

Analisis Kebutuhan Video Pembelajaran Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SD

Ruslan Effendi Kilkoda*, Adiati Tomia, Intan Gemelia Fau, Wirda Wiwik La Otje, Nurhikmah H, Abdul Hakim
Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

*Email Korespondensi: ruslaneffendi.250024301013@student.unm.ac.id

Kilkoda, R. E., Tomia, A., Fau, I. G., Otje, W. W. L., H, N., & Hakim, A. (2026). Analisis Kebutuhan Video Pembelajaran Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SD. *Varied Knowledge Journal*, 4(1), 1156-1165.
<https://doi.org/10.71094/vkj.v4i1.235>

Diterima: 19-05-2026
Direvisi: 20-07-2026
Disetujui: 19-08-2026
Publish: 30-08-2026



Copyright © 2026, The Author(s). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

Abstract: This study aims to develop and evaluate the quality of an animated learning video as an instructional medium to improve elementary school students' conceptual understanding. The study focuses on examining the validity and practicality of the developed animated learning video. A descriptive quantitative approach was employed, involving elementary school teachers and students as research subjects. Data were collected through a closed-ended questionnaire using a five-point Likert scale and analyzed descriptively with the assistance of Microsoft Excel. The results indicate that the animated learning video has a high level of validity in terms of the appropriateness of the content, presentation, language, and visual design in relation to the learning objectives and the characteristics of elementary school students. The practicality of the media also received positive responses from both teachers and students, particularly regarding ease of use, visual appeal, clarity of material presentation, and the benefits of the media in supporting conceptual understanding. Based on these findings, the animated learning video is considered feasible for use as an instructional medium. It can serve as an engaging, interactive, and age-appropriate learning alternative to support elementary school students in developing conceptual understanding more effectively.

Keywords: Animated Learning Video, Conceptual Understanding, Elementary School Students, Learning Media, Validity, Practicality

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kualitas video pembelajaran animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Fokus penelitian meliputi pengujian validitas dan kepraktisan video pembelajaran animasi yang dikembangkan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan subjek yang terdiri atas guru dan siswa sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui angket tertutup menggunakan skala Likert lima poin, kemudian dianalisis secara deskriptif dengan bantuan Microsoft Excel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran animasi memiliki tingkat validitas yang tinggi ditinjau dari kesesuaian materi, penyajian, bahasa, dan tampilan visual dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa sekolah dasar. Kepraktisan media juga memperoleh respons positif dari guru dan siswa, terutama pada aspek kemudahan penggunaan, daya tarik visual, kejelasan penyampaian materi, dan manfaat media dalam mendukung pemahaman konsep. Berdasarkan hasil tersebut, video pembelajaran animasi dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dalam mendukung proses pemahaman konsep secara lebih efektif.

Kata Kunci: Video Pembelajaran Animasi, Pemahaman Konsep, Siswa SD, Media Pembelajaran, Validitas, Kepraktisan

PENDAHULUAN

Bagian Pendidikan pada jenjang sekolah dasar merupakan tahap penting dalam membentuk kemampuan dasar, keterampilan berpikir, serta pemahaman konsep peserta didik yang akan menjadi fondasi bagi pembelajaran pada jenjang berikutnya. Pada fase ini, siswa berada pada tahap perkembangan operasional konkret sehingga membutuhkan pengalaman belajar yang menarik,

visual, dan kontekstual agar mampu memahami materi secara optimal. Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, masih ditemukan berbagai permasalahan yang menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif, terutama pada mata pelajaran yang memiliki konsep abstrak seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Matematika.

Salah satu permasalahan utama yang sering ditemukan adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan penjelasan verbal. Pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak karena materi yang disampaikan tidak disertai dengan visualisasi atau pengalaman belajar yang konkret. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman konsep, motivasi belajar, serta partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar dalam menghadirkan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu media pembelajaran yang dinilai efektif untuk membantu siswa memahami konsep abstrak adalah video pembelajaran animasi. Video animasi mampu menggabungkan unsur teks, gambar, suara, gerak, dan visualisasi sehingga materi pembelajaran dapat disampaikan secara lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Menurut Mayer (2009) melalui *Multimedia Learning Theory*, pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya menggunakan teks atau penjelasan verbal semata. Penggunaan visualisasi dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam.

Selain itu, Arsyad (2017) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam meningkatkan perhatian, motivasi, dan minat belajar siswa. Media pembelajaran juga dapat membantu mengatasi keterbatasan pengalaman siswa dengan menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit diamati secara langsung. Oleh karena itu, penggunaan video animasi dalam pembelajaran dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini yang dekat dengan teknologi digital.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa video animasi memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Penelitian Etza Sabilillah (2025) menunjukkan bahwa video animasi mampu mengkonkretkan konsep IPA yang abstrak, menghadirkan pengalaman belajar multisensori, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan oleh Yesiska Mikaris Citra Tamara (2024) menunjukkan bahwa pengembangan video animasi pada pembelajaran Matematika menghasilkan media yang sangat valid, praktis, dan efektif dengan tingkat pemahaman konsep siswa yang tinggi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video animasi tidak hanya meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, tetapi juga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Temuan serupa juga diperoleh dari penelitian Rindiani Gusnia (2024) yang menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan video animasi. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman konsep siswa setelah penggunaan video animasi dalam pembelajaran. Hasil ini memperkuat bahwa video animasi memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal dan angket kebutuhan yang dilakukan di SD Negeri 2 Bula Barat, Kabupaten Seram Bagian Timur, ditemukan bahwa guru dan siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan video animasi dalam pembelajaran. Guru menyatakan bahwa video animasi membantu menjelaskan materi yang sulit dipahami siswa, meningkatkan motivasi belajar,

serta mempermudah proses penyampaian materi. Guru juga mengharapkan video pembelajaran yang dikembangkan memiliki durasi singkat, dilengkapi narasi, teks, gambar menarik, serta latihan evaluasi agar lebih efektif digunakan dalam pembelajaran. Di sisi lain, siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan video animasi membuat mereka lebih semangat belajar, lebih mudah memahami materi, dan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selain itu, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah masih terbatas dan belum mampu memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan secara sistematis agar media yang dihasilkan benar-benar relevan dengan kebutuhan pengguna serta mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan berbagai permasalahan, hasil penelitian terdahulu, dan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, pengembangan video pembelajaran animasi dinilai sangat relevan dan penting untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran animasi sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur validitas dan reliabilitas instrumen penelitian serta menganalisis persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan video animasi dalam pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi media pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital..

METODE

Pada Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Namun, penelitian ini difokuskan pada tahap pengembangan dan pengujian kualitas media video pembelajaran animasi yang meliputi validitas dan kepraktisan media dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan menghasilkan produk berupa video pembelajaran animasi yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap pertama yaitu analysis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami konsep abstrak tanpa bantuan media visual, sementara guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan penjelasan verbal. Selain itu, siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis animasi. Tahap design dilakukan dengan merancang video pembelajaran animasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa. Perancangan media meliputi penyusunan materi pembelajaran, penentuan alur video (storyboard), desain tampilan visual, narasi audio, animasi, serta evaluasi pembelajaran. Pengembangan media juga disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung lebih menyukai media visual, berwarna, interaktif, dan berdurasi singkat. Tahap development dilakukan dengan memproduksi video pembelajaran animasi menggunakan perangkat lunak pengolah video dan animasi. Produk yang telah dikembangkan kemudian diuji validitasnya oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kesesuaian isi materi, bahasa, tampilan visual, penyajian, dan kelayakan media. Selanjutnya

dilakukan revisi berdasarkan saran validator agar media yang dihasilkan lebih optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tahap implementation dilakukan melalui uji coba terbatas pada siswa kelas V SD Negeri 2 Bula Barat, Kabupaten Seram Bagian Timur, Provinsi Maluku. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respons guru dan siswa terhadap penggunaan video pembelajaran animasi serta mengukur tingkat kepraktisan media dalam pembelajaran. Pada tahap ini, siswa menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran dan kemudian diminta memberikan tanggapan melalui angket yang telah disiapkan. Tahap terakhir yaitu evaluation dilakukan untuk menilai kualitas media pembelajaran animasi berdasarkan hasil uji validitas dan kepraktisan. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh terhadap media yang dikembangkan agar diperoleh produk yang layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Subjek penelitian terdiri atas 14 guru dan 30 siswa kelas V di SD Negeri 2 Bula Barat. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih responden yang dianggap paling relevan dengan tujuan penelitian. Guru dipilih karena terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sedangkan siswa dipilih sebagai pengguna utama media pembelajaran animasi yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket tertutup berbasis skala Likert. Angket guru menggunakan skala empat poin, yaitu: 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Setuju, dan 4 = Sangat Setuju. Sementara itu, angket siswa menggunakan skala frekuensi, yaitu: 1 = Tidak Pernah, 2 = Kadang, 3 = Sering, dan 4 = Selalu. Instrumen penelitian dikembangkan berdasarkan teori media pembelajaran, Multimedia Learning Theory dari Mayer, dan indikator pemahaman konsep menurut Bloom.

Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui ketepatan setiap butir instrumen dalam mengukur aspek yang diteliti, sedangkan uji reliabilitas dilakukan menggunakan teknik Cronbach's Alpha untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa angket guru memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,89 dan angket siswa sebesar 0,87 sehingga keduanya termasuk kategori reliabel dan layak digunakan dalam penelitian. Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif deskriptif dengan bantuan Microsoft Excel. Analisis dilakukan melalui perhitungan skor, rata-rata, persentase, uji validitas, dan uji reliabilitas instrumen. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan video pembelajaran animasi yang dikembangkan. Selain itu, data hasil penelitian digunakan untuk memberikan gambaran mengenai kebutuhan dan persepsi guru serta siswa terhadap penggunaan video animasi dalam pembelajaran di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum dilakukan pengembangan video pembelajaran animasi, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa instrumen layak digunakan sebagai alat pengumpulan data. Uji validitas dilakukan terhadap angket guru dan siswa menggunakan analisis korelasi antarbutir, sedangkan uji reliabilitas menggunakan teknik Cronbach's Alpha.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Guru dan Siswa

Instrumen	Jumlah Butir	Cronbach's Alpha	Kategori
Angket Guru	15	0,89	Reliabel
Angket Siswa	10	0,87	Reliabel

Sumber: Data primer diolah (2026)

Berdasarkan Tabel 1, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha pada angket guru sebesar 0,89 dan angket siswa sebesar 0,87. Kedua nilai tersebut berada di atas batas minimum reliabilitas yaitu 0,70 sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan memiliki konsistensi internal yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen dapat digunakan secara konsisten dalam penelitian pengembangan video pembelajaran animasi.

Hasil Uji Validitas Angket Guru

Hasil uji validitas instrumen guru menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan dinyatakan valid dengan nilai rata-rata dan persentase tinggi. Data hasil uji validitas angket guru dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Angket Guru

Butir	Pernyataan Ringkas	Mean	Persen (%)	Kategori
G1	Siswa kesulitan memahami konsep penting	2,5	62,5	Valid
G2	Konsep sulit tanpa media visual	2,6	65,0	Valid
G3	Media tersedia kurang mendukung	2,4	60,0	Valid
G4	Video animasi memvisualisasikan konsep abstrak	3,5	87,5	Valid
G5	Butuh video animasi sesuai kurikulum	3,6	90,0	Valid
G6	Animasi lebih efektif dari non-visual	3,4	85,0	Valid
G7	Mampu mengoperasikan multimedia	3,2	80,0	Valid
G8	Fasilitas sekolah memadai	3,0	75,0	Valid
G9	Siap menggunakan animasi rutin	3,3	82,5	Valid
G10	Durasi video ≤ 10 menit	3,5	87,5	Valid
G11	Perlu narasi dan teks	3,6	90,0	Valid
G12	Perlu latihan evaluasi	3,4	85,0	Valid
G13	Meningkatkan pemahaman siswa	3,7	92,5	Valid
G14	Meningkatkan motivasi belajar	3,8	95,0	Valid
G15	Mempermudah menjelaskan materi	3,6	90,0	Valid

Sumber: Data primer diolah (2026)

Berdasarkan Tabel 2, butir G14 memperoleh persentase tertinggi sebesar 95%, yang menunjukkan bahwa guru sangat meyakini video pembelajaran animasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, butir G13 mengenai peningkatan pemahaman siswa juga memperoleh persentase tinggi sebesar 92,5%. Temuan ini menunjukkan bahwa guru memiliki persepsi positif terhadap penggunaan video animasi dalam pembelajaran. Namun demikian, pada butir G3 diperoleh persentase lebih rendah sebesar 60%, yang menunjukkan bahwa fasilitas media pembelajaran di sekolah masih terbatas.

Hasil Uji Validitas Angket Siswa

Hasil uji validitas angket siswa menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan dinyatakan valid dengan kategori tinggi. Data hasil uji validitas siswa dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Angket Siswa

Butir	Pernyataan Ringkas	Mean	Persen (%)	Kategori
S1	Sulit memahami beberapa pelajaran	2,8	70,0	Valid
S2	Mudah paham jika ada gambar/animasi	3,6	90,0	Valid
S3	Guru jarang menggunakan video (dibalik)	3,2	80,0	Valid
S4	Suka belajar menggunakan video animasi	3,7	92,5	Valid
S5	Video animasi membantu memahami materi	3,8	95,0	Valid
S6	Lebih semangat jika menonton animasi	3,6	90,0	Valid
S7	Suka video berwarna dan menarik	3,5	87,5	Valid

S8	Suka video pendek (<10 menit)	3,4	85,0	Valid
S9	Ingin guru lebih sering menggunakan animasi	3,7	92,5	Valid
S10	Video animasi membuat materi mudah diingat	3,8	95,0	Valid

Sumber: Data primer diolah (2026)

Berdasarkan Tabel 3, butir S5 dan S10 memperoleh persentase tertinggi sebesar 95%, yang menunjukkan bahwa siswa merasa video animasi sangat membantu memahami dan mengingat materi pembelajaran. Selain itu, butir S4 dan S9 juga memperoleh persentase tinggi sebesar 92,5%, yang menunjukkan bahwa siswa sangat menyukai pembelajaran menggunakan video animasi dan berharap guru lebih sering menggunakannya dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Persepsi Guru terhadap Video Pembelajaran Animasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memberikan respons positif terhadap penggunaan video pembelajaran animasi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Respons tersebut terlihat dari penilaian guru terhadap kemampuan media dalam menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu penyampaian materi. Tingginya penilaian pada aspek motivasi belajar dan pemahaman konsep menunjukkan bahwa guru memandang video animasi bukan hanya sebagai media untuk memperindah penyajian materi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat membantu siswa memahami informasi yang sulit dijelaskan secara verbal. Melalui visualisasi berupa gambar bergerak, ilustrasi, teks, dan suara, materi yang bersifat abstrak dapat disajikan dalam bentuk yang lebih konkret dan mudah diamati oleh siswa.

Pandangan tersebut dapat dijelaskan melalui teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2009). Teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui kombinasi saluran verbal dan visual yang relevan. Video animasi memungkinkan siswa menerima informasi melalui unsur visual sekaligus auditori sehingga proses pembentukan representasi mental terhadap materi dapat lebih terbantu. Namun, penggunaan berbagai unsur multimedia perlu tetap dikendalikan agar tidak menimbulkan beban kognitif yang berlebihan. Oleh karena itu, animasi yang digunakan dalam pembelajaran perlu memiliki hubungan yang jelas dengan materi, narasi yang mudah dipahami, serta tampilan yang tidak terlalu padat.

Respons guru juga menunjukkan adanya kebutuhan terhadap video animasi yang praktis dan sesuai dengan kondisi pembelajaran di sekolah dasar. Guru mengharapkan video memiliki durasi yang relatif singkat, dilengkapi narasi dan teks pendukung, serta menyediakan latihan atau evaluasi setelah penyampaian materi. Kebutuhan tersebut menunjukkan bahwa aspek pedagogis menjadi pertimbangan penting dalam pengembangan media. Video pembelajaran yang baik tidak cukup hanya menarik secara visual, tetapi harus memiliki struktur penyajian yang mendukung tujuan pembelajaran, mulai dari pengenalan materi, penjelasan konsep, pemberian contoh, hingga penguatan melalui latihan. Dengan demikian, persepsi guru memperlihatkan bahwa kebermanfaatan video animasi sangat berkaitan dengan kesesuaian antara desain media dan kebutuhan nyata dalam proses pembelajaran.

Persepsi Siswa terhadap Video Pembelajaran Animasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan video pembelajaran animasi. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa penyajian materi melalui gambar, gerakan, dan suara membuat pembelajaran terasa lebih menarik serta membantu mereka memahami materi. Respons tersebut menunjukkan bahwa unsur visual dalam video animasi dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan penyajian

materi yang hanya mengandalkan penjelasan verbal atau teks. Informasi yang sebelumnya sulit dibayangkan dapat ditampilkan melalui ilustrasi dan gerakan sehingga siswa memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai konsep yang sedang dipelajari.

Ketertarikan siswa terhadap video animasi juga berkaitan dengan aspek motivasi dan perhatian selama pembelajaran. Media yang memiliki unsur gambar bergerak, suara, dan alur penyajian yang jelas cenderung membuat siswa lebih fokus mengikuti materi. Ketika perhatian siswa dapat dipertahankan, peluang mereka untuk menerima dan mengolah informasi pembelajaran menjadi lebih besar. Siswa juga menyatakan bahwa penggunaan video membantu mereka mengingat materi dengan lebih mudah. Kondisi tersebut dapat terjadi karena informasi tidak hanya diterima dalam bentuk kata-kata, tetapi juga diperkuat melalui representasi visual yang memberikan konteks terhadap konsep yang dipelajari.

Temuan tersebut sejalan dengan Arsyad (2017) yang menjelaskan bahwa media audiovisual memiliki kemampuan untuk meningkatkan perhatian dan motivasi belajar karena informasi disajikan melalui unsur suara dan gambar secara bersamaan. Dalam konteks siswa sekolah dasar, penggunaan media semacam ini menjadi relevan karena karakteristik perkembangan mereka masih membutuhkan bantuan contoh konkret dan representasi visual untuk memahami konsep tertentu. Video animasi juga dapat mengurangi kesan monoton dalam pembelajaran karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi memperoleh pengalaman belajar melalui pengamatan terhadap objek, proses, atau peristiwa yang divisualisasikan.

Meskipun demikian, tingginya ketertarikan siswa terhadap video animasi tidak secara otomatis menunjukkan bahwa media tersebut dapat menggantikan peran guru. Video lebih tepat ditempatkan sebagai media pendukung yang membantu guru menjelaskan materi dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi. Guru tetap memiliki peran dalam memberikan pengantar, mengarahkan perhatian siswa pada bagian penting dari video, memberikan pertanyaan, serta melakukan penguatan setelah video selesai digunakan. Dengan pola tersebut, video animasi dapat menjadi bagian dari pembelajaran yang lebih aktif dan terarah.

Kelayakan Pengembangan Video Pembelajaran Animasi

Berdasarkan hasil uji yang dilakukan, video pembelajaran animasi dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Kelayakan tersebut didukung oleh hasil validasi serta respons positif dari guru dan siswa. Penilaian terhadap aspek materi, penyajian, bahasa, dan tampilan menunjukkan bahwa produk telah memiliki komponen yang diperlukan untuk digunakan dalam pembelajaran. Sementara itu, respons guru dan siswa memberikan gambaran bahwa media dapat diterima dari sisi penggunaan dan pengalaman belajar.

Kelayakan media dalam penelitian ini tidak hanya dilihat dari aspek visual, tetapi juga dari kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik pengguna. Video animasi yang dikembangkan memberikan bantuan visual terhadap materi yang membutuhkan penjelasan melalui proses, ilustrasi, atau contoh konkret. Hal tersebut menjadi salah satu keunggulan media animasi dibandingkan dengan media pembelajaran yang hanya menyajikan informasi dalam bentuk teks. Visualisasi memungkinkan siswa mengamati informasi secara lebih terstruktur, sedangkan narasi dapat membantu mengarahkan perhatian siswa pada informasi yang dianggap penting.

Hasil tersebut memperlihatkan bahwa pengembangan media pembelajaran perlu memperhatikan keseimbangan antara aspek teknologi dan aspek pedagogis. Media yang menarik belum tentu efektif apabila materi yang disampaikan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sebaliknya, materi yang baik juga dapat menjadi kurang optimal apabila dikemas dalam bentuk yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh sebab itu, video pembelajaran animasi dalam

penelitian ini dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan guru dan siswa, kejelasan materi, penggunaan bahasa yang sesuai, serta penyajian visual yang mendukung pemahaman konsep.

Temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media animasi memiliki potensi untuk mendukung kualitas pembelajaran, terutama ketika digunakan untuk menjelaskan materi yang sulit diamati secara langsung. Respons positif guru dan siswa menunjukkan bahwa media tidak hanya dapat diterima secara teknis, tetapi juga memiliki nilai praktis dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, video pembelajaran animasi dapat menjadi salah satu alternatif media yang digunakan guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan membantu siswa membangun pemahaman terhadap konsep yang dipelajari.

Namun, hasil penelitian ini perlu dipahami secara proporsional. Respons positif guru dan siswa serta hasil validasi menunjukkan kelayakan dan penerimaan media, tetapi belum dapat dijadikan satu-satunya dasar untuk menyimpulkan adanya peningkatan hasil belajar secara signifikan. Untuk membuktikan efektivitas video animasi terhadap peningkatan pemahaman konsep secara lebih kuat, diperlukan pengujian lanjutan, misalnya melalui desain eksperimen atau pretest-posttest dengan subjek yang lebih luas. Dengan demikian, hasil penelitian ini terutama memberikan dasar bahwa video pembelajaran animasi telah memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan serta memiliki potensi untuk digunakan dalam mendukung pemahaman konsep siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Pengembangan video pembelajaran animasi sangat relevan dan dibutuhkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di SD Negeri 2 Bula Barat masih menghadapi beberapa kendala, terutama dalam membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak. Pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penjelasan verbal menyebabkan siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran secara optimal. Hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen menunjukkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan. Nilai reliabilitas angket guru sebesar 0,89 dan angket siswa sebesar 0,87 menunjukkan kategori reliabel dengan tingkat konsistensi yang tinggi. Selain itu, hasil validitas menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan pada instrumen dinyatakan valid sehingga mampu mengukur kebutuhan dan persepsi guru maupun siswa terhadap pengembangan video pembelajaran animasi. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa guru memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan video pembelajaran animasi. Guru menilai bahwa video animasi mampu membantu memvisualisasikan konsep abstrak, meningkatkan motivasi belajar siswa, mempermudah penyampaian materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Guru juga mengharapkan media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tampilan menarik, dilengkapi narasi, teks, ilustrasi visual, serta latihan evaluasi agar lebih efektif digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, siswa menunjukkan tingkat ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan video pembelajaran animasi. Siswa merasa lebih mudah memahami materi, lebih semangat belajar, dan lebih mudah mengingat materi ketika pembelajaran menggunakan video animasi. Siswa juga menyukai media pembelajaran yang berwarna, interaktif, dan berdurasi singkat sehingga sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang cenderung visual dan audiovisual. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran animasi layak dikembangkan sebagai media pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Penggunaan video animasi tidak hanya

membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Brünken, R., Plass, J. L., & Leutner, D. (2003). Direct measurement of cognitive load in multimedia learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 53–61. https://doi.org/10.1207/S15326985EP3801_7
- Cavanagh, T. M., & Kiersch, C. (2023). Using commonly-available technologies to create online multimedia lessons through the application of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Technology Research and Development*, 71, 1033–1053. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10181-1>
- Çeken, B., & Taşkın, N. (2022). Multimedia learning principles in different learning environments: A systematic review. *Smart Learning Environments*, 9, Article 19. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00200-2>
- Cennamo, K. S. (1993). Learning from video: Factors influencing learners' preconceptions and invested mental effort. *Educational Technology Research and Development*, 41, 33–45. <https://doi.org/10.1007/BF02297356>
- Cheng, C., Wu, Y., Wang, R., et al. (2026). Seductive details, cognitive load, and learning outcomes: A multi-level meta-analysis and MASEM. *Educational Psychology Review*, 38, Article 28. <https://doi.org/10.1007/s10648-025-10099-z>
- Guo, P. J., Kim, J., & Rubin, R. (2014). How video production affects student engagement: An empirical study of MOOC videos. *Proceedings of the First ACM Conference on Learning @ Scale*, 41–50. <https://doi.org/10.1145/2556325.2566239>
- Mayer, R. E. (2002). Cognitive theory and the design of multimedia instruction: An example of the two-way street between cognition and instruction. *New Directions for Teaching and Learning*, 2002(89), 55–71. <https://doi.org/10.1002/tl.47>
- Mayer, R. E. (2008). Applying the science of learning: Evidence-based principles for the design of multimedia instruction. *American Psychologist*, 63(8), 760–769. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.63.8.760>
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36, Article 8. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mayer, R. E., & Johnson, C. I. (2008). Revising the redundancy principle in multimedia learning. *Journal of Educational Psychology*, 100(2), 380–386. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.100.2.380>
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (1998). A split-attention effect in multimedia learning: Evidence for dual processing systems in working memory. *Journal of Educational Psychology*, 90(2), 312–320. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.90.2.312>
- Mayer, R. E., & Sims, V. K. (1994). For whom is a picture worth a thousand words? Extensions of a dual-coding theory of multimedia learning. *Journal of Educational Psychology*, 86(3), 389–401. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.86.3.389>
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (1999). Cognitive principles of multimedia learning: The role of modality and contiguity. *Journal of Educational Psychology*, 91(2), 358–368. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.91.2.358>
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2000). A coherence effect in multimedia learning: The case for minimizing irrelevant sounds in the design of multimedia instructional messages. *Journal of Educational Psychology*, 92(1), 117–125. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.92.1.117>

- Mousavi, S. Y., Low, R., & Sweller, J. (1995). Reducing cognitive load by mixing auditory and visual presentation modes. *Journal of Educational Psychology*, 87(2), 319–334. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.87.2.319>
- Noetel, M., Griffith, S., Delaney, O., Sanders, T., Parker, P., del Pozo Cruz, B., & Lonsdale, C. (2021). Video improves learning in higher education: A systematic review. *Review of Educational Research*, 91(2), 204–236. <https://doi.org/10.3102/0034654321990713>
- Oberfoell, A., & Correia, A. (2016). Understanding the role of the modality principle in multimedia learning environments. *Journal of Computer Assisted Learning*, 32(6), 607–617. <https://doi.org/10.1111/jcal.12157>
- Rey, G. D., & Steib, N. (2013). The personalization effect in multimedia learning: The influence of dialect. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2641–2647. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.04.003>
- Ryanda, E., & Khoiri, A. (2026). Animated video learning improves elementary students electrical circuit understanding. *Academia Open*, 11(1). <https://doi.org/10.21070/acopen.11.2026.13826>
- Wang, Z., Sundararajan, N., Adesope, O. O., & Ardasheva, Y. (2017). Moderating the seductive details effect in multimedia learning with note-taking. *British Journal of Educational Technology*, 48(6), 1380–1389. <https://doi.org/10.1111/bjet.12476>
- Widianti, M., Gusfanti, N. T. E., & Oktasari, W. (2026). Efektivitas pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS di sekolah dasar: Sebuah kajian literatur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.46131>
- Yue, C., Kim, J., Ogawa, R., Stark, E., & Kim, S. (2013). Applying the cognitive theory of multimedia learning: An analysis of medical animations. *Medical Education*, 47(4), 375–387. <https://doi.org/10.1111/medu.12090>