

Pengaruh Penggunaan Animasi Dalam Game Edukasi Terhadap Minat Belajar Murid Sekolah Dasar

Ryan Hamonangan¹, Raditya Danar Dana², Rahayu Arumsari^{3*}

^{1,2,3}Teknik Informatika, Teknik Informatika, STMIK IKMI Cirebon, Kota Cirebon, Indonesia

Email: ¹ryanhamonangan.ikmi@gmail.com, ²radityadanardana.ikmi@gmail.com,

^{3*}rayahuarumsari.ikmi@gmail.com

(* : coresponding author)

Abstrak – Penggunaan game edukasi saat ini terus menjadi bahan ajar yang diminati oleh para guru, dengan metode pembelajaran ini dapat menumbuhkan kreativitas para siswa untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik. Game edukasi memiliki tujuan untuk merangsang kecerdasan otak anak, sebagai penyeimbang otak kanan dan otak kiri. Selain itu juga dengan menggunakan game edukasi, memiliki konsep yang menarik dan bermanfaat, sehingga bagi para siswa-siswi merasa senang dan dapat menemukan hal baru di dalamnya. Masalah dalam penelitian ini untuk pelajaran bahasa Indonesia adalah siswa lebih menyukai materi secara visual atau dengan gambar animasi, karena sebagai guru pun harus dapat menyesuaikan suasana hati siswa-siswi. Pada dasarnya game edukasi ini seperti sedang bermain namun tetap ada pelajaran yang dapat diambil. Tujuan dari penelitian ini untuk membuat game edukasi yang menarik agar para siswa-siswi di sekolah dasar ini agar dapat lebih semangat untuk belajar. Metode yang digunakan yaitu ADDIE (Analisis, Desain, Development, Implementasi, Evaluasi), model ini dapat digunakan untuk berbagai macam produk kegiatan pembelajaran dan dengan game edukasi ini dapat menjadi bahan evaluasi nilai akhir. Hasil dari penelitian ini adalah berdasarkan hasil dalam pembuatan game animasi menggunakan software Smart Apps Creator, menghasilkan game yang mudah untuk digunakan untuk siswa-siswa SD kelas 2. Hasil dari uji yang dihitung menggunakan perhitungan SUS (system usability scale) dari 24 responden penilaian yang diberikan untuk kelayakan game edukasi bahasa Indonesia memperoleh nilai 82, Dengan Acceptability Ranges didapat Acceptable, versi Adjectives Rating termasuk grade Best imaginable dan Interpretasi dengan Grade Scale maka skor 82 masuk kedalam rating (A).

Kata Kunci: Game, Edukasi, Animasi, Smart Apps Creator

Abstract – The use of educational games today continues to be a teaching material that is in demand by teachers, with this learning method it can foster the creativity of students to improve the quality of education better. Educational games have the aim of stimulating the intelligence of the child's brain, as a counterweight to the right brain and the left brain. In addition, by using educational games, it has an interesting and useful concept, so that students feel happy and can find new things in it. The problem in this study for Indonesian lessons is that students prefer the material visually or with animated images, because as teachers, they must also be able to adjust the mood of students. Basically, this educational game is like playing but there are still lessons to be learned. The purpose of this study is to make an interesting educational game so that students in this elementary school can be more enthusiastic about learning. The method used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), this model can be used for a variety of learning activity products and with this educational game can be the material for evaluating the final value. The results of this study are based on the results in making animated games using Smart Apps Creator software, resulting in games that are easy to use for grade 2 elementary school students. From the test calculated using the CALCULATION OF SUS (system usability scale) from 24 respondents the assessment given for the feasibility of educational games Indonesian obtained a score of 82, With Acceptability Ranges obtained Acceptable, the Adjectives Rating version includes the Best imaginable grade and Interpretation with a Grade Scale, then a score of 82 is included in the rating (A).

Keywords: Games, Education, Animation, Smart Apps Creator

1. PENDAHULUAN

Menurut teori ARCS dari Keller, motivasi belajar dipengaruhi oleh empat komponen utama: Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction. Dalam konteks pendidikan dasar, pendekatan yang mampu menarik perhatian siswa menjadi kunci dalam membangun motivasi. Media pembelajaran berbasis gambar animasi termasuk ke dalam jenis media yang mampu menstimulasi aspek visual dan emosional siswa. Hal ini sejalan dengan teori belajar kognitif Gagne yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika disampaikan melalui media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Pendidikan dasar merupakan tahap awal pembentukan karakter dan kemampuan kognitif anak. Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik, diperlukan media pembelajaran yang interaktif. Salah satu metode yang dinilai efektif adalah penggunaan media gambar animasi dalam bentuk game edukasi.

Game edukasi dapat memotivasi siswa untuk belajar sambil bermain. Media ini mampu menarik perhatian siswa sekolah dasar yang umumnya menyukai visual bergerak dan elemen interaktif. Dalam penelitian ini, dikembangkan sebuah media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan gambar animasi untuk memperkenalkan alat musik daerah Jawa Barat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media gambar animasi dalam game edukasi terhadap peningkatan minat belajar siswa. Penelitian ini juga membandingkan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Model Pengembangan

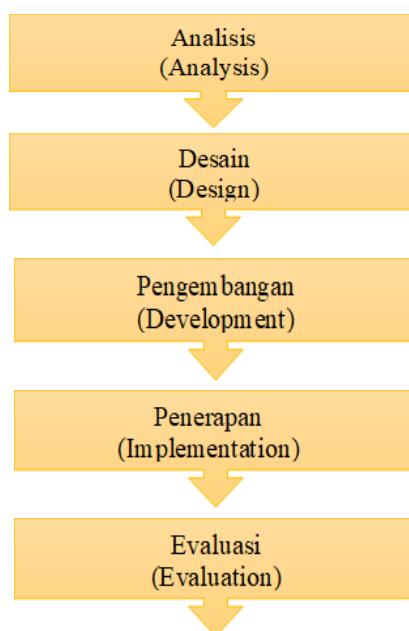
Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

1. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan kurikulum pada mata pelajaran kesenian
2. Desain media dilakukan dengan membuat storyboard, skenario interaksi, dan navigasi.
3. Pengembangan mencakup pembuatan game edukasi berbasis Android menggunakan aplikasi Construct 2 dan penyusunan konten visual berupa gambar animasi alat musik.
4. Implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media ke siswa kelas IV SDN Cidenok.
5. Evaluasi dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada siswa untuk mengetahui tingkat minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media

2.2. Pengumpulan dan Teknik Analisis Data

Data diperoleh melalui penyebaran angket minat belajar yang diisi oleh siswa sebelum dan sesudah menggunakan media game edukasi. Angket ini dirancang menggunakan skala Likert untuk mengukur aspek minat belajar seperti ketertarikan, perhatian, dan partisipasi siswa. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan membandingkan rata-rata skor pre-test dan post-test untuk melihat peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media.

1. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan kurikulum pada mata pelajaran kesenian
2. Desain media dilakukan dengan membuat storyboard, skenario interaksi, dan navigasi
3. Pengembangan mencakup pembuatan game edukasi berbasis Android menggunakan aplikasi Construct 2 dan penyusunan konten visual berupa gambar animasi alat musik
4. Implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media ke siswa kelas IV SDN Cidenok
5. Evaluasi dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada siswa untuk mengetahui tingkat minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media

**Gambar 1.** Model Pengembangan ADDIE

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Bagian ini membahas hasil dari pengumpulan data angket minat belajar siswa yang menggunakan media gambar animasi dalam bentuk game edukasi. Pembahasan dibagi ke dalam dua sub bagian: hasil kuantitatif dari angket dan pengamatan terhadap respons siswa selama penggunaan media pembelajaran.

3.1 Hasil Angket Minat Belajar

Angket yang digunakan terdiri dari beberapa indikator utama: ketertarikan terhadap materi, perhatian selama pembelajaran, dan partisipasi aktif siswa. Setiap indikator dianalisis untuk melihat perubahan minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media game edukasi.

Penilaian dilakukan melalui penyebaran angket minat belajar kepada 30 siswa. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata minat belajar sebesar 64%, sedangkan post-test setelah menggunakan game edukasi meningkat menjadi 89%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media gambar animasi efektif dalam menarik minat siswa terhadap materi yang diajarkan.

Tabel 1. Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Kategori	Skor Rata-rata
Sebelum (Pretest)	64%
Sesudah (Posttest)	89%

Peningkatan skor minat belajar menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan media terhadap motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media visual yang menarik serta interaksi dalam game mendorong siswa untuk lebih aktif dan fokus dalam belajar. Proses pembelajaran yang sebelumnya dirasa monoton kini menjadi lebih menarik berkat integrasi gambar animasi, yang membuat siswa merasa lebih terlibat dan tertarik untuk terus belajar. Dampak positif ini dapat diobservasi dari hasil peningkatan skor minat belajar yang cukup signifikan antara pre-test dan post-test.

3.2 Respon dan Pengamatan Siswa

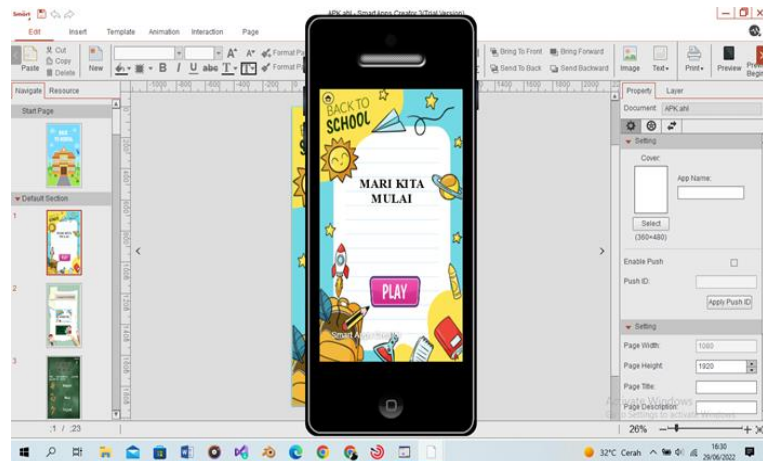
Untuk memperkuat hasil penelitian, dilakukan juga observasi langsung terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan untuk melihat perubahan perilaku, partisipasi aktif, dan ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan melalui media game edukasi.

Siswa menunjukkan reaksi positif sejak awal diperkenalkannya media pembelajaran ini. Mereka terlihat lebih fokus dan mudah diarahkan dalam aktivitas belajar. Beberapa siswa bahkan menunjukkan inisiatif untuk mencoba permainan tanpa harus diperintah, yang menandakan adanya dorongan intrinsik dalam belajar.

Guru kelas IV SDN Cidenok juga memberikan umpan balik bahwa penggunaan media ini membantu mereka dalam menyampaikan materi, terutama karena siswa lebih cepat memahami isi pembelajaran berkat visualisasi gambar animasi yang menarik.

Media yang dikembangkan mendapatkan tanggapan positif dari siswa. Selama proses uji coba, siswa terlihat antusias dan terlibat aktif dalam menyelesaikan permainan edukatif yang disediakan. Siswa tidak hanya bermain, tetapi juga memperhatikan materi yang disampaikan dalam game, terutama gambar animasi alat musik dan narasi suara yang mendukung pemahaman.

Respon positif juga terlihat dari komentar siswa yang menyatakan bahwa mereka merasa senang belajar sambil bermain. Interaktivitas dalam game membuat mereka tidak merasa bosan dan mampu memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan.



Gambar 2. Tampilan Awal Game Edukasi

Gambar yang Anda unggah menunjukkan tampilan awal dari game edukasi yang dirancang untuk digunakan dalam pembelajaran. Pada tampilan ini, terlihat antarmuka aplikasi yang menggambarkan halaman utama game edukasi. Dalam gambar, terdapat tampilan menu dengan tulisan "MARI KITA MULAI" yang mengajak pemain untuk memulai permainan, serta tombol "PLAY" yang bisa dipilih untuk memulai aktivitas belajar melalui game.

Desain visual pada tampilan ini menunjukkan elemen-elemen yang menyenangkan dan menarik, seperti gambar buku, peralatan sekolah, dan elemen berwarna cerah yang bertujuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa. Tampilan ini dirancang untuk menyasar anak-anak dengan menggunakan visual yang menarik dan berwarna, yang penting dalam menjaga perhatian mereka selama proses pembelajaran

4. KESIMPULAN

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi memiliki potensi besar dalam mendukung kurikulum berbasis budaya lokal, khususnya dalam memperkenalkan alat musik tradisional kepada siswa sekolah dasar.

Media gambar animasi dalam game edukasi terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil evaluasi, terjadi peningkatan signifikan dari sebelum ke sesudah penggunaan media.

Game edukasi ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang menarik, khususnya dalam mengenalkan kebudayaan lokal kepada siswa sejak dini. Untuk pengembangan selanjutnya, media ini dapat dilengkapi dengan fitur pelafalan suara dan peningkatan kualitas grafis

REFERENCES

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press
- Suyanto, M. (2005). *Multimedia Interaktif Dasar dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Wulandari, A., & Nurhayati, S. (2020). Pengaruh Game Edukasi Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 45–53.
- Lestari, R. & Nugroho, A. (2022). Pengembangan Game Edukasi Interaktif Berbasis Android pada Materi Matematika Kelas 4 SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 122–130
- Statista. (2024). Mobile Accessories Market Analysis. Retrieved from <https://www.statista.com>
- Kusumaningrum, D. E., & Hidayat, R. (2019). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 6(1), 14–22.
- Wijaya, H. (2021). Efektivitas Media Animasi dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi dan Pembelajaran*, 10(1), 67–74
- Putri, M. A., & Fitria, T. N. (2023). Perancangan Game Edukasi Anak Usia Dini Berbasis Gambar Animasi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer Pendidikan*, 8(1), 89–98