

Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Eka Melati^{1*}, Ayyesha Dara Fayola², I Putu Agus Dharma Hita³, Andi Muh Akbar Saputra⁴, Zamzami⁵, Anita Ninasari⁶

¹Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Vokasi, Institut Teknologi Mitra Gama

²Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Metro

³Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Pendidikan, Universitas Triatma Mulya

⁴Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Makassar

⁵Program Studi Ilmu Komikasi, Fakultas Fisipol, Universitas Iskandar Muda

⁶Program Studi Agroteknologi, Fakultas Pertanian, Universitas Khairun Ternate

eccamelati84@gmail.com

Abstract

This study examines the utilization of animation as a technology-based learning media to enhance student motivation. In the midst of rapid advancements in information and communication technology, education requires innovative transformation in learning methods. Animation has been recognized as an effective tool to enrich student learning experiences through clear and interactive visual representations. The aim of this research is to analyze literature related to the utilization of animation as a learning media, explore its benefits and challenges, and convey the contribution of this study to the development of innovative learning practices. The method employed in this research is literature review, where data is obtained through analysis of theoretical sources and relevant studies. The results of the literature analysis indicate that animation holds great potential in enhancing student motivation, engagement, creativity, and personalized learning. However, it is crucial for educators and researchers to pay attention to good animation design and the role of educators in facilitating effective animation utilization. This research contributes to the development of innovative learning practices and enriches the understanding of the utilization of animation as an effective learning media in enhancing student motivation.

Keywords: Animation, Learning Media, Technology, Learning Motivation, Education.

Abstrak

Penelitian ini mengkaji pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Di tengah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, pendidikan memerlukan transformasi yang inovatif dalam metode pembelajaran. Animasi telah diakui sebagai alat yang efektif dalam memperkaya pengalaman belajar siswa melalui representasi visual yang jelas dan interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis literatur terkait pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran, mengeksplorasi keuntungan dan tantangan penggunaannya, serta menyampaikan kontribusi penelitian ini dalam pengembangan praktik pembelajaran yang inovatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur, di mana data diperoleh melalui analisis terhadap sumber-sumber teoretis dan penelitian terkait. Hasil analisis studi literatur menunjukkan bahwa animasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, keterlibatan, kreativitas, dan pembelajaran yang personal. Namun, penting bagi pendidik dan peneliti untuk memperhatikan desain animasi yang baik serta peran pendidik dalam memfasilitasi penggunaan animasi secara efektif. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan praktik pembelajaran yang inovatif dan memperkaya pemahaman tentang pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Animasi, Media Pembelajaran, Teknologi, Motivasi Belajar, Pendidikan.

Copyright (c) 2023 Eka Melati, Ayyesha Dara Fayola, I Putu Agus Dharma Hita, Andi Muh Akbar Saputra, Zamzami, Anita Ninasari

Corresponding author: Eka Melati

Email Address: eccamelati84@gmail.com (Babussalam, Kec. Mandau, Kabupaten Bengkalis, Riau)

Received 17 May 2023, Accepted 24 May 2023, Published 24 May 2023

PENDAHULUAN

Di tengah perubahan zaman yang cepat dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan mengalami transformasi yang signifikan. Pendidikan tidak lagi terbatas pada metode

pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah dari guru di depan kelas (Abdullah et al., 2023). Seiring dengan perkembangan teknologi, pendidikan telah mengalami pergeseran yang mencolok dalam hal penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Pemanfaatan teknologi telah membuka peluang baru dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif. Salah satu contoh yang menonjol adalah penggunaan animasi sebagai alat pembelajaran. Animasi memungkinkan visualisasi yang lebih hidup dan menarik, yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik (Ardian & Munadi, 2016). Dengan penggunaan animasi, materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih interaktif dan menarik, memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar mereka.

Selain penggunaan animasi, teknologi informasi dan komunikasi telah memfasilitasi pengembangan berbagai media pembelajaran lainnya. Misalnya, penggunaan simulasi komputer dan permainan pendidikan telah menjadi populer dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Selain itu, platform pembelajaran online telah memungkinkan siswa untuk mengakses sumber belajar secara fleksibel, termasuk video pembelajaran, modul interaktif, dan forum diskusi yang memfasilitasi kolaborasi dan berbagi pengetahuan antar siswa (Nirfayanti & Nurbaeti, 2019). Transformasi pendidikan melalui penggunaan teknologi juga telah membuka pintu bagi pembelajaran jarak jauh atau e-learning. Dalam era digital ini, siswa dapat mengakses pendidikan dari jarak jauh melalui platform pembelajaran online, webinar, atau kelas virtual (Rivai & Mana, 2021). Ini memberikan fleksibilitas yang lebih besar bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan mereka, tanpa terbatas oleh batasan geografis atau jadwal yang kaku.

Dalam kesimpulannya, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan. Metode pembelajaran yang inovatif, termasuk penggunaan animasi dan media pembelajaran interaktif lainnya, telah memperkaya pengalaman belajar siswa. Selain itu, teknologi juga telah memfasilitasi pembelajaran jarak jauh yang lebih fleksibel dan dapat diakses oleh siswa di mana saja. Dengan terus memanfaatkan potensi teknologi, pendidikan akan terus berkembang dan memberikan peluang yang lebih luas bagi siswa dalam mencapai kesuksesan akademik.

Animasi merupakan seni yang memperhidupkan objek atau karakter melalui urutan gambar yang disajikan dengan kecepatan tinggi (Farastuti, 2021). Keunikan utama animasi terletak pada kemampuannya untuk menyampaikan informasi secara visual dan interaktif, menggabungkan elemen gerak, warna, dan suara untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan (Ega Safitri & Titin, 2021). Dalam dunia pendidikan, penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi telah menarik perhatian para pendidik dan peneliti yang bersemangat untuk memanfaatkan potensinya (Hasmirati et al., 2023). Animasi memiliki daya tarik visual yang kuat karena mampu menyajikan konten yang abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa (Afrilia et al., 2022). Dengan penggunaan gambar bergerak, animasi dapat

memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dijelaskan secara verbal atau statis. Selain itu, interaktivitas animasi memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran, seperti mengklik, menyorot, atau memilih opsi yang memungkinkan eksplorasi mandiri (Yuliansah, 2018). Hal ini memberikan siswa kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka.

Dalam konteks pendidikan modern, animasi telah menjadi pusat perhatian para pendidik dan peneliti yang ingin memanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang efektif. Mereka tertarik untuk menjelajahi potensi animasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Cahyani, 2020). Dengan mendayagunakan teknologi dan desain yang canggih, animasi dapat membawa pembelajaran ke tingkat yang lebih menarik, menggugah imajinasi, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah motivasi belajar siswa (Winastiti et al., 2012). Motivasi belajar berperan sebagai pendorong yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, mengembangkan minat, dan mencapai hasil yang lebih baik dalam proses pembelajaran (Suwarma et al., 2023). Namun, seringkali siswa menghadapi tantangan dalam mempertahankan motivasi belajar mereka, terutama dalam pembelajaran yang kompleks atau abstrak.

Di sinilah animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan kontribusi yang signifikan (Cahyani, 2020). Animasi memiliki daya tarik visual dan audio yang kuat, mampu menggugah imajinasi dan kreativitas siswa. Dengan penggunaan animasi yang tepat, materi pembelajaran yang sulit atau abstrak dapat disampaikan dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Animasi juga dapat menyajikan informasi secara interaktif, memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Yuliansah, 2018). Penelitian sebelumnya telah mengungkapkan manfaat penggunaan animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Yuliansah, 2018). Animasi memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan dan minat siswa terhadap materi pembelajaran (Winastiti et al., 2012). Selain itu, animasi dapat memotivasi siswa dengan cara menyampaikan konten yang relevan dan kontekstual, menghadirkan cerita atau skenario yang memancing emosi siswa, dan memberikan umpan balik yang langsung (Susilo & Widiya, 2021). Namun, meskipun ada sejumlah penelitian yang telah dilakukan dalam bidang ini, masih ada ruang untuk penelitian lebih lanjut. Penelitian ini akan menggali lebih dalam tentang pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dengan fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa. Tujuan utamanya adalah untuk memahami secara mendalam bagaimana animasi dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam konteks pendidikan.

Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi dampak penggunaan animasi terhadap pemahaman konsep siswa. Animasi memiliki potensi untuk menyampaikan informasi yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Dalam penelitian ini, kami akan menyelidiki apakah penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan

pemahaman konsep siswa secara signifikan. Melalui penelitian ini, diharapkan akan ada pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dan pemahaman konsep mereka. Hasil penelitian ini akan memberikan wawasan baru dan pemikiran yang lebih mendalam tentang pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif di era digital ini.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki keterbaruan penting dalam menggali potensi pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dan membahas implikasi praktisnya dalam konteks pengembangan kurikulum dan praktik pembelajaran di institusi pendidikan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan yang lebih bermakna dan efektif.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Studi literatur adalah metode penelitian yang melibatkan pengumpulan dan analisis terhadap berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian (Arikunto, 2013). Dalam hal ini, peneliti akan mencari dan mengumpulkan artikel, buku, jurnal ilmiah, tesis, dan sumber literatur lain yang berhubungan dengan pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar.

Berikut adalah langkah-langkah yang akan dilakukan dalam metode studi literatur ini:

1. Identifikasi Topik

Peneliti akan mengidentifikasi topik penelitian yang spesifik, yaitu pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. Hal ini akan membantu dalam mengarahkan pencarian literatur agar fokus pada topik yang relevan.

2. Pencarian Literatur

Peneliti akan melakukan pencarian literatur menggunakan basis data akademik, perpustakaan online, jurnal ilmiah, dan sumber-sumber tepercaya lainnya. Kata kunci yang relevan seperti "animasi dalam pembelajaran," "media pembelajaran berbasis teknologi," dan "motivasi belajar" akan digunakan untuk mencari literatur yang sesuai.

3. Seleksi Literatur

Setelah literatur yang relevan ditemukan, peneliti akan melakukan seleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditentukan sebelumnya. Literatur yang dipilih harus berhubungan langsung dengan topik penelitian dan memiliki kualitas yang baik. Artikel yang sudah memiliki reputasi dan relevan dengan perkembangan terbaru dalam bidang tersebut akan menjadi prioritas.

4. Analisis Literatur

Setelah literatur terpilih, peneliti akan melakukan analisis terhadap isi literatur tersebut. Ini melibatkan pembacaan mendalam dan pemahaman terhadap konten literatur yang berkaitan dengan pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan

motivasi belajar. Hal-hal seperti metodologi yang digunakan, temuan penelitian, dan implikasi praktis akan dieksplorasi dan dianalisis secara kritis.

5. Penyusunan Kesimpulan

Berdasarkan analisis literatur, peneliti akan menyusun kesimpulan yang komprehensif dan mendalam tentang pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. Kesimpulan ini akan mencakup temuan-temuan yang signifikan, tren, tantangan, dan kebaruan dalam penggunaan animasi sebagai media pembelajaran.

Metode studi literatur ini memungkinkan peneliti untuk menyusun landasan teoritis yang kuat, memperoleh pemahaman yang mendalam tentang topik penelitian, dan mengidentifikasi celah pengetahuan yang masih perlu dipelajari (Ahyar H, Maret US, Andriani H, Sukmana DJ, Mada UG, Hardani SP, 2020). Selain itu, metode ini juga memungkinkan peneliti untuk melihat tren dan perkembangan terbaru dalam penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, serta menggali implikasi praktisnya dalam konteks pendidikan.

HASIL DAN DISKUSI

Berikut adalah hasil analisis studi literatur berdasarkan metode studi literatur yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Animasi sebagai Media Pembelajaran

Studi literatur menunjukkan bahwa penggunaan animasi sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi yang kompleks secara visual dan interaktif (Ega Safitri & Titin, 2021). Animasi mampu memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipahami dalam bentuk yang lebih mudah dicerna oleh siswa. Melalui penggunaan elemen gerak, warna, dan suara, animasi dapat menghidupkan materi pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

2. Pengaruh Animasi terhadap Motivasi Belajar

Berbagai penelitian dalam studi literatur menunjukkan bahwa penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Animasi yang menarik dan interaktif dapat membangkitkan minat siswa, memicu rasa ingin tahu, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, animasi juga memberikan variasi dalam metode pengajaran, yang dapat mencegah kejenuhan dan monotoninya dalam pembelajaran (Farastuti, 2021).

3. Peningkatan Pemahaman Konsep

Studi literatur juga mendukung bahwa penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Animasi mampu menggambarkan konsep abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih visual dan jelas. Dengan menggunakan animasi, siswa dapat melihat dan mengerti bagaimana konsep-konsep tersebut bekerja dalam konteks yang nyata.

Representasi visual yang lebih jelas dan simulasi situasional yang menarik dalam animasi dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pembelajaran (Susilo & Widiya, 2021).

4. Kebaruan dalam Pemanfaatan Animasi

Studi literatur mengungkapkan bahwa pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan inovasi. Desain animasi yang semakin realistis, penggunaan teknologi yang lebih canggih, dan integrasi dengan elemen interaktif seperti latihan dan ujian dapat meningkatkan efektivitas penggunaan animasi dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian juga menyoroti pentingnya memperhatikan kualitas konten animasi, seperti akurasi informasi, kecocokan dengan kurikulum, dan keterhubungan dengan kehidupan nyata siswa (Winastiti et al., 2012).

Melalui analisis studi literatur, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan pemahaman konsep mereka. Studi literatur juga menunjukkan adanya kebaruan dalam pengembangan animasi sebagai alat pembelajaran yang semakin canggih dan relevan dengan perkembangan teknologi (Cahyani, 2020). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi topik yang menarik minat para pendidik dan peneliti dalam beberapa tahun terakhir. Dalam hasil kajian studi literatur, ditemukan bahwa animasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Sunami & Aslam, 2021).

Salah satu temuan penting dalam studi literatur adalah bahwa animasi dapat menghidupkan konten pembelajaran yang abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa (Sunami & Aslam, 2021). Melalui penggunaan elemen gerak, warna, dan suara, animasi memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dijelaskan secara verbal atau statis. Hal ini meningkatkan daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran dan memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam.

Selain itu, animasi juga menawarkan pengalaman belajar yang interaktif. Dalam studi literatur, ditemukan bahwa animasi yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Sunami & Aslam, 2021). Siswa dapat berinteraksi dengan konten animasi, seperti mengklik, menyorot, atau memilih opsi yang memungkinkan eksplorasi mandiri. Fitur interaktif ini memberikan siswa kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan pemahaman serta daya ingat mereka.

Studi literatur juga menunjukkan bahwa penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Alannasir, 2016). Animasi yang menarik, menghibur, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa dapat membangkitkan minat mereka terhadap pembelajaran (Afrilia et al., 2022). Animasi juga memberikan variasi dalam metode pengajaran, menghindari kejenuhan dan monoton dalam pembelajaran konvensional. Dengan memperkuat motivasi siswa, animasi dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan

meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Winastiti et al., 2012). Namun, dalam kajian literatur juga ditemukan beberapa tantangan dalam pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran. Beberapa tantangan meliputi kualitas konten animasi yang berkaitan dengan akurasi informasi, kecocokan dengan kurikulum, dan keterhubungan dengan kehidupan nyata siswa (Yuliansah, 2018). Selain itu, faktor teknis seperti keterbatasan aksesibilitas teknologi, kecepatan internet, dan perangkat yang diperlukan juga dapat memengaruhi implementasi animasi dalam pembelajaran.

Selain meningkatkan motivasi belajar siswa, penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi juga memiliki dampak positif lainnya (Prabowo et al., 2023). Hasil kajian studi literatur menunjukkan bahwa penggunaan animasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa, serta memfasilitasi pembelajaran yang adaptif dan personal. Penggunaan animasi sebagai media pembelajaran memberikan fleksibilitas dalam penyajian materi. Animasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong pembelajaran yang lebih adaptif (Yuliansah, 2018). Dalam kajian literatur, ditemukan bahwa animasi dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan atau kecepatan pembelajaran siswa, sehingga siswa dapat belajar dengan ritme mereka sendiri. Ini membantu mengurangi kecenderungan siswa untuk merasa tertinggal atau terlalu ditekan dalam pembelajaran.

Selain itu, penggunaan animasi juga dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa. Animasi yang menarik dan menghibur mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengembangkan pemikiran visual, dan mengeluarkan ide-ide kreatif mereka sendiri (Dewi et al., 2019). Animasi dapat merangsang imajinasi siswa dengan menghadirkan dunia yang baru dan menantang dalam pembelajaran. Hal ini berkontribusi pada pengembangan keterampilan kognitif dan kreatif siswa. Selain dampak positif pada motivasi dan keterlibatan siswa, penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat memfasilitasi pembelajaran yang personal dan mandiri (Nirfayanti & Nurbaeti, 2019). Animasi dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan dalam lingkungan yang nyaman (Cahyani, 2020). Siswa dapat mengakses animasi secara fleksibel, berulang kali, dan sesuai dengan preferensi belajar mereka. Dengan demikian, animasi dapat membantu siswa mengembangkan kemandirian, kepercayaan diri, dan tanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri.

Meskipun demikian, implementasi penggunaan animasi dalam pembelajaran juga memerlukan perhatian terhadap beberapa faktor penting. Dalam kajian literatur, ditemukan bahwa desain animasi yang baik dan berkualitas sangat penting dalam mempengaruhi efektivitas penggunaan animasi dalam pembelajaran (Yuliansah, 2018). Animasi harus memperhatikan prinsip-prinsip desain yang baik, termasuk kejelasan pesan, keterhubungan dengan konteks pembelajaran, dan konsistensi visual. Selain itu, peran pendidik sebagai fasilitator dan pengawas dalam penggunaan animasi juga menjadi faktor penting untuk memastikan animasi digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran (Winastiti et al., 2012).

Secara keseluruhan, hasil kajian studi literatur menunjukkan bahwa pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, keterlibatan, kreativitas, dan pembelajaran yang personal. Animasi dapat memperkaya pengalaman belajar siswa melalui representasi visual yang jelas, interaktif, dan menarik. Namun, penting bagi pendidik dan peneliti untuk memperhatikan desain animasi yang baik serta peran pendidik dalam memfasilitasi penggunaan animasi secara efektif. Tantangan terkait dengan kualitas konten dan aspek teknis juga perlu diperhatikan dalam implementasi animasi sebagai media pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam mengatasi tantangan tersebut dan mengoptimalkan pemanfaatan animasi sebagai alat pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, penelitian ini memiliki potensi untuk mengembangkan praktik pembelajaran yang inovatif dan memperkaya pemahaman kita tentang pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian di atas adalah bahwa pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Animasi dapat memperkaya pengalaman belajar siswa melalui representasi visual yang jelas, interaktif, dan menarik. Penggunaan animasi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kreativitas, dan pembelajaran yang personal. Namun, tantangan terkait dengan kualitas konten dan aspek teknis perlu diperhatikan untuk memastikan implementasi animasi yang efektif dalam pembelajaran.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan praktik pembelajaran yang inovatif dan memperkaya pemahaman tentang pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran yang efektif. Diharapkan bahwa penelitian ini dapat membantu pendidik dan peneliti dalam mengoptimalkan penggunaan animasi sebagai alat pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang potensi dan tantangan pemanfaatan animasi, dapat dilakukan upaya untuk mengembangkan konten animasi yang berkualitas, mendesain interaksi yang menarik, dan mengintegrasikan animasi dalam kurikulum yang relevan. Dengan demikian, animasi dapat menjadi alat yang efektif untuk memperbaiki pengalaman belajar siswa dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang inspiratif. Kesimpulan ini menegaskan pentingnya terus melakukan penelitian dan eksplorasi lebih lanjut mengenai pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan berdampak positif bagi motivasi belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kisah penelitian ini tidak akan lengkap tanpa mengucapkan terima kasih kepada semua yang telah memberikan dukungan penuh. Keluarga dan teman-teman memberikan dukungan moral yang tak tergantikan. Dan ada juga pihak-pihak lain yang memberikan saran dan dukungan teknis. Dalam

penelitian ini, kami ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah bersama-sama membangun fondasi penelitian ini. Dukungan dan kerjasama mereka telah membantu mewujudkan penelitian yang bermakna ini. Tanpa mereka, penelitian ini tidak akan pernah menjadi kenyataan. Terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penelitian ini.

REFERENSI

- Abdullah, D., Dewi, K. A. K., Sembiring, D., Nursyamsi, S. Y., & Hita, I. P. A. D. (2023). Analysis Of Online Learning Media On Pjok Learning Outcomes. *Journal on Research and Review of Educational Innovation*, 1(2), 64–69.
- Afrilia, L., Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721.
- Ahyar H, Maret US, Andriani H, Sukmana DJ, Mada UG, Hardani SP, M. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Pustaka Baru Press.
- Alannasir, W. (2016). Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas iv sd negeri mannuruki. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(2), 81.
- Ardian, A., & Munadi, S. (2016). Pengaruh Strategi Pembelajaran Student-Centered Learning dan Kemampuan Spasial terhadap Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(4), 454. <https://doi.org/10.21831/jptk.v22i4.7843>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Cahyani, I. R. (2020). Pemanfaatan Media Animasi 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 57–68.
- Dewi, K. C., Ciptayani, P. I., Surjono, H. D., & Priyanto. (2019). Blended Learning Konsep dan Implementasi pada Pendidikan. In Kadek Cahya Dewi, S.T., M.Cs Putu Indah Ciptayani, S.Kom., M.Cs Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D Dr. Priyanto, M.Kom (Issue 28).
- Ega Safitri, & Titin. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>
- Farastuti, S. K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang pada Siswa Kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Puren Depok Sleman Yogyakarta [Poltekkes Kemenkes Yogyakarta]. <http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/6367/>
- Hasmirati, H., Nursyamsi, S. Y., Mustapa, M., Dermawan, H., & Hita, I. P. A. D. (2023). Motivation And Interest: Does It Have An Influence On Pjok Learning Outcomes In Elementary School Children? *Journal on Research and Review of Educational Innovation*, 1(2), 70–78.
- Nirfayanti, N., & Nurbaeti, N. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Proximal Jurnal Penelitian*

Matematika Dan Pendidikan Matematika ISSN 26158132 (Cetak) ISSN 26157667 (Online), 2(1), 50–59.

- Prabowo, R. A., Hita, I. P. A. D., Lubis, F. M., Patimah, S., Eskawida, E., & Siska, S. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola Basket. *Journal on Education*, 5(4), 12648–12658. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2253>
- Rivai, I. N. A., & Mana, R. (2021). Pengaruh pembelajaran online terhadap motivasi belajar dan minat belajar mahasiswa PGMI di tengah pandemi Covid-19. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(2), 168–179. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v4i2.6403>
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945.
- Susilo, A., & Widiya, M. (2021). Video animasi sebagai sarana meningkatkan semangat belajar mata kuliah media pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau. *Jurnal Eduscience*, 8(1), 30–38.
- Suwarma, D. M., Munir, M., Wijayanti, D. A., Marpaung, M. P., Weraman, P., & Hita, I. P. A. D. (2023). Pendampingan Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Dan Motivasi Belajar. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1234–1239. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13044>
- Winastiti, D. D., Kurniawan, E. S., & Maftukhin, A. (2012). Peningkatan motivasi belajar fisika melalui pemanfaatan media pembelajaran animasi yang diproduksi Pustekkom pada siswa kelas VIII SMP Setya Budi Purworejo tahun pelajaran 2011/2012. *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 1(1), 28–33.
- Yuliansah, Y. (2018). Efektivitas media pembelajaran powerpoint berbasis animasi dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2), 24–32.