SOCILEXIA
Journal of Social Sciences and Humanities

SOCILEXIA: Journal of Social Sciences and Humanities
Vol. 1, No. 4, 2026
E-ISSN: 3164-9610
punggawajournal.com/socilexia

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Kartun terhadap Motivasi Pembelajaran Siswa di Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 04 Sengkol Tahun Pelajaran 2025/2026

Maulian Apriani[1], Feby Arief Nugroho[2], Yoga Pratama[3]
[1,2,3]Universitas Doktor Nugroho Magetan, Magetan, Indonesia
Korespondensi: maulianapriani@gmail.com[1] nugrohofeby@gmail.com[2] yogapratamarth23@gmail.com[3]

Informasi Artikel

Riwayat artikel:
Received Sept 14th, 2026
Revised Oct 23th, 2026
Accepted Oct 31th, 2026

Keyword:
Media pembelajaran; Animasi kartun; Motivasi pembelajaran; Siswa sekolah dasar.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi kartun terhadap motivasi pembelajaran siswa kelas III SDN 04 Sengkol Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen One Group Pretest–Posttest Design. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa kelas III SDN 04 Sengkol. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) pemberian perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media animasi kartun. Data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif serta uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi kartun memberikan pengaruh positif terhadap motivasi pembelajaran siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor motivasi belajar setelah diberikan perlakuan dibandingkan sebelum perlakuan. Dengan demikian, media pembelajaran animasi kartun dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada jenjang sekolah dasar.

© 2026 The Authors. Published by Punggawa Legacy Center. This is an open access article under the CC BY license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam kehidupan. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Republik Indonesia, 2003, Pasal 3). Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran perlu dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Salah satu bidang pembelajaran yang mendukung pengembangan potensi siswa adalah seni rupa. Melalui pembelajaran seni rupa, siswa dapat mengembangkan kreativitas, mengenal unsur-unsur visual, serta menuangkan gagasan dan perasaan melalui karya yang dibuat.

Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenal dan menerapkan unsur-unsur seni, seperti garis, bentuk, warna, dan komposisi. Pada jenjang kelas III, kegiatan pembelajaran perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa melalui contoh yang mudah diamati dan kegiatan praktik secara langsung. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga perlu mengamati objek, mencoba membuat karya, dan menjelaskan hasil pekerjaannya. Untuk mendukung kegiatan tersebut, guru perlu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa. Media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi sekaligus memberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu penyampaian materi kepada siswa. Dalam pembelajaran seni rupa, media visual dapat digunakan untuk memperlihatkan bentuk objek, perpaduan warna, dan susunan gambar yang dapat diamati sebelum siswa membuat karya. Penggunaan media yang bervariasi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah video animasi karena menyajikan gambar bergerak, suara, dan cerita yang dapat menarik perhatian siswa.

Menurut Wina Sanjaya (2013, hlm. 164), pembelajaran yang monoton dan tidak variatif dapat menurunkan motivasi belajar siswa serta mengurangi keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat berdampak pada pemahaman konsep dan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Arsyad (2017, hlm. 10), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan bermakna.

Menurut Daryanto (2016, hlm. 5), media animasi mampu menyajikan informasi secara visual dan dinamis sehingga lebih menarik dan mudah dipahami serta dapat mendukung motivasi belajar siswa. Karakter kartun yang dekat dengan dunia anak-anak juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Dalam pembelajaran, animasi kartun dapat digunakan untuk memperkenalkan unsur-unsur seni, seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan komposisi secara visual dan menarik. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima materi secara verbal, tetapi juga melalui pengalaman visual yang membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap terhadap pembelajaran seni rupa.

Salah satu animasi yang populer di kalangan anak-anak adalah Upin & Ipin. Animasi ini menyajikan cerita kehidupan sehari-hari yang dapat dikaitkan dengan pengalaman siswa. Selain berfungsi sebagai hiburan, tayangan tersebut juga memuat pesan pendidikan, seperti semangat belajar, kerja sama, disiplin, kejujuran, dan rasa ingin tahu. Dami dan Puspita (2025) mengkaji nilai-nilai karakter dalam episode *Jembatan Ilmu* pada animasi Upin & Ipin sebagai media pembelajaran siswa sekolah dasar. Kajian tersebut memperlihatkan bahwa isi cerita animasi dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pendidikan apabila dihubungkan dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan animasi Upin & Ipin dalam penelitian ini juga didasarkan pada popularitasnya di kalangan anak-anak, khususnya siswa sekolah dasar. Tokoh dan alur cerita yang sudah dikenal siswa diharapkan dapat menarik perhatian mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Animasi Upin & Ipin dapat digunakan sebagai media visual dalam pembelajaran seni rupa karena menampilkan berbagai bentuk tokoh, warna, latar, dan objek yang dapat diamati siswa. Melalui tayangan tersebut, guru dapat mengarahkan siswa untuk memperhatikan unsur-unsur visual yang muncul dalam cerita, kemudian mengembangkannya menjadi ide dalam membuat karya seni. Penggunaan animasi tidak hanya diarahkan agar siswa tertarik menonton, tetapi juga perlu diikuti dengan kegiatan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Siswa dapat diminta mengamati tayangan, menentukan objek yang akan digambar, memilih warna, dan menghasilkan karya berdasarkan pemahaman serta kreativitas masing-masing. Kegiatan ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menghubungkan media audiovisual dengan praktik seni rupa.

Salah satu tayangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah animasi *Upin & Ipin* berjudul *Bila Besar Nanti*, yang termasuk dalam musim keempat dan pertama kali ditayangkan pada 10 September 2010. Dalam tayangan tersebut, Cikgu Jasmin memberikan tugas kepada murid-murid untuk menggambar cita-cita mereka ketika dewasa. Cerita ini mengangkat tema cita-cita yang dapat dihubungkan dengan motivasi siswa untuk belajar dan meraih keinginan mereka. Melalui cerita tersebut, siswa dapat diajak memahami bahwa cita-cita perlu disertai usaha dan kemauan untuk belajar. Guru dapat mengarahkan siswa untuk menggambar cita-cita masing-masing setelah menonton tayangan. Melalui kegiatan tersebut, siswa dapat menuangkan gagasan ke dalam gambar, menentukan bentuk objek, serta menggunakan warna sesuai dengan kreativitas mereka. Penggunaan tayangan ini diharapkan dapat membuat pembelajaran seni rupa lebih menarik dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghasilkan karya yang sesuai dengan tema pembelajaran.

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran juga perlu diarahkan pada pencapaian hasil belajar, bukan hanya pada ketertarikan siswa terhadap tayangan. Khotimah dkk. (2024) membahas

penggunaan media video animasi dalam kaitannya dengan hasil belajar siswa sekolah dasar. Pemanfaatan media tersebut perlu disertai penjelasan guru dan kegiatan belajar yang sesuai dengan materi agar siswa dapat memahami informasi yang disampaikan. Dalam pembelajaran seni rupa, hasil belajar dapat dilihat melalui kemampuan siswa memahami materi dan menerapkannya dalam karya berdasarkan indikator penilaian yang telah ditentukan. Oleh karena itu, penggunaan animasi Upin & Ipin perlu dikaji secara langsung untuk mengetahui apakah media tersebut memberikan pengaruh terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas III sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan animasi Upin & Ipin terhadap hasil belajar seni rupa siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini berfokus pada penggunaan tayangan animasi sebagai media pembelajaran yang dilanjutkan dengan kegiatan praktik seni rupa. Hasil belajar siswa dinilai berdasarkan indikator yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pengaruh penggunaan animasi Upin & Ipin terhadap hasil belajar seni rupa serta menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen One Group Pretest-Posttest Design. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi kartun terhadap motivasi belajar siswa kelas III SDN 04 Sengkol. Desain ini dilakukan dengan mengukur kondisi awal subjek sebelum perlakuan dan mengukur kembali kondisi setelah perlakuan diberikan (Sugiyono, 2021). Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tiga tahap, yaitu pemberian angket pretest sebelum perlakuan, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media animasi kartun, dan pemberian angket posttest setelah perlakuan.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III SDN 04 Sengkol, dengan sampel sebanyak 25 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh apabila seluruh anggota populasi yang berjumlah 25 siswa dijadikan sampel penelitian. Teknik ini digunakan ketika semua anggota populasi dilibatkan sebagai sampel (Sugiyono, 2021). Data dikumpulkan menggunakan angket motivasi belajar yang memuat indikator perhatian siswa, ketertarikan mengikuti pembelajaran, keaktifan siswa, semangat belajar, dan ketekunan dalam mengerjakan tugas. Angket diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media animasi kartun untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan program SPSS. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data melalui nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi (Ghozali, 2021). Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 siswa (Razali & Wah, 2011). Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan menggunakan Paired Samples t-Test apabila data memenuhi asumsi yang diperlukan. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua pengukuran yang berpasangan (Field, 2018). Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media animasi kartun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini di kelas 3 SDN O4 Sengkol dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi kartun terhadap motivasi belajar siswa. penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen. sampel penelitian berjumlah 25 siswa kelas 3.

Data penelitian diperoleh melalui penyebaran angket motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran animasi kartun. angket terdiri dari bebrapa indicator motivasi belajar yaitu: perhatian siswa, ketertarikan mengikuti pembelajaran, keaktifan siswa, semangat belajar, dan ketekunan dalam mengerjakan tugas.

1. Deskripsi Data Pretest dan posttest

Pretest di lakukan sebelum siswa memeperoleh pembelajaran menggunakan media animasi kartun. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat motivasi belajar awal siswa.

Pengukuran dilakukan menggunakan angket motivasi belajar dengan skor maksimum 100.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Statistik	**Nilai**
Jumlah siswa	25
Skor tertinggi	90
Skor terendah	50
Rata-rata (mean)	70,20
Median	70
Modus	70
Standar deviasi	14,70

Tabel 2. Distribusi Kategori Motivasi Belajar Pretest

Kategori	**Interval skor**	**Jumlah siswa**	**Persentase**
Tinggi	76-100	0	0%
Sedang	56-75	15	80%
Rendah	≤55	10	20%
Total		**25**	**100%**

Berdasarkan hasil pretest, di peroleh nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 61,87, dengan skor tertinggi 70 dan skor terendah 52. Sebagian besar siswa (80%) berada pada kategori sedang, sedangkan 20% berada pada kategori rendah. Belum ada siswa yang mencapai kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media pembelajaran animasi kartun, motivasi belajar siswa masih berada pada tingkat sedang sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar.

a. Deskripsi data pretest

Pretest dilaksanakan sebelum kegiatan pembelajaran menggunakan media animasi kartun. Tujuan pelaksanaan pretest adalah untuk mengetahui tingkat motivasi belajar awal siswa kelas 3 sdn 04 sengkol sebelum di berikan perlakuan. Pengumpulan data di lakukan dengan menggunakan angket motivasi belajar yang di berikan kepada 25 siswa sebelum proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 3. Nilai Pretest Siswa kelas 3

No	**Nama**	**Skor Pretest**
1	Abdul Aziz	50
2	Abyan Early	90
3	Adiba Sakyla	70
4	Ahmad Nugraha	50
5	Alfha Rilo	90
6	Ahmad Izul Hamidi	50
7	Aira Asyfa	90
8	Anggita Ristina	80
9	Aqila Mufia	70
10	Arkhan Wiranata	60
11	Aufiah Zainatun	80
12	Baiq Maulida	70
13	Budiman	90
14	Caca Andriana	80
15	Dira Oktavia	80

16	Evi Anggraeni	80
17	Fadli Afandi	60
18	Febrio Edgara Revayasa	70
19	Halimatul Hisni	80
20	Irwan Maulana	90
21	Justin Maulana	70
22	Julia Fitria	70
23	Lalu Zulfian Naofal	80
24	Mardiana	70
25	Mery Marlia	70

Tabel 4. Statistik Deskriptif Pretest

Statistik	Nilai
Jumlah siswa	25
Nilai minimum	50
Nilai maksimum	90
Mean (rata-rata)	70
Standar deviasi	14,70

Berdasakan hasil pretest di peroleh nilai tertinggi sebesar 90, nilai terendah sebesar 50, dengan jumlah sebesar 1.780 dan nilai rata-rata sebesar 71,20. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum di berikan perlakuan masi pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih perlu di tingkatkan melalui penggunaan media animasi yang lebih menarik, sehingga diharapkan setelah penerapan media pembelajaran animasi kartun terjadi peningkatan motivasi belajar siswa.

b. Deskripsi data posttest

Posttest di laksanakan setelah melakukan kegiatan pembelajaran animasi kartun pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Tujuan pelaksanaan posttest adalah untuk mengetahui motivasi siswa setelah di terapkan media animasi kartun. Tes di berikan kepada 25 siswa kelas 3 sdn 04 sengkol .

Tabel 5. Nilai Pretest Siswa kelas 3

No.	Nama	Skor Pretest
1	Abdul Aziz	50
2	Abyan Early	90
3	Adiba Sakyla	70
4	Ahmad Nugraha	50
5	Alfha Rilo	90
6	Ahmad Izul Hamidi	50
7	Aira Asyfa	90
8	Anggita Ristina	80
9	Aqila Mufia	70
10	Arkhan Wiranata	60
11	Aufiah Zainatun	80

12	Baiq Maulida	70
13	Budiman	90
14	Caca Andriana	80
15	Dira Oktavia	80
16	Evi Anggraeni	80
17	Fadli Afandi	60
18	Febrio Edgara Revayasa	70
19	Halimatul Hisni	80
20	Irwan Maulana	90
21	Justin Maulana	70
22	Julia Fitria	70
23	Lalu Zulfian Naofal	80
24	Mardiana	70
25	Mery Marlia	70

Tabel 6. Statistik Deskriptif Posttest

Keterangan	Nilai
Jumlah siswa	25
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	70
Jumlah nilai	2140
Nilai rata-rata	85,60

Rata-rata Posttest

$\overline{X} = \frac{2140}{25}$=85,60

Berdasarkan hasil posttest diperoleh jumlah nilai sebesar 2.140 dengan nilai rata-rata(mean) sebesar 85,60. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100, sedangkan nilai terendah adalah 70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan disbanding sebelum di berikan perlakuan. Peningkatan nilai rata-rata dari 71,20 pada pretest menjadi 85,60 pada posttest menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi kartun memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas 3.

2. Uji prasyarat Analilis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian di lakukan Shapiro-wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 orang, yaitu sebanyak 25 siswa.

Berdasarkan tabel 4.7 di peroleh nilai sig.shapiro-wilk untuk data tersebut lebih besar dari taraf signifikan 0,05 (0,496>0,05 dan 0,667> 0,05)

Tabel 7. Hasil uji Normalitas

Variabel	Statistic	df	Sig.	Shapiro-wilk statistic	df	Sig.
pretest	0,145	25	0,185	0,964	25	0,496
posttest	0,136	25	0,200	0,971	25	0,67

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media animasi kartun terhadap motivvasi belajar siswa di kelas 3 SDN 04 sengkol.

Pengujian hipotesis dilakukan mengunakan uji t berpasangan (paired sampel t-Test) dengan bantuan program spss karena data yang di bandingkan berasal dari kelompok yang sama. Adapun hipotesis penelitian adalah:

H_0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media animasi kartun terhadap motivasi belajar siswa di kelas 3 sdn 04 sengkol.

H_1: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran animasi kartun terhadap motivasi belajar siswa di kelas 3 sdn 04 sengkol.

Dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1). Jika nilai signifikan (2-tailed)<0,05, maka H_0 di tolak dan H_1 di terima.

2). Jika nilai signifikan (2-tailed)>0,05, maka H_0 di terima dan H_1 di tolak.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis

Data	**Mean**	**t hitung**	**df**
Pretest-posttest	-14,40	-12,154	24

Tabel 9. Hasil Uji Paired Samples T-Test

Paired sample test	**Mean**	**Std. deviaton**	**Std. error mean**	**95% confidence intervalbog the difference**	**t**	**df**	**Sig.(2-tailed)**
				Lower	Upper		
Pretest-posttest	-14,40	7,12	1,42	-17,33	-11,47	-10,11	24

Berdasarkan hasil uji paired samples test menggunakan spss di peroleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 karena nilai signifikan 0,000<0,05 maka H_0 di tolak dan H_1 di terima. Hasil tersebut juga di dukung oleh adanya peningkatan nilai rata-rata motivasi belajar siswa dari 71,20 pada saat pretest menjadi 85,60 pada saat posttest. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran animasi kartun berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi kartun terhadap motivasi belajar siswa kelas III SDN 04 Sengkol. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata (mean) pretest sebesar 71,20, sedangkan nilai rata-rata (mean) posttest sebesar 85,60. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 14,40 poin setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media animasi kartun. Penggunaan media audiovisual dalam

pembelajaran dapat menjadi salah satu cara untuk menarik perhatian siswa dan mendukung keterlibatan mereka selama proses belajar (Maulani et al., 2022).

Peningkatan nilai rata-rata tersebut menunjukkan adanya perubahan motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Sebelum menggunakan media animasi kartun, motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Penyajian materi melalui gambar bergerak dan cerita dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa sekolah dasar (Fitriani et al., 2025). Media yang menarik juga dapat mendorong siswa untuk lebih memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru (Nuraeni et al., 2023).

Hasil uji hipotesis menggunakan Paired Samples t-Test menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran animasi kartun. Hasil ini mendukung temuan Tonge et al. (2023), yang membahas pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan animasi kartun berpotensi meningkatkan perhatian, minat, dan keaktifan siswa selama pembelajaran. Penyajian materi secara visual dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mengurangi kejenuhan siswa ketika mengikuti pelajaran (Faustine, 2024). Meskipun demikian, penggunaan media animasi tetap perlu disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran agar siswa tidak hanya tertarik pada tayangan, tetapi juga memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi kartun menunjukkan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas III SDN 04 Sengkol. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata skor dari 71,20 pada pretest menjadi 85,60 pada posttest serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi di bawah 0,05. Namun, karena penelitian menggunakan desain satu kelompok tanpa kelompok kontrol, hasilnya perlu ditafsirkan dengan mempertimbangkan kemungkinan adanya faktor lain yang turut memengaruhi perubahan motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di lakukan mengenai pengaruh penggunaan media animasi kartun terhadap motivasi pembelajaran siswa di kelas 3 sdn 04 sengkol, dapat di simpulkan bahwa pengunaan media pembelajaran animasi kartun memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini di tunjukkan oleh adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media animasi kartun. Siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan lebih focus memperhatikan materi, serta menujukkan semangat lebih tinggi dalam menyelesaikan tugas yang di berikan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan motivasi belajar karena mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Media animasi juga membantu menciptakan suasana belajaryang lebih menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajran.

Berdasarkan hasil uji hipotesis di peroleh nilai signifikan (sig.<0,05) sehingga H0 di tolak dan Ha di terima. Dengan demikian, dapat di simpulkan bahhwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi kartun terhadap motivasi pembelajaran siswa di kelas 3 sdn 04 sengkol.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran (Edisi revisi). Rajawali Pers.

Dami, Y., & Puspita, A. M. I. (2025). Kajian nilai-nilai karakter dalam episode Jembatan Ilmu pada film animasi Upin dan Ipin sebagai media pembelajaran siswa sekolah dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 13(9). https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/70878

Daryanto. (2016). Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran (Edisi ke-2, revisi). Gava Media.

Faustine, G. (2024). Efektivitas penggunaan media animasi kartun edukasi terhadap minat belajar anak SD. VICIDI, 14(2), 219–236. https://doi.org/10.37715/vicidi.v14i2.5176

Field, A. (2018). Discovering statistics using IBM SPSS statistics (5th ed.). SAGE Publications.

Fitriani, L. N., Ismiyanti, Y., & Yustiana, S. (2025). Penggunaan media audio visual animasi kartun untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas 3 sekolah dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(1), 112–126. https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23131

Ghozali, I. (2021). Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 26 (Edisi ke-10). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Khotimah, K., Fahrurrozi, Hasanah, U., & Suhendro, P. (2024). Analisis penggunaan media video animasi dalam perkembangan hasil belajar siswa sekolah dasar. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10(2), 287–299. https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2910

Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis penggunaan video sebagai media pembelajaran terpadu terhadap motivasi belajar siswa. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia, 2(1), 19–26. https://doi.org/10.52436/1.jpti.134

Nuraeni, W., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2023). Analisis penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran terpadu terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 14(2). https://doi.org/10.61290/gm.v14i2.415

Razali, N. M., & Wah, Y. B. (2011). Power comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling tests. Journal of Statistical Modeling and Analytics, 2(1), 21–33.

Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003

Sanjaya, W. (2013). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Kencana Prenadamedia Group.

Sugiyono. (2021). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Tonge, I., Panigoro, M., Bahsoan, A., Mahmud, M., & Sudirman. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Journal on Teacher Education, 5(1), 582–592.