

Efektivitas Penggunaan Media Animasi Kartun Edukasi Terhadap Minat Belajar Anak SD

Gabriella Faustine Oliem¹

gfaustine@student.ciputra.ac.id

Visual Communication Design, School of Creative Industry
Universitas Ciputra Surabaya

ABSTRAK

Kualitas pendidikan di Indonesia sekarang semakin menurun dan salah satu faktor penyebabnya adalah materi yang kurang menarik. Maka dari itu, pemerintah melakukan perubahan kurikulum untuk menyesuaikan kebutuhan anak-anak zaman sekarang dan perkembangan dunia digital yang semakin canggih. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui efektivitas media animasi kartun edukasi untuk meningkatkan minat belajar anak-anak SD. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Disini peneliti mendapatkan informasi melalui studi literatur terhadap jurnal atau buku-buku yang pernah terbit. Sedangkan observasi dilakukan dengan menguji efektivitas media animasi kartun animasi, seperti “Kok Bisa??”, “Dolewak”, dan “Riri Cerita Anak Interaktif” yang diupload di platform YouTube berdasarkan kategori animasi edukasi yang baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi kartun edukasi efektif untuk meningkatkan minat pembelajaran anak-anak SD akan materi yang diberikan. Konten-konten yang dianalisa juga memenuhi kategori animasi edukasi yang baik secara visual dan penyampaian materi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran animasi kartun edukasi memiliki potensi yang sangat besar sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Video animasi sangat mudah diakses dan dapat digunakan oleh anak-anak atau guru sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar anak-anak SD.

Kata Kunci: Anak SD, Animasi Kartun, Efektivitas Media Animasi

ABSTRACT

The quality of education in Indonesia is currently declining, and one of the contributing factors is the lack of engaging learning materials. Therefore, the

government has made changes to the curriculum to align with the needs of today's children and the advancements in the digital world. The purpose of this study is to determine the effectiveness of educational cartoon animations in increasing the learning interest of elementary school children. A qualitative method was employed. The researcher obtained information through a literature review of previously published journals and books. Observations were conducted by testing the effectiveness of educational cartoon animations such as "Kok Bisa??", "Dolewak", and "Riri Cerita Anak Interaktif" uploaded on the YouTube platform based on the criteria of good educational animation. The research results indicate that educational cartoon animations are effective in increasing elementary school children's interest in the subject matter. The analyzed content also meets the criteria of good educational animation in terms of visuals and material delivery. This study concludes that educational cartoon animations have great potential as interactive and engaging learning media. Animated videos are easily accessible and can be used by children or teachers as an alternative learning medium to increase the learning interest of elementary school children.

Keywords: Elementary School Children, Cartoon Animation, Effectiveness of Animation Media

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi yang penting untuk diberikan kepada anak-anak semenjak mereka masih usia dini. Pendidikan adalah upaya untuk memberikan atau mewariskan ilmu, pengetahuan, maupun budaya dari satu generasi ke generasi selanjutnya (Calvin & Wardaya, 2023). Menurut jurnal “Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, dan Unsur-Unsur Pendidikan” (Abd Rahman et al., 2022) pendidikan memiliki beberapa unsur, yaitu peserta didik, pendidik, interaksi edukatif, tujuan pendidikan, materi pendidikan, alat dan metode pendidikan, serta lingkungan pendidikan. Unsur-unsur tersebut akan selalu berubah dan berkembang seiring dengan perkembangannya zaman, namun perubahan yang paling nampak terjadi pada unsur materi pendidikan dan alat pendidikan.

Seiring berjalannya waktu, kualitas pendidikan di Indonesia mulai menurun. Hal tersebut terjadi karena banyak anak-anak yang bersekolah menganggap materi

yang diberikan tidak menarik (Qadir et al., 2022). Hal lain yang menjadi faktor penyebab rendahnya kualitas pendidikan adalah mahalnya pendidikan, kualitas pendidikan, dan fasilitas yang kurang memadai. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, pemerintah terus mengembangkan kurikulum di Indonesia. Kurikulum di Indonesia sudah berubah sebanyak 4 kali untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dari peserta didik dan perkembangan media pendidikan (Althaf & Romanti, 2022). Kurikulum yang sekarang digunakan adalah kurikulum merdeka. Dalam kurikulum merdeka, fokus pembelajaran tidak hanya secara akademis, namun pembelajaran memanfaatkan teknologi digital agar anak-anak didik dapat bersaing di tengah perkembangan dunia digital (Tuerah & Tuerah, 2023). Anak-anak diajarkan cara memanfaatkan teknologi yang baik dalam pengerjaan proyek-proyek kelas yang dilakukan.

Anak-anak SD kelahiran tahun 2011-sekarang disebut sebagai generasi Alpha (Adillah et al., 2023). Anak-anak yang lahir pada generasi tersebut memiliki ikatan yang kuat dengan media digital, seperti tablet, *handphone*, dan beberapa media lainnya. Sekarang, media memiliki peran besar dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan (Queen & Sutanto, 2021). Oleh karena itu, mata pelajaran yang diajarkan di kurikulum merdeka juga tidak jauh dari penggunaan media digital. Hal tersebut dilakukan karena menyesuaikan dengan minat dan efektivitas anak-anak SD generasi Alpha dalam memahami materi, serta mengikuti perkembangan digital yang sangat memanfaatkan perkembangan teknologi (Adillah et al., 2023).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran sehingga media yang dipilih tidak boleh asal-asalan (Andrasari, 2022). Media pembelajaran haruslah menarik sehingga dapat membangun minat belajar anak-anak, dan salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan informasi secara lengkap, jelas, dan menarik adalah video animasi (Budi, 2019). Video animasi dapat menampilkan gambar berupa karakter maupun teks beserta dengan audionya (Irawan et al., 2023). Media animasi memiliki platform untuk mengaksesnya. Salah satu platform gratis dan mudah untuk diakses sebagai media belajar mengajar adalah YouTube (Budi et al., 2024). Dalam YouTube anak-anak

maupun orang tua juga dapat mengakses materi pembelajaran yang diberikan dan bahkan mengulangi lagi materi tersebut.

Anak-anak SD berada di usia peralihan dari dunia TK yang lebih banyak bermain, ke SD yang lebih banyak kegiatan belajar mengajar. Pada usia tersebut, anak-anak SD belajar mengenai pendidikan karakter dan teori-teori pengetahuan akan dunia ini (Handayani & Maharani, 2022). Dalam masa ini, pembelajaran anak-anak tidak hanya melalui sekolah, namun anak-anak juga dapat belajar melalui video animasi. Video animasi memiliki beberapa manfaat, yaitu memperkuat imajinasi anak-anak dan memberikan edukasi secara tidak langsung (Sandi, 2021). Dalam visual video animasinya, anak-anak cenderung menyukai visualisasi kartun karena penggambaran ilustrasi kartun menggunakan bentuk yang lebih mudah untuk dipahami oleh anak-anak SD (Palit & Sulaiman, 2022). Tujuan dari animasi kartun sendiri adalah membantu perkembangan kognitif anak-anak, serta kemampuan berbahasa atau pengetahuan anak-anak melalui dialog yang terdapat dalam video animasi tersebut tanpa merasa bosan (Nasution, 2024).

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa media video animasi sering digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman akan suatu materi untuk anak-anak SD. Video animasi memberikan ringkasan penjelasan dalam bentuk visual dan audio untuk menarik perhatian anak-anak. Anak-anak zaman sekarang juga masih menyukai video kartun yang rupanya memberikan banyak manfaat untuk perkembangan anak-anak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisa bagaimana pengaruh media pembelajaran menggunakan video animasi kartun yang diberikan kepada anak-anak SD untuk meningkatkan minat belajar mereka.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yang dimana peneliti akan melakukan studi literatur melalui jurnal penelitian lain dan observasi video animasi kartun yang terdapat dalam beberapa platform, seperti YouTube. Tujuannya adalah untuk mengamati gaya visual yang disukai oleh anak-anak SD,

serta mencari informasi yang relevan dengan topik, meliputi: **penyampaian konten edukasi, animasi kartun, dan efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar anak-anak.**

Untuk studi literatur dan informasi mengenai efektivitas permainan akan dilakukan melalui artikel ilmiah ataupun jurnal penelitian lainnya. Sementara untuk observasi, peneliti akan menganalisa efektivitas konten-konten yang diupload di platform YouTube, seperti “Kok Bisa??”, “Dolewak”, dan “Riri Cerita Anak Interaktif” menggunakan kombinasi dari beberapa metode yang pernah dilakukan peneliti lain, yaitu metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) (Putri et al., 2020) sebagai dasar yang diperlukan dalam pembuatan animasi edukasi, dan menggunakan kategori animasi yang baik menurut Chan (2013) dan Leonhart & Amundsen (2024), untuk membuktikan bahwa konten-konten animasi tersebut dapat meningkatkan minat belajar anak-anak.

PEMBAHASAN

Sistem Pembelajaran Anak-Anak SD dari tahun 2020-2024

Edukasi merupakan hal yang sudah didapatkan oleh anak-anak semenjak mereka masih di usia dini. Pemilihan topik harus disesuaikan dengan market yang dituju. Untuk anak-anak SD, mereka di tahap perkembangan secara fisik, kognitif, karakter, dan pengetahuan (Handayani & Maharani, 2022). Untuk mewujudkan perkembangan tersebut, digunakanlah platform digital. Pembelajaran melalui platform digital sangat mudah untuk diakses dimanapun mereka berada. Hal tersebut sejalan dengan Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang sudah digunakan semenjak tahun 2022 hingga sekarang. Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran diajarkan dengan mengoptimalkan pemahaman akan konsep dan menguatkan *soft skill* serta karakter mereka. Sistem pembelajaran pun sangat fleksibel, dalam artian media pembelajaran yang digunakan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan materi dan minat anak-anak (Kurikulum Merdeka, 2024), salah satu media yang dapat digunakan adalah video animasi kartun.

Animasi Kartun

Animasi adalah suatu ilmu yang menggabungkan unsur seni, yaitu prinsip animasi dengan teknologi. Animasi tidak sesederhana menggerakkan karakter, namun bagaimana cara membuat karakter atau cerita tersebut memiliki nyawa adalah tantangan yang sesungguhnya. Terutama, dalam film kartun selalu terdapat sebuah cerita dan emosi yang ingin disampaikan (Soenyoto, 2017). Konten-konten yang akan dianalisa memiliki gaya ilustrasi kartun. Kartun sendiri memiliki arti sebagai salah satu bentuk ilustrasi mengenai orang, gagasan, ataupun situasi dalam bentuk sebuah lukisan atau gambar (Ratnaningsih & Jatibaru, 2021). Ilustrasi kartun pada konten-konten tersebut ada yang dibuat sederhana namun menarik, ada juga yang menggunakan banyak warna-warna yang saling menyatu membuat suatu suasana yang menarik.

Channel Kok Bisa?, menggunakan warna-warna yang sesuai dengan materi ataupun objek yang ada di dunia nyata. Penggambaran karakter dibuat sesederhana mungkin, namun anak-anak dapat memahami ekspresi dan emosi yang digambarkan oleh karakter, serta menikmati alur dalam cerita dengan ilustrasi yang menarik. Pada *channel* Dolewak, penggambaran konten menggunakan *style* kartun pada organ tubuh karena target market dari konten ini adalah anak-anak. Warna dalam konten ini lebih banyak menggunakan warna merah karena ingin menunjukkan latar suasana di bagian dalam tubuh. Terakhir, pada *channel* Riri Cerita Anak Interaktif, menggunakan penggambaran karakter yang imut dan lucu untuk anak-anak mulai dari usia dini. Warna-warna yang digunakan menggunakan warna-warna cerah, *magical*, petualangan, dan latar Cerita Rakyat Indonesia.

Dalam publikasi animasi tersebut, media atau platform yang paling sering digunakan adalah YouTube. YouTube merupakan suatu *website* yang didirikan oleh Chas Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim pada tahun 2005, yang dimana web tersebut hingga sekarang sangat digemari oleh anak-anak hingga usia lanjut (Latifah et al., 2021). Hal tersebut dapat dibuktikan melalui jumlah penonton pada konten YouTube Kok Bisa?, Dolewak, dan Riri Cerita Anak Interaktif dalam 6 bulan terakhir memiliki penonton sekitar lebih dari 100.000 penonton.

Efektivitas Media Pembelajaran Animasi

Animasi merupakan rangkaian dari gambar statis yang diproses menggunakan metode khusus sehingga terlihat bergerak atau hidup (Setia Budi & Megawati,

Items on the criteria of a good animation	<i>n</i>	Strongly disagree (%)	Disagree (%)	Neutral (%)	Agree (%)	Strongly agree (%)
A good animation must be ...						
(1) Short	27	0	7.4	29.6	51.9	11.1
(2) Precise	34	0	0	2.9	61.8	35.3
(3) Humorous	33	0	0	12.1	57.6	30.3
(4) Able to deliver the learning outcomes	33	0	0	18.2	42.4	39.4
(5) Able to demonstrate some practical skills to students with real world scenarios	33	0	6.1	3.0	57.6	33.3
(6) Able to explain and illustrate abstract and complex concepts more effectively	43	0	0	11.6	34.9	53.5
(7) Able to deliver teaching content in a more interesting and entertaining way	43	0	0	9.3	30.2	60.5
(8) Able to facilitate in-class interaction among students and teachers	43	0	0	25.6	39.5	34.9
(9) Convenient to use	43	0	2.3	14.0	37.2	46.5

n.d.). Menurut jurnal penelitian “Perancangan Video Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Memahami Bangun Ruang 3D untuk Siswa Kelas 4 SD Negeri 4 Pemcutan” (Gusti Agung Bagus Angga Wirajaya et al., 2024), pemilihan gaya ilustrasi, warna, dan *font* untuk anak-anak sangatlah mempengaruhi minat anak-anak dalam menonton. Selain itu, menurut penelitian yang pernah dilakukan oleh (Chan, 2013) kepada guru-guru, terdapat beberapa kategori yang menunjukkan animasi tergolong efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Gambar 1).

Items on the assessment animations	<i>n</i>	Strongly disagree (%)	Disagree (%)	Neutral (%)	Agree (%)	Strongly agree (%)
1. I enjoyed the animation	51	5.9	5.9	5.9	56.9	25.5
2. The animation achieved its objectives and learning outcomes	51	7.8	2.0	7.8	68.6	13.7
3. The length of the animation is appropriate	50	6.0	4.0	8.0	56.0	26.0
4. My colleagues will benefit from these animations on teaching and learning	51	9.8	2.0	21.6	58.8	7.8

Gambar 1. Screenshoot tabel kriteria untuk animasi yang baik
Sumber: Chan, C. K. Y., 2013

Dari poin-poin tersebut, dapat disimpulkan bahwa **durasi konten** dan **cara penyampaian materi** menjadi hal yang diperhatikan dalam pembuatan animasi yang baik. Namun, grafik, elemen, dan audio juga digunakan untuk mendukung

konten yang akan ditampilkan. Visual yang diberikan harus seimbang antara konten yang diberikan dengan efek animasinya sehingga tidak mendistraksi konten yang ingin disampaikan.

Menurut Leonhart & Amundsen (2024), terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat konten animasi edukasi, yaitu:

1. **Technical Barriers:** Relevansi penggunaan elemen dan aset-aset grafis dengan konten yang ditampilkan.
2. **Resource Intensity:** penggunaan *software* dan *hardware* yang tepat mempengaruhi kualitas dan biaya pembuatan animasi.
3. **Digital Proficiency:** kecakapan murid dan guru dalam menggunakan teknologi digital juga mempengaruhi efektivitas media pengajaran video animasi.
4. **Optimal Utilization:** Keseimbangan antara materi yang disampaikan dengan animasi yang ditampilkan mempengaruhi cara anak-anak menangkap materi yang diberikan. Animasi diharapkan tidak menjadi pengecoh untuk materi yang akan disampaikan.
5. **Pedagogical Adjustment:** Dalam menggunakan media animasi, pengajar harus mengadaptasikan metode pembelajaran yang baru, lebih interaktif, dan dapat dipahami melalui video. Oleh karena itu, *research* akan penyampaian metode pembelajaran tersebut sangat diperlukan agar penyampaian bisa menarik.

Selain itu, video animasi edukasi yang baik memiliki beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu **kejelasan informasi, dapat berdiri sendiri, mudah digunakan oleh user, dapat menjelaskan isi dengan baik, visualisasi dengan media, resolusi kualitas tinggi, dan dapat digunakan secara bersama-sama maupun sendiri** (Komara et al., 2022).

Terdapat penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan video animasi membantu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar anak-anak akan materi yang diberikan. Metode penelitian yang dilakukan untuk membuktikan efektivitasnya menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) (Putri et al., 2020). Tahapan-tahapan tersebut jika dijabarkan sebagai berikut:

- ***Analysis***

Tahapan menganalisa kebutuhan, analisa kurikulum, dan materi yang akan disampaikan.

- ***Design***

Tahapan merancang visual dari analisa yang sudah dilakukan. Disini perancangan yang dimaksud adalah pembuatan *storyboard* berdasarkan materi yang sudah didapatkan.

- ***Development***

Tahapan pengembangan meliputi semua proses pembuatan elemen visual, karakter, hingga animasi.

- ***Implementation***

Melakukan uji coba hasil animasi yang telah dibuat terhadap target *market*.

- ***Evaluation***

Melakukan evaluasi akan respon dan pendapat dari *market* setelah melihat video yang dibuat.

Dari penelitian-penelitian tersebut, dapat dilihat bahwa terdapat tahapan untuk menciptakan video animasi yang edukatif, yaitu **tahap analisa** akan menganalisa target *market*, materi yang dibutuhkan, dan kecocokannya dengan target *market*. Tahap kedua dilanjutkan dengan **tahap desain** yang membuat visual kasar/*storyboard* dari video yang akan ditampilkan dan disesuaikan dengan materi yang akan diberikan. Tahap ketiga adalah **development**, dimana eksekusi terhadap *storyboard* akan dilakukan, seperti membuat karakter, elemen visual, hingga animasi. Tahap akhir adalah tahap **implementasi dan evaluasi**, disini peneliti akan menguji efektivitas animasi yang dibuat terhadap *marketnya*.

Analisa Konten

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa konten edukasi di Indonesia yang akan dibahas untuk dianalisa efektivitasnya. Untuk mendapatkan data tersebut, peneliti menggunakan beberapa konten yang diupload di YouTube untuk dianalisa efektivitasnya sebagai konten edukasi. *Channel* konten yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Kok Bisa?

Kok Bisa? merupakan konten animasi yang memberikan ilmu pengetahuan umum akan pertanyaan-pertanyaan yang sering muncul, seperti “Kenapa $1+1+2$?”, “Kenapa Bumi itu bulat?”, dan berbagai pertanyaan lainnya



Gambar 2. *Screenshot* tampilan *home* pada YouTube Kok Bisa?
sumber : YouTube Kok Bisa?

2. Dolewak

Dolewak merupakan konten animasi yang memberikan edukasi seputar mata pelajaran IPA. Pelajaran yang diberikan seputar sistem kerja organ dalam tubuh dan penyakit yang terjadi pada manusia.



Gambar 3. *Screenshot* tampilan *home* pada YouTube Dolewak
Sumber: YouTube Dolewak

3. Riri Cerita Anak Interaktif

Riri Cerita Anak Interaktif merupakan salah satu konten YouTube yang mengajarkan akan moral dan karakter seseorang menggunakan Cerita Rakyat ataupun dongeng luar Indonesia.



Gambar 4. *Screenshot tampilan home* pada YouTube Riri Cerita Anak Interaktif
Sumber: YouTube Riri Cerita Anak Interaktif

Ketiga konten tersebut dianalisis berdasarkan kriteria yang dibutuhkan untuk membuat konten edukasi animasi. Hasil dari analisa ditampilkan pada tabel 1.

Kategori	Detail	Kok Bisa??	Dolewak	Riri Cerita Anak Interaktif
Analisa	Target market	Anak-anak SD, SMP, SMA	Anak-anak SD maupun SMP	Anak-anak SD
	Durasi Konten	Kurang lebih 2-5 menit	Kurang lebih 2-6 menit	Kurang lebih 9-14 menit
	Materi	IPA dan IPS, namun mengacu ke topik/peristiwa tertentu	IPA seputar sistem organ dalam tubuh dan penyakit	Cerita Rakyat atau dongeng menggunakan bahasa Indonesia
Desain	Visual	Vector kartun, menggunakan karakter sederhana, warna menyesuaikan mood dan latar	Vector kartun, tidak terdapat karakter, warna dominan merah untuk penjelasan	Vector kartun, memiliki banyak karakter, terkesan fantasi, warna sangat colorful

			organ dalam	untuk anak-anak
Development	Relevansi Animasi dengan Materi	Menggunakan karakter untuk menunjukkan cerita sesuai dengan materi yang disampaikan. Selain itu, terdapat penggunaan teks yang dianimasikan untuk menunjukkan data-data atau tahun	Menggunakan organ dalam sebagai POV orang pertama sehingga penonton dapat memahami fungsi dan penyakit yang dapat dialami oleh organ. Organ-organ juga saling berkomunikasi satu dengan lain sehingga tercipta interaksi	Menggunakan karakter sesuai dengan cerita/dongeng yang akan disampaikan. Cara komunikasi menggunakan narator dan dialog seperti dalam teater
Implementation and evaluation	Optimal Utilization (analisa dilakukan berdasarkan komen yang ada di dalam konten YouTube)	Animasi yang diberikan disesuaikan dengan audio materi. Animasi juga tidak terlalu menggunakan banyak efek, namun dapat membuat orang tetap menonton video hingga selesai. (Gambar	Animasi yang diberikan menggunakan POV orang pertama dalam penyampaian ya. Visual animasi dibuat sederhana dan sesuai dengan gambaran sel-sel ataupun organ dalam.	Animasi yang diberikan disesuaikan dengan cerita/dongeng Animasi menggunakan banyak efek sehingga terkesan dramatis dan <i>magical</i> . (Gambar 7)

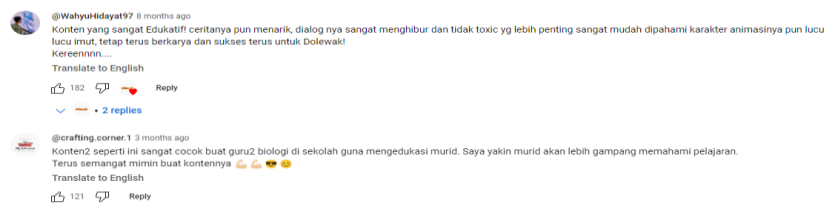
		5)	(Gambar 6)	
	Cara penyampaian materi (analisa dilakukan berdasarkan deskripsi yang ada di dalam konten YouTube)	Materi yang diberikan dalam konten ”Kok Bisa?” dilakukan dengan <i>research</i> yang panjang. Hal tersebut ditunjukkan pada referensi yang diberikan di kolom deskripsi setiap kontennya. Cara penyampaian dalam konten tersebut terdengar ramah dan mengajak orang-orang untuk berpikir	Berdasarkan video yang ditonton, materi yang diberikan sudah sesuai dengan teori-teori yang selama ini diketahui. Cara penyampaian dalam konten tersebut menggunakan dialog antar sel/organ, yang dimana hal tersebut menunjukkan bahwa organ/sel dalam tubuh kita itu bekerja dan memiliki “kehidupan”	Berdasarkan video yang ditonton, materi yang diberikan disesuaikan dengan Cerita Rakyat yang selama ini diketahui. Cara penyampaian dalam konten terdengar seperti di teater, ekspresi karakter juga mendukung dialog yang disampaikan
	Efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar anak-anak	Efektif untuk meningkatkan minat anak-anak dalam belajar, khususnya IPA, IPS, atau PPKn karena banyak	Efektif untuk meningkatkan minat anak-anak dalam belajar, khususnya IPA karena banyak	Efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah untuk mata pelajaran

		diskusi yang terjadi di kolom komentar akan materi yang diberikan (Gambar 8)	diskusi yang terjadi di kolom komentar akan materi yang diberikan (Gambar 8)	Bahasa Indonesia
--	--	--	--	------------------

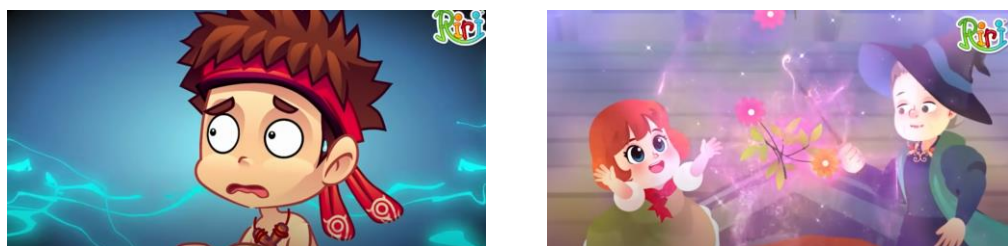
Tabel 1. Hasil analisa konten “Kok Bisa?”, “Dolewak”, dan “Riri Cerita Anak Interaktif” berdasarkan kategori video animasi edukatif
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 5. *Screenshot* Komentar yang Terdapat Pada Konten YouTube “Kok Bisa?”
sumber: YouTube Kok Bisa?

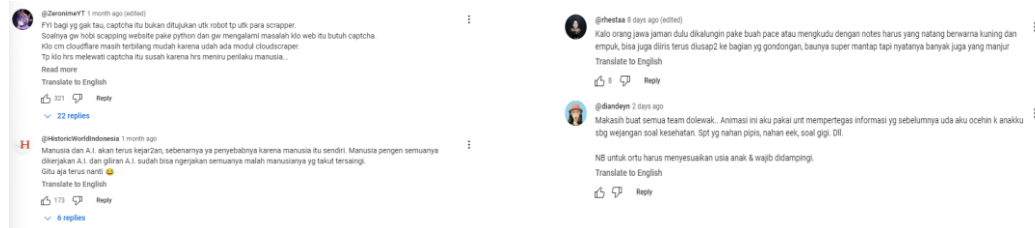


Gambar 6. *Screenshot* komentar yang terdapat pada konten YouTube “Dolewak”
sumber: YouTube Dolewak



Gambar 7. *Screenshot* komentar yang terdapat pada konten YouTube “Riri Cerita Anak Interaktif”
sumber: YouTube Riri Cerita Anak Interaktif

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat dikatakan ketiga konten tersebut efektif untuk digunakan untuk meningkatkan minat belajar anak-anak SD, serta mudah untuk diakses karena konten terupload di YouTube. Logika dan moral anak-anak dapat berkembang melalui pembelajaran yang diberikan dalam konten-konten tersebut. Hal tersebut didukung melalui hasil diskusi ataupun komentar yang diberikan di dalam konten-konten tersebut (Gambar 8).



Gambar 8. *Screenshot* komentar yang terdapat di salah satu konten Kok Bisa? dan Dolewak

Sumber : YouTube Kok Bisa? dan Dolewak

Adapun hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti lain. Pada penelitian dalam jurnal “Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air Untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar” (Putri et al., 2020) menggunakan materi IPA untuk animasi video edukasinya. Tingkat keberhasilan penerapan video animasi berdasarkan ahli media, ahli materi, dan kepada siswa mencapai rata-rata 95,96%. Kemudian pada penelitian lain, yaitu dalam jurnal “Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar” (Irawan et al., 2023) menggunakan materi IPS dan IPA. Data-data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak. Adapun hasil penelitiannya menunjukkan persentase nilai anak-anak yang meningkat menjadi 80%. Berdasarkan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, nampak bahwa penggunaan video animasi dapat memberikan efek akan tingkat pemahaman dan motivasi anak-anak dalam belajar.

PENUTUP

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan minat dan pemahaman anak-anak akan materi pembelajaran yang diberikan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian berdasarkan tiga konten animasi yang diupload di platform YouTube, yaitu Kok Bisa?, Dolewak, dan Riri Cerita Anak Interaktif. Konten menawarkan solusi interaktif untuk mengatasi kebosanan dan kesulitan anak-anak dalam memahami materi pembelajaran pada anak-anak SD. Penelitian yang dilakukan berdasarkan analisis terhadap materi dan visual konten menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi tersebut dapat digunakan oleh guru-guru di sekolah sebagai penjelasan materi yang interaktif dan menarik. Hal tersebut diperkuat oleh reaksi penonton yang terdapat di kolom komentar. Pembelajaran menggunakan media video animasi merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia. Melalui penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan kedepannya, diharapkan video animasi dapat menjadi media pembelajaran yang optimal dan mudah diakses untuk anak-anak dan guru di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN. *Kajian Pendidikan Islam*.
- Adillah, R., Arfika, N., Purba, F. P. Y., & Yus, A. (2023). Analisis Media Belajar Digital di Generasi Alpha Era Society 5.0 Mendukung Kurikulum Merdeka. *Jurnal Generasi Ceria Indonesia*. <https://doi.org/10.47709/geci.v1i2.3177>
- Althaf, M., & Romanti. (2022). *Berbagai Kurikulum Yang Pernah Diterapkan di Indonesia*. Inspektorat Jendral Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. <https://itjen.kemdikbud.go.id/web/berbagai-kurikulum-yang-pernah-diterapkan-di-indonesia/>
- Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Budi, H. S. (2019). Product Development Of Illustrated Children's Storybook Entitled "Senja" Into Children's Animated Video Stories. *VCD*. <https://doi.org/10.37715/vcd.v4i1.1387>

Budi, H. S., Adnyana, I. W., Swandi, I. W., & Suardina, I. N. (2024). Presentation of Traditional Folktale Through 3-Dimensional Animation Film in Gromore Studio YouTube Channel, A Study Case. *Nirmana*. <https://doi.org/10.9744/nirmana.24.1.41-47>

Calvin, A., & Wardaya, M. (2023). Perancangan Karakter Pendukung Pinpin and Friends dengan Mengadaptasi Satwa Endemik Khas Indonesia. *De-Lite: Journal of Visual Communication Design Study & Practice*. <https://doi.org/10.37312/de-lite.v3i1.7378>

Chan, C. K. Y. (2013). Use of animation in engaging teachers and students in assessment in Hong Kong higher education. *Innovations in Education and Teaching International*. <https://doi.org/10.1080/14703297.2013.847795>

Gusti Agung Bagus Angga Wirajaya, I., Gst Bgs Bayu Baruna Ariesta, I., & Wayan Daryatma Putra, I. (2024). *Perancangan Video Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Memahami Bangun Ruang 3D Untuk Siswa Kelas 4 Sd Negeri 4 Pemcutan*. 5(1), 2024. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/selarasrupa>

Handayani, F., & Maharani, R. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan ...*, 6, 11362–11369. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4244%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/4244/3549>

Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2023). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>

Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI KARTUN DI SEKOLAH DASAR. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i2.8585>

Kurikulum Merdeka. (2024). Direktorat Sekolah Dasar. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka>

Latifah, L., Ni'mah, M., & Kiromi, I. H. (2021). ANALISIS NILAI-NILAI KARAKTER PADA ANAK USIA DINI DALAM FILM ANIMASI NUSA DAN RARA. *Jurnal Buah Hati*. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v9i2.2109>

Leonhart, M., & Amundsen, J. (2024). *Is animation in education effective ?*

Nasution, A. A. S. (2024). Designing an Animated Film with the Theme of the November 10 1945 Event in Surabaya titled ' The Battle of the Heroic City '. *Jurnal VICIDI*, 14(1), 1–11. <https://journal.uc.ac.id/index.php/vicidi/article/view/4833/2945>

Palit, R. A., & Sulaiman, N. (2022). REPRESENTASI BUDAYA POPULAR DALAM ILUSTRASI KARTUN YESUS KRISTUS DI SITUS PENYEDIA GAMBAR ONLINE. *Serat Rupa Journal of Design*. <https://doi.org/10.28932/srjd.v6i2.4178>

Putri, A., Kuswandi, D., & Susilaningsih, S. (2020). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>

Qadir, A., Putra, K. E., Fathir A, M., & Khairamulya R, P. (2022). Pentingnya Pendidikan Bagi Generas Muda Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(11), 1023–1033. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i11.1289>

Queen, D., & Sutanto, S. M. (2021). EDUKASI UNTUK MENCEGAH KEKERASAN TERHADAP ANAK-ANAK. *Jurnal VICIDI*. <https://doi.org/10.37715/vicidi.v1i12.2392>

Ratnaningsih, A. S., & Jatibaru, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Melalui Model Paire Storytelling Dengan Media Wayang Kartun Pada Siswa Kelas Ii Semester Ganjil Sdn Jatibaru Kecamatan Saguling Kabupaten Bandung Barat. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(6), 943–950. <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/9657>

Sandi, S. (2021). PEMANFAATAN FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK BERBASIS FLASHMX. *Jurnal Komunikasi*. <https://doi.org/10.31294/jkom.v12i2.11239>

Setia Budi, H., & Megawati, S. (n.d.). Analisa Animasi Tokoh Hero Mobile Legends Kadita yang Terinspirasi dari Legenda Nyi Roro Kidul. *Jurnal Rupa*.

Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. PT. Elex Media Komputindo. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=ai9IDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=animasi+kartun&ots=GQgEuBGWkf&sig=QIWW8gWopx1TVK9SM2WO7o7GJoQ&redir_esc=y#v=onepage&q=animasi+kartun&f=false

Tuerah, M. S. R., & Tuerah, J. M. (2023). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Kajian Teori: Analisis Kebijakan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Oktober, 9(19), 982. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10047903>