap kelayakan dan efektivitas media.

Tabel 4.1 Angket respon guru

Data Statistik	Hasil Angket Respon Guru
Skor Maksimal	75
Total Skor Yang Diperoleh	67
Presentase	85%
Kategori	Sangat Praktis

Tabel 4.2 Angket respon siswa

Data Statistik	Hasil Angket Respon Siswa
Skor Maksimal	1300
Total Skor Yang Diperoleh	1102
Presentase	84,77%
Kategori	Sangat Praktis

Hasil angket menunjukkan bahwa respon guru mencapai skor 67 dari maksimal 75 (85%), sedangkan respon siswa memperoleh 1102 dari maksimal 1300 (84,77%). Keduanya termasuk kategori **sangat praktis**, yang mengindikasikan bahwa media diterima dengan baik dan dinilai mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif.

5. Keefektivan media terhadap motivasi belajar

Efektivitas media pembelajaran animasi 2 dimensi terhadap motivasi belajar siswa dianalisis dengan membandingkan skor angket motivasi sebelum dan sesudah penggunaan media. Perbedaan skor tersebut menjadi tolok ukur keberhasilan media dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran IPAS.

Tabel 5.1 Angket awal

Data Statistik	Hasil Angket Awal
Skor Maksimal	1560
Total Skor Yang Diperoleh	1183
Presentase	75%
Kategori	Efektif

Tabel 5.2 Angket akhir

Data Statistik	Hasil Angket Akhir
Skor Maksimal	1560
Total Skor Yang Diperoleh	1375
Presentase	88%
Kategori	Sangat Efektif



Gambar 5.1 Diagram skor awal & akhir

Peningkatan 13% antara angket awal dan akhir menunjukkan media animasi 2 dimensi efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Desain visual menarik, bahasa sederhana, dan materi yang sesuai karakter siswa menjadi faktor pendukung utama, sehingga media ini layak digunakan untuk pembelajaran IPAS di kelas V.



Gambar 5.2 Hasil media animasi 2 dimensi

Pembahasan

Validasi ahli media, materi, dan bahasa menunjukkan persentase di atas 93% (*sangat layak*), menandakan bahwa media animasi 2 dimensi telah memenuhi kriteria kualitas dari segi tampilan, isi, dan bahasa. Hasil ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2014) bahwa desain visual, akurasi materi, dan bahasa yang tepat sangat berpengaruh pada kualitas media pembelajaran.

Uji coba kelompok kecil memperoleh persentase efektivitas 90%, sedangkan uji coba lapangan mencapai 82%. Meskipun sedikit menurun pada skala yang lebih luas, keduanya tetap berada pada kategori **sangat efektif**, sejalan dengan penelitian Susilo & Widiya (2021) serta Hafiedz and Nurhamidah (2023) yang menegaskan efektivitas animasi dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Respon guru (85%) dan siswa (84,77%) menunjukkan kategori **sangat praktis**. Artinya, media mudah digunakan, bermanfaat, dan diterima dengan baik oleh pengguna.

Pengukuran motivasi belajar menunjukkan peningkatan 13% dari skor awal 75% menjadi 88% setelah penggunaan media. Desain visual yang menarik, bahasa sederhana, dan materi yang sesuai menjadi faktor utama yang mendorong peningkatan ini. Temuan ini mendukung teori bahwa media yang sesuai kebutuhan siswa dapat meningkatkan minat dan keterlibatan belajar (Melati et al. 2023)

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran animasi 2 dimensi yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS. Validasi ahli menunjukkan kelayakan sangat tinggi di atas 93%, sedangkan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan masing-masing memperoleh efektivitas 90% dan 82% dengan kategori *sangat efektif*. Respon guru (85%) dan siswa (84,77%) juga berada pada kategori *sangat praktis*, menunjukkan penerimaan positif terhadap media.

Peningkatan motivasi belajar sebesar 13% dari skor awal 75% menjadi 88% membuktikan bahwa media ini mampu menarik minat dan meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan demikian, media animasi 2 dimensi ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan relevan dengan kurikulum, serta berpotensi diterapkan secara luas untuk mendukung pembelajaran IPAS yang lebih interaktif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, Dhira, Handewi Pramesti, Ahmad Ipmawan Kharisma, Rizka Novi Irmaningrum, Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Lamongan, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Lamongan, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, and Universitas Muhammadiyah Lamongan. 2023. "IMPLEMENTASI MERDEKA BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS PROYEK." 06(02):98–106.
- Arikunto, Suharsimi. 2021. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. "Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers."
- Bungin, Burhan. 2011. "Metodologi Penelitian Kualitatif: Aktualisasi Metodologis Ke Arah Ragam Varian Kontemporer."
- Hafiedz, Ridho, and Didah Nurhamidah. 2023. "MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE." 54–64.
- Indarti, Ninik. 2014. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Discovery Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN Gawan 02."
- Isti, Lailia Arditya, Agustiningsih Agustiningsih, and Arik Aguk Wardoyo. 2020. "Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* 4(1):21–28.
- Melati, Eka, Ayyesha Dara Fayola, I. Putu Agus, Dharma Hita, Andi Muh, and Akbar Saputra. 2023. "Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." 06(01):732–41.
- Pendidikan, Nasional. 2021. "PERATURAN PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA NOMOR 4TAHUN2022."
- Sugiyono, Sugiyono. 2015. "Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development." *Bandung: Alfabeta*.
- Susilo, Agus, and Mareta Widiya. 2021. "Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Di STKIP PGRI

Lubuklinggau.” *Jurnal*
Eduscience 8(1):30–38.