

Systematic Literature Review (SLR): Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X Sekolah Menengah Atas

Elsadai Ria Veronika S¹ Fitri Novi Yani Munthe² Irma Chintia Simbolon³

Eprograme Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia^{1,2,3}

Email: elsa.7223141008@mhs.unimed.ac.id¹ fitrinoviyantim@gmail.com² chintiairma5@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini membahas penerapan media pembelajaran video animasi di Sekolah Menengah Atas (SMA) dan dampaknya terhadap motivasi serta hasil belajar siswa. Dalam era digital saat ini, media video animasi dianggap sangat relevan karena mampu menyampaikan materi yang sulit dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Berbagai studi menunjukkan bahwa penggunaan video animasi tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan media ini. Oleh karena itu, integrasi video animasi dalam kurikulum pendidikan sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Video Animasi, Motivasi Belajar, Hasil Belajar



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan mengalami perubahan yang signifikan pada zaman yang cepat dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Pendidikan tidak lagi terbatas pada metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran di kelas (Abdullah et al., 2023). Pendidikan telah mengalami perubahan besar dalam hal penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan teknologi telah membuka peluang baru untuk metode baru pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Animasi membuat materi pembelajaran lebih interaktif dan menarik, yang dapat membantu siswa memahami konsep yang lebih 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. Teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong pengembangan berbagai jenis media pembelajaran selain animasi. Simulasi komputer dan permainan pendidikan, misalnya, telah menjadi populer karena membantu siswa memahami konsep yang sulit dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam kelas. 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). Selain itu, kemajuan teknologi dalam pendidikan telah membuat pembelajaran jarak jauh atau e-learning menjadi inovatif dan siswa saat ini dapat mengakses pembelajaran jarak jauh melalui platform seperti kelas virtual, webinar, atau online, yang memberikan fleksibilitas yang lebih besar bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan mereka (Rivai & Mana, 2021).

Kesimpulannya, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah dunia pendidikan. Pembelajaran menggunakan animasi dan media pembelajaran interaktif lainnya telah memperbaiki pengalaman pendidikan siswa. Selain itu, teknologi telah membuat

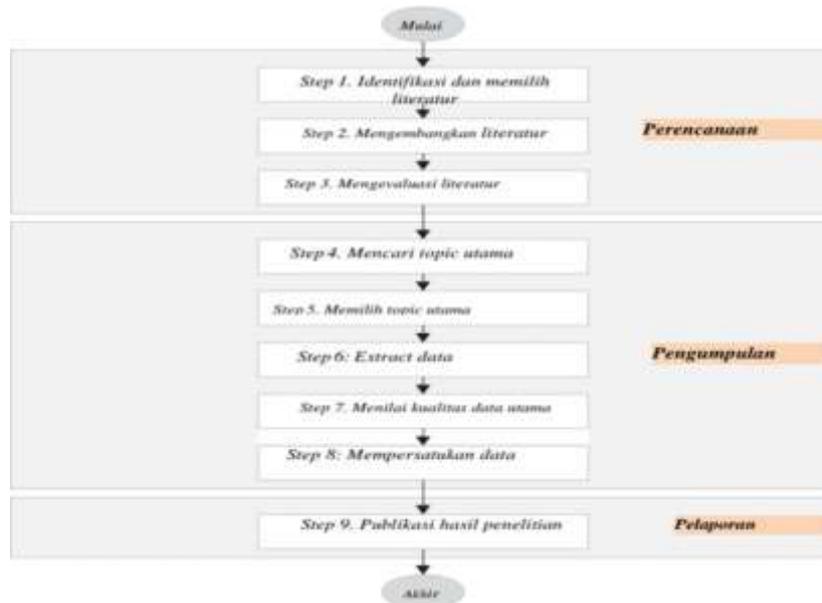
pembelajaran jarak jauh lebih fleksibel dan dapat diakses di mana saja. Dengan terus memanfaatkan potensi teknologi, pendidikan akan terus berkembang dan akan memberikan peluang yang lebih luas bagi siswa untuk sukses akademik. Animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi telah menarik perhatian guru dan peneliti di bidang pendidikan untuk memanfaatkannya (Hasmirati et al., 2023). Mereka tertarik untuk menjelajahi potensi animasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Cahyani, 2020). 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. Animasi dapat memvisualisasikan ide-ide yang sulit dijelaskan secara verbal atau statis dengan menggunakan gambar bergerak. Selain itu, interaktivitas animasi memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran dengan cara seperti mengklik, menyorot, atau memilih pilihan yang memungkinkan mereka untuk melakukan eksplorasi mandiri sendiri (Yuliansah, 2018). Hal ini membuat siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, yang meningkatkan motivasi belajar mereka dan meningkatkan daya ingat mereka.

Dalam hal ini, animasi sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi dapat sangat bermanfaat (Cahyani, 2020). Animasi dapat membantu menyampaikan materi pembelajaran yang rumit atau abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami siswa. Animasi juga dapat menyampaikan 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). Selain itu, animasi dapat memberikan umpan balik langsung dan menyampaikan konten yang relevan dan kontekstual (Susilo & Widiya, 2021). Penelitian ini diharapkan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar dan bagaimana mereka memahami konsep. Tujuan utamanya adalah untuk memahami secara menyeluruh bagaimana animasi dapat mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar dalam konteks pendidikan. Hasil penelitian ini juga akan memberikan wawasan baru dan pemikiran yang lebih mendalam tentang cara-cara yang inovatif dan efektif untuk belajar di era digital ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) adalah progress menemukan, menilai dan menafsirkan semua bukti penelitian yang tersedia untuk menjawab pertanyaan penelitian tertentu (Latifah & Ritonga., 2020). Metode ini memastikan bahwa semua sumber informasi yang relevan telah diidentifikasi dan di analisis secara menyeluruh sebelum dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian tertentu. Dalam proses ini, peneliti mencari literatur secara menyeluruh, memilih penelitian yang memenuhi kriteria inklusi yang ketat dan mengevaluasi kualitas dan relevansi setiap penelitian. Temuan studi akan diintegrasikan dan ditafsirkan untuk memberikan gambaran yang jelas dan akurat tentang topik yang diteliti. Oleh karena itu, SLR memungkinkan peneliti untuk menyajikan kombinasi pengetahuan yang kuat dan dapat diandalkan yang membantu dalam proses pengambilan keputusan dan pengembangan teori. Penelitian Systematic Literature Review (SLR) mengambil sumber data yang berasal dari literatur jurnal terindex yang telah memiliki ISSN (International Standard Serial Number) secara digital yang telah di publikasi melalui internet. Pengambilan data dilakukan melalui surfing internet dari google scholars. Populasi data penelitian adalah jurnal dengan fokus Efektivitas Media Pembelajaran

Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X Sekolah Menengah Atas ada sebanyak 12 jurnal yang terindex dari berbagai publisher atau penerbit jurnal.



Skema 1. Langkah-langkah Systematic Literature Review (SLR)

Pada skema 1, Systematic Literature Review (SLR) dilakukan dalam tiga tahap. Ini adalah perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan. Pada langkah pertama, kriteria yang diperlukan untuk tinjauan sistematis diidentifikasi. Selanjutnya, tinjauan sistematis dilakukan pada masalah yang terkait Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi diidentifikasi dan diteliti. Protocol tinjauan dibuat untuk membuat tinjauan lebih mudah dilakukan dan mengurangi kemungkinan peneliti bias. Pada langkah kedua ini menjelaskan pertanyaan penelitian, metode pencarian, kriteria inklusi dan eksklusi, penilaian kualitas dan prosedur ekstraksi dan sintesis data. Pada langkah ketiga, penelitian dilaporkan dengan menggunakan literatur yang telah dilakukan pada langkah pertama dan kedua. Hasil penelitian kemudian dibahas dalam penelitian dan diberikan Kesimpulan. Penerapan metode penelitian Systematic Literature Review (SLR) tidak hanya memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terorganisir untuk mengevaluasi seberapa efektif media pembelajaran yang bergantung pada video animasi, tetapi juga memastikan bahwa temuan yang diperoleh adalah valid dan dapat diandalkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan untuk pembuatan strategi yang lebih baik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik di Sekolah Menengah Atas dengan menggabungkan hasil dari berbagai sumber yang relevan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi peneliti, pendidik dan pengambil kebijakan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penerapan media pembelajaran video animasi sangat cocok untuk diterapkan pada era digital saat ini karena dinilai mampu meningkatkan kualitas siswa pada suasana pembelajaran dalam bidang teknologi, melatih proses berfikir kritis siswa dalam menyimak proses pembelajaran. Media video animasi sangat membantu dalam penelitian ini karena menciptakan kelas yang aktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam suasana pembelajaran di kelas. Penerapan media pembelajaran video animasi sangat cocok untuk diterapkan di era yang sudah berkembang saat ini karena dinilai mampu meningkatkan

kualitas siswa dan maju dalam bidang teknologi, melatih proses berfikir kritis siswa dalam menyimak proses pembelajaran.

Tabel 1. Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Siswa Sekolah Menengah Atas

No.	Peneliti & Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
1.	(Melati et al., 2023)	Jurnal on education	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan animasi yang tepat, materi pembelajaran yang sulit atau abstrak dapat disampaikan dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. 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. Hal tersebut terlihat pada hasil dan pembahasan jurnal tersebut yang berdasarkan pada studi literatur yang digunakan dalam penelitian tersebut, salah satu contohnya yaitu dalam penelitian yang dilakukan oleh (Frastuti, 2021) yang berjudul “Pengaruh Animasi Terhadap Motivasi Belajar” dan hasil penelitian 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.</p>
2.	(Angela et al., 2022)	Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya media video animasi dalam pembelajaran dikelas membuktikan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membuat siswa menjadi antusias dalam belajar, hal ini dibuktikan pada pernyataan dari salah satu informan yang menyatakan bahwa sebagai siswa merasakan motivasi yang menyebabkan timbulnya semangat dalam belajar karena lebih mudah untuk memahami pembelajaran ketika menyaksikan secara visual video animasi, dan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dapat dikerjakan lebih mudah. Penelitian ini juga menggunakan metode kualitatif yang dilakukan dalam bentuk observasi dan wawancara pada guru dan siswa yang ada di SMA Isen Mulang Palangka Raya Kalimantan Tengah.</p>
3.	(Melati et al., 2024)	JPFS: Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains	<p>Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran fisika berbasis video animasi di SMA Negeri 5 Kendari dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Meskipun tidak ada perbedaan signifikan sebelum perlakuan, setelah penerapan media pembelajaran berbasis video animasi tersebut, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan kelas kontrol. Uji hipotesis mengindikasikan bahwa media pembelajaran video animasi memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi dan menjadikannya alternatif yang efektif untuk pembelajaran.</p>

4.	(Sakila et al., 2024)	ORYZA: Jurnal Pendidikan Biologi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi secara signifikan meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas X di SMA Negeri 26 Bone. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 51,85 menjadi 84,28 dengan nilai signifikansi 0,00.
5.	(Telaumbanua et al., 2024)	Jurnal Pendidikan Tambusai	Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran sistem saraf meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa kelas XI SMA. Video animasi mampu memvisualisasikan konsep-konsep kompleks secara lebih interaktif, sehingga siswa lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar. Selain itu, metode ini juga meningkatkan retensi informasi dan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Integrasi teori pembelajaran seperti Teori Kognitif Multimedia dan Teori Belajar Konstruktivis mendukung efektivitas video animasi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efisien.
6	(Nurlatifah et al., 2023)	Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan	Penelitian ini membandingkan efektivitas video animasi dan media bacaan dalam pembelajaran aljabar pada 30 siswa kelas XI MIPA SMAN 1 Cisarua. Siswa dibagi dalam kelompok eksperimen (video animasi) dan kontrol (bacaan). Hasilnya, kelompok eksperimen memperoleh rata-rata post-test 87,3, lebih tinggi dari kelompok kontrol (74,6). Ketuntasan minimal dicapai oleh 80% siswa di kelompok eksperimen dan 73,33% di kelompok kontrol. Video animasi terbukti lebih efektif karena menyajikan materi dengan lebih menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan tabel penelitian di atas, penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi untuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran berbasis video animasi juga dapat menyampaikan materi yang sulit dengan cara yang lebih mudah dipahami, serta mampu memicu emosi siswa, yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat membant guru untuk menghasilkan peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa dalam proses penyampain materi setelah menggunakan media ini. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami materi yang sulit dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penerapan video animasi sebagai media pembelajaran sebaiknya terus didorong dan diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital saat ini.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi di Sekolah Menengah Atas (SMA) terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa video animasi dapat menyampaikan materi yang sulit dengan cara yang lebih mudah dipahami, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan memicu minat serta rasa ingin tahu siswa. Dengan demikian, penerapan media ini

sebaiknya terus didorong dan diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- 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, R., dkk. (2022). "Pengaruh Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 8(2), 45-57.
- Angela Friskila Vivi, dkk (2022). Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah pada Siswa SMA Isen Mulang Palangka Raya Kalimantan Tengah. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*. 10(2), hal 441-451.
- 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>.
- Cahyani, I. R. (2020). Pemanfaatan Media Animasi 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 57–68.
- 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.
- Jamaludin, A., dkk. (2023). "Efektivitas Video Animasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Didaktik Pendidikan*, 10(1), 30-45.
- Latifah, L., & Ritonga, I. (2020). Tinjauan Pustaka Sistematis (SLR): Kompetensi Sumber Daya Insani Bagi Perkembangan Perbankan Syariah di Indonesia. *Al Maal: Jurnal Ekonomi dan Perbankan Islam*, 2(1), 66-67.
- Melati, M., Zainuddin, Z., & Lamote, H. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 5 Kendari. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains (JPFS)*, 7(1), 42-50. <https://doi.org/10.52188/jpfs.v7i1.576>
- Melatih Eka, dkk(2023).Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*. 6(1), hal 736-739.
- 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.
- Nurlatifah, A., Rachman, K. F., Arani, N., Rahmatullah, M. A., Dzakwan, R., & Fuadin, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi dengan Media Bacaan dalam Materi Aljabar di SMAN 1 Cisarua. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(1), 231-243.
- 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.
- Sakila, N., Wahyuni, S., & Adiansyah, R. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMAN 26 Bone. *ORYZA: Jurnal Pendidikan Biologi*. 13(1). 25-32
- 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.
- Telaumbanua, A. V., Lase, S., & Lase, N. K. (2024). Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Sistem Saraf untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 27869-27875.
- Wuryanti, R. (2016). "*Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa.*" *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(3), 120-134.
- Yuliansah, Y. (2018). Efektivitas media pembelajaran powerpoint berbasis animasi dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2), 24-32.