



---

## **Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa MTs Sunan Pandanaran**

---

### **INFO PENULIS**

Yusup Akhsani  
MTs Sunan Pandanaran  
[yusupakhsani9@gmail.com](mailto:yusupakhsani9@gmail.com)

Festi Hayu Winastri  
MTs Sunan Pandanaran  
[fiojova2007@gmail.com](mailto:fiojova2007@gmail.com)

Muhammad Adnan Fikrul Mustaqim  
MTs Sunan Pandanaran  
[madnanfm@gmail.com](mailto:madnanfm@gmail.com)

Muhammad Yazdad Huda  
MTs Sunan Pandanaran  
[yazdad@gmail.com](mailto:yazdad@gmail.com)

### **INFO ARTIKEL**

ISSN: 2963-8933  
Vol. 6, No. 1, April 2026  
<http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp>

---

© 2026 Arden Jaya Publisher All rights reserved

### ***Saran Penulisan Referensi***

Akhsani, Y., Winastri, F. H., Mustaqim, M. A. F., & Huda, M. Y. (2026). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa MTs Sunan Pandanaran. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 6 (1), 726-734.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berupa film animasi terhadap hasil belajar siswa di MTs Sunan Pandanaran berdasarkan persepsi guru. Media film animasi dipandang sebagai sarana pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa melalui visualisasi yang menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei dan Wawancara. Data dikumpulkan melalui angket yang diberikan kepada guru mata pelajaran yang telah menggunakan media film animasi dalam proses pembelajaran dan Wawancara dilakukan kepada para siswa MTs Sunan Pandanaran. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui pandangan guru terhadap efektivitas media film animasi serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa dan Wawancara pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh efektivitas media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar guru menyatakan bahwa media film animasi mempermudah penyampaian materi dan mendorong peningkatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, para guru juga mengamati adanya peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa setelah penggunaan media film animasi tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berupa film animasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa menurut persepsi guru di MTs Sunan Pandanaran.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Film Animasi, Hasil Belajar, Persepsi Guru, MTs Sunan Pandanaran.

### Abstract

This study aims to determine the effect of using animated film as a learning medium on student learning outcomes at MTs Sunan Pandanaran, based on teacher perceptions. Animated film is considered a learning tool capable of enhancing conceptual understanding and student learning motivation through engaging visualizations. This study used a quantitative approach with a survey method. Data were collected through questionnaires administered to subject teachers who use animated film in their learning. The questionnaires were used to measure teachers' views on the effectiveness of animated film and its impact on student learning outcomes. The results showed that most teachers stated that animated film facilitated the delivery of material and encouraged student understanding. Furthermore, teachers also observed an increase in student understanding and learning outcomes after using the media. Therefore, it can be concluded that the use of animated film as a learning medium has a positive influence on student learning outcomes, according to teachers' perceptions at MTs Sunan Pandanaran.

**Keywords:** Learning Media, Animated Film, Learning Outcomes, Teacher Questionnaire, Mts Sunan Pandanaran.

### A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan terus dilakukan oleh berbagai pihak, termasuk oleh para pendidik dan lembaga pendidikan. Masalahnya adalah banyak siswa yang malas dan lalai apabila pembelajaran tidak menyenangkan dan membosankan, karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan keinginan siswa. Menurut Moreira, media pembelajaran adalah instrumen yang digunakan untuk menunjukkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur agar lebih nyata atau konkret (Moreira, Pereira, dan Gusmão 2018:105). Menurut Mashuri, media pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa (Mashuri 2019:4). Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Proses pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi siswa, karena itu peningkatannya difokuskan pada keaktifan siswa selama proses itu berlangsung.

Salah satu media pembelajaran yang semakin populer dan banyak digunakan adalah film animasi. Film animasi sebagai media pembelajaran memiliki banyak keunggulan. Pertama, film animasi mampu menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Kedua, film animasi dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Ketiga, film animasi dapat merangsang imajinasi dan kreativitas siswa, yang dapat membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah. Selain itu, media pembelajaran dengan menggunakan film animasi dapat menjadikan siswa lebih maju atau modern sehingga siswa dapat mengikuti perkembangan zaman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa di SMA Negeri 1 Indralaya yang belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila mendapatkan hasil belajar yang baik dengan menggunakan media animasi Renderforest. Hasil posttest menunjukkan hal ini: kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata 73.47, lebih tinggi daripada kelas kontrol, yang hanya memperoleh 67.53.

Dengan perbedaan ini, siswa yang menggunakan media animasi Renderforest lebih memahami materi. Hasil uji hipotesis menggunakan uji sampel independen juga mendukung temuan tersebut. Nilai Sig. (2- tailed) sebesar .007 (< .05) menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak karena adanya perbedaan substansial antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media animasi Renderforest layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Indralaya. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi guru, khususnya guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila, diharapkan dapat memanfaatkan media animasi Renderforest secara efektif dalam proses pembelajaran dengan menyesuaikannya dengan tujuan pembelajaran, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Selain itu, diharapkan bahwa peserta didik akan lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan

media ini. Selain itu, sekolah diharapkan dapat membantu dan mendukung guru dan siswa melalui penyediaan perangkat digital dan penguatan penggunaan media animasi Renderforest secara efektif dalam proses pembelajaran.

Ini akan memungkinkan peningkatan terus-menerus dalam kualitas dan efektivitas proses pembelajaran. (Amziyah, D., & Chotimah, U. 2026 11(1), 76-89.) Media pembelajaran berbasis digital mampu membantu siswa untuk memahami konsep matematika dengan lebih mudah. Nilai summary effect size studi primer berada dalam kategori tinggi. Selain itu sudah dilakukan uji publikasi bias dengan hasil bahwa penelitian ini tidak bias publikasi. Demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital mampu memberikan efek positif terhadap hasil belajar matematika. Berdasarkan tingkat pendidikan, media pembelajaran berbasis digital sangat efektif apabila diterapkan pada anak yang perkembangan kognitifnya sedang berada pada tahap operasional konkret yaitu pada tingkat pendidikan SD. Berdasarkan media digital yang digunakan, penggunaan Macromedia Flash sebagai media pembelajaran berbasis digital memiliki potensi yang besar dalam memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar matematika.

Berdasarkan materi pembelajaran yang diajarkan, media pembelajaran digital memberikan kontribusi yang besar jika diterapkan pada materi dimensi tiga. Akhir dari penelitian ini, peneliti merekomendasikan agar peneliti selanjutnya melakukan meta-analisis yang lebih mendalam dengan jangkauan sampel yang lebih besar. (Azkia, N. F., Muin, A., & Dimiyati, A. 2023 6(5), 1873-1886.) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya dalam hal pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang efektif. Dengan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar siswa, diharapkan para pendidik dapat lebih selektif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi lembaga pendidikan lain yang ingin memanfaatkan media pembelajaran film animasi. Penelitian ini difokuskan pada dua aspek utama. Pertama, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar siswa di MTs Sunan Pandanaran.

Hal ini penting karena media visual seperti film animasi dinilai mampu meningkatkan daya tarik materi, mempermudah pemahaman konsep, serta mendorong motivasi belajar siswa. Kedua, penelitian ini juga berusaha untuk mengetahui sejauh mana intensitas penerapan media film animasi oleh guru dalam proses pembelajaran. Tingkat frekuensi dan konsistensi penggunaan media ini menjadi indikator penting untuk menilai keterlibatan guru dalam inovasi pembelajaran yang berbasis teknologi dan media visual. Berdasarkan fokus kajian yang telah dijelaskan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar siswa di MTs Sunan Pandanaran. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui intensitas penerapan media tersebut oleh guru dalam proses pembelajaran. Dengan mengkaji kedua aspek ini, diharapkan penelitian dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, khususnya melalui pemanfaatan media visual berbasis animasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat dalam proses pendidikan, khususnya bagi siswa dan guru di MTs Sunan Pandanaran. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran berupa film animasi diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep, mempermudah proses belajar, serta menumbuhkan minat dan motivasi dalam mengikuti pelajaran. Visualisasi yang ditawarkan oleh film animasi memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami materi yang disampaikan, terutama pada materi-materi yang bersifat abstrak atau kompleks. Proses pembelajaran yang efektif tidak lepas dari peran media pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengajar kepada peserta didik, sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar. Dalam konteks komunikasi pembelajaran,

-media menjadi komponen penting dalam strategi pembelajaran karena berfungsi sebagai wadah penyampaian pesan dan materi ajar kepada peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal (Supatminingsih et al., 2021). Salah satu bentuk media pembelajaran yang berkembang pesat dan banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah film animasi. Film animasi mampu menghadirkan visualisasi materi yang menarik dan interaktif, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Animasi sendiri merupakan proses menciptakan ilusi gerak dengan menampilkan rangkaian gambar secara berurutan pada kecepatan tertentu. Film animasi dapat dibuat melalui

berbagai teknik, seperti animasi tangan (*hand-drawn*), CGI (*Computer-Generated Imagery*), dan animasi stop motion. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan film animasi terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan aktif siswa, serta hasil belajar secara keseluruhan.

Melihat pentingnya peran media, khususnya film animasi, dalam mendukung proses pembelajaran, maka perlu adanya pemanfaatan media tersebut secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik, peserta didik diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, menarik, dan mudah untuk dipahami. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar siswa di MTs Sunan Pandanaran. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui intensitas penerapan media tersebut oleh guru dalam proses pembelajaran. Dengan mengkaji kedua aspek ini, diharapkan penelitian dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, khususnya melalui pemanfaatan media visual berbasis animasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

## B. Metodologi

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan mengenai pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar siswa. Berikut rumusan masalah pada penelitian ini: "Bagaimana pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar siswa MTs Sunan Pandanaran?" Untuk menjawab pertanyaan yang telah tercantum, Penelitian ini merupakan penelitian korelasional dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berupa film animasi terhadap hasil belajar siswa di MTs Sunan Pandanaran. Dengan pendekatan kuantitatif, data yang diperoleh dianalisis secara sistematis dan objektif untuk melihat hubungan antara variabel-variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan wawancara. Angket diberikan kepada guru-guru MTs Sunan Pandanaran sebagai responden untuk mengetahui pandangan mereka terhadap penggunaan media pembelajaran film animasi.

Sementara itu, wawancara dilakukan kepada siswa MTs Sunan Pandanaran sebagai subjek penelitian, dengan tujuan menggali lebih dalam pengalaman dan respon mereka terhadap penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran. Wawancara dilakukan terhadap 1 kelas di MTs Sunan Pandanaran, yaitu kelas 9L. Kedua teknik ini digunakan secara terpadu untuk memperoleh data yang dapat menggambarkan pengaruh media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar siswa. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Analisis ini bertujuan untuk menyajikan data dalam bentuk yang mudah dipahami, seperti persentase, tabel, dan grafik, sehingga dapat terlihat pola atau hubungan antara pemanfaatan media pembelajaran film animasi dengan hasil belajar siswa. Berikut langkah-langkah penyajian pada pengumpulan data penelitian ini: Angket guru: Pertama tama yaitu membuat 4 soal angket tertutup dan 1 soal angket terbuka. Setelah itu print 5 kertas soal yang sudah dibuat, selanjutnya yaitu, mencari guru untuk diberi soal-soal angket tersebut. Kertas yang berisikan soal tadi diberikan kepada guru dengan bahasa yang sopan dan baik. Kemudian meminta guru untuk mengisi soal-soal angket yang diberikan. Yang terakhir yaitu, Mengucapkan terima kasih kepada guru tersebut. Wawancara siswa: Pertama-tama, membuat 8 soal wawancara. Lalu print kertas wawancara. Kemudian cari tempat untuk wawancara senyaman mungkin. Setelah itu cari siswa untuk diwawancarai. Lalu dipersilakan satu per satu untuk ditanyakan soal wawancara. Setelah itu tulis bagian-bagian penting dari jawaban narasumber. Terakhir, berikan ucapan terima kasih kepada sang narasumber.

## C. Hasil dan Pembahasan

Dalam era perkembangan teknologi yang semakin pesat, media pembelajaran menjadi salah satu aspek penting dalam proses pendidikan. Penggunaan media yang tepat diyakini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta mempermudah pemahaman materi oleh siswa. Salah satu media yang saat ini banyak digunakan adalah film animasi, yang mampu menyajikan informasi secara menarik dan interaktif. Film animasi sebagai media pembelajaran menawarkan keunggulan visual dan audio yang dapat memicu minat belajar siswa serta membantu mereka memahami konsep pembelajaran yang sulit dengan lebih mudah. Di samping itu, penggunaan film animasi diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi

siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. MTs Sunan Pandanaran sebagai salah satu institusi pendidikan yang mengedepankan inovasi pembelajaran, mulai mengimplementasikan pemanfaatan film animasi dalam kegiatan belajar mengajar. Namun, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa di MTs Sunan Pandanaran. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sebagian siswa MTS Sunan Pandanaran yang mendapatkan nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang disebabkan metode pembelajaran guru yang kurang menarik, tidak bisa menambah rasa semangat belajar siswa, sehingga, sebagian dari siswa yang ada di kelas tidak mendengarkan dan tidak paham apa yang disampaikan, dikarenakan pembelajaran yang begitu membosankan bagi siswa yang tidak mendengarkan. Salih S.M, dkk (2022:6) menjelaskan bahwa media pembelajaran pada hakikatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa agar hasil bisa optimal.

Salah satu media pembelajaran yang semakin populer dan banyak digunakan adalah film animasi, maka dari itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya dalam hal pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang efektif. Dengan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar siswa, diharapkan para pendidik dapat lebih selektif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Sunan Pandanaran dengan fokus utama untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berupa film animasi terhadap hasil belajar siswa berdasarkan persepsi guru dan pengalaman siswa, sehingga ada peningkatan nilai mata pelajaran siswa. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan dua teknik utama, yaitu angket guru dan wawancara siswa. Pendekatan ini dipilih agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas media film animasi dari dua perspektif yang berbeda, yaitu pengajar dan peserta didik.

### **Hasil Angket Guru**

Angket diberikan kepada lima guru mata pelajaran yang telah menerapkan film animasi dalam kegiatan belajar mengajar. Setiap guru diminta memberikan penilaian mengenai tingkat efektivitas, kemudahan penggunaan, serta dampak media animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil angket yang dianalisis, diketahui bahwa sebagian besar guru setuju kalau film animasi sangat membantu dalam proses belajar. Sekitar 80% guru mengatakan bahwa film animasi membuat penyampaian materi jadi lebih mudah karena mampu menampilkan konsep yang rumit dengan gambar dan tampilan yang menarik, sehingga siswa lebih cepat paham. Sekitar 60% guru juga melihat bahwa film animasi bisa meningkatkan semangat belajar siswa. Hal ini terlihat dari siswa yang lebih aktif dan berani bertanya saat pelajaran berlangsung. Semua guru, atau 100%, sepakat bahwa film animasi dapat menarik perhatian siswa dan membuat suasana belajar lebih menyenangkan, terutama di jam-jam terakhir saat siswa mulai bosan. Selain itu, beberapa guru juga melihat adanya peningkatan nilai siswa setelah belajar dengan bantuan film animasi, terutama dalam hal memahami materi dan menjawab soal-soal yang membutuhkan penalaran.

Berdasarkan hasil tanggapan di angket, banyak yang memberikan penilaian positif terhadap penggunaan film animasi dalam pembelajaran. Film animasi dianggap bisa membuat siswa lebih bersemangat karena materi disampaikan dengan cara yang menarik lewat gambar dan suara. Selain itu, film animasi membantu siswa memahami dan mengingat pelajaran dengan lebih mudah, terutama pada materi yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Meski begitu, pelajaran dari film animasi kadang cepat dilupakan, sehingga perlu ada kegiatan lanjutan seperti menulis atau berdiskusi agar siswa bisa lebih paham dan ingat lebih lama. Film animasi juga membantu menjelaskan hal-hal yang rumit, seperti proses alam atau peristiwa sejarah, menjadi lebih sederhana dan menyenangkan. Namun, beberapa juga menambahkan bahwa penggunaan film animasi perlu disesuaikan dengan durasi pembelajaran agar tidak menghabiskan waktu untuk kegiatan lain seperti diskusi atau evaluasi.

### **Hasil Wawancara Siswa**

Wawancara dilakukan kepada siswa kelas IX L MTs Sunan Pandanaran. Siswa yang diwawancarai memiliki latar belakang kemampuan belajar yang beragam, agar peneliti

memperoleh hasil yang lebih objektif dan mewakili kondisi kelas secara keseluruhan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan film animasi dalam proses pembelajaran. Beberapa temuan utama Hasil pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi setelah penggunaan media film animasi. Sebagian besar siswa merasa bahwa belajar dengan film animasi membantu mereka memahami materi dengan lebih cepat, terutama pada pelajaran yang bersifat abstrak atau membutuhkan imajinasi tinggi, seperti dalam pelajaran IPA tentang sistem tata surya. Melalui tampilan visual dan gerakan dalam animasi, konsep yang sebelumnya sulit dibayangkan menjadi lebih jelas dan mudah dimengerti. Selain itu, film animasi juga terbukti meningkatkan minat dan motivasi belajar. Proses belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan karena disajikan seperti menonton film yang menghibur, namun tetap memberikan pengetahuan baru.

Hal ini membuat siswa lebih bersemangat mengikuti pelajaran dan lebih aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Dari segi daya ingat, kombinasi suara, gambar, dan gerakan dalam film animasi membantu siswa mengingat isi pelajaran dengan lebih baik. Meskipun demikian, sebagian siswa berpendapat bahwa materi yang disampaikan melalui film animasi perlu dilengkapi dengan kegiatan menulis agar lebih mudah diingat, karena tidak semua informasi dari tayangan dapat tersimpan dengan baik tanpa pengulangan atau catatan tambahan. Namun, penggunaan film animasi juga memiliki beberapa tantangan. Beberapa siswa menilai bahwa durasi animasi yang terlalu panjang dapat mengurangi fokus belajar, dan terkadang isi animasi tidak sepenuhnya sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Selain itu, sebagian siswa masih merasa kesulitan untuk mengingat materi jika tidak didukung dengan kegiatan tindak lanjut. Secara keseluruhan, baik guru maupun siswa menilai bahwa penggunaan film animasi dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Media ini tidak hanya membantu dalam memahami materi, tetapi juga meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar.

### **Analisis**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui angket dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran film animasi memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa di MTs Sunan Pandanaran. Hal ini dapat dianalisis melalui beberapa aspek berikut:

#### **a. Analisis Berdasarkan Konteks Teori**

Menurut Hasan, dkk (2011:25), Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Penyediaan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik, secara optimal. Dalam konteks ini, film animasi berperan penting karena mampu menghadirkan kombinasi unsur audio, visual, dan gerak secara bersamaan. Menurut John Sweller (1988), manusia punya batas kemampuan dalam menyerap informasi. Kalau pelajaran disampaikan terlalu banyak atau terlalu rumit, otak bisa kewalahan dan sulit memahami isi pelajaran. Teori ini disebut Teori Beban Kognitif. Penelitian dari Christopher Loki (2023) yang berjudul *"Managing Cognitive Load in Film Studies Education: The Potential of Animation as a Teaching Tool"* mendukung Teori Beban Kognitif. Ia menemukan bahwa film animasi bisa membantu siswa belajar, asalkan dibuat dengan cara yang tepat. Misalnya, animasi sebaiknya tidak terlalu cepat, tidak terlalu banyak efek, dan disertai penjelasan suara yang jelas agar mudah dimengerti. Sebaliknya, kalau animasi terlalu ramai dan tidak terarah, justru membuat siswa lebih bingung dan sulit fokus. Jadi, penelitian ini menunjukkan bahwa film animasi yang dirancang dengan baik dapat membuat belajar jadi lebih mudah dan menarik, karena membantu otak bekerja dengan lebih efisien serta merasa tidak tertekan.

#### **b. Analisis Berdasarkan Hasil Empiris (Pengalaman)**

Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar guru merasakan kemudahan dalam menjelaskan materi dan peningkatan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa film animasi berfungsi sebagai alat bantu pengajaran yang memperjelas pesan guru dan meningkatkan komunikasi dua arah antara pengajar dan peserta didik. Sementara itu, hasil wawancara siswa membuktikan bahwa penggunaan film animasi tidak hanya memperbaiki pemahaman konsep tetapi juga meningkatkan aspek afektif seperti minat, perhatian, dan motivasi belajar. Kondisi ini sejalan dengan penelitian oleh Supatminingsih et al. (2021) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis visual mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Artinya, hasil penelitian di MTs Sunan Pandanaran mendukung teori dan temuan sebelumnya.

#### **c. Hubungan antara Media Film Animasi dan Hasil Belajar**

Berdasarkan data yang diperoleh, siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan film animasi menunjukkan peningkatan pemahaman dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Guru menyebutkan bahwa setelah menerapkan film animasi, jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat secara keseluruhan, walaupun masih ada sebagian siswa yang nilainya berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebelum digunakan media pembelajaran berupa film animasi, Pada saat semester gasal sekitar 45% siswa masih memperoleh nilai di atas KKM. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Namun, setelah pembelajaran menggunakan film animasi diterapkan, terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Pada saat ujian semester genap sebagian besar siswa, yaitu sekitar 70%, berhasil mencapai nilai di atas KKM. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan film animasi dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi, meningkatkan minat belajar, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Hal ini menunjukkan adanya hubungan positif antara penggunaan film animasi dengan hasil belajar siswa, Karena animasi membantu siswa lebih mudah memahami dan menghubungkan teori dengan gambaran nyata atau visualnya. Misalnya, konsep tentang sistem pencernaan, siklus air, atau peristiwa sejarah menjadi lebih mudah dipahami melalui visualisasi gerak dan suara.

#### **d. Pembahasan Tentang Masalah yang Dihadapi saat menjalankan suatu rencana.**

Meskipun hasilnya positif, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala. Pertama, tidak semua guru memiliki kemampuan teknis dalam membuat atau mengedit film animasi sendiri, sehingga ketergantungan terhadap sumber eksternal masih tinggi. Kedua, keterbatasan sarana seperti LCD proyektor dan koneksi internet menjadi hambatan bagi sekolah yang belum memiliki fasilitas lengkap. Ketiga, durasi animasi yang terlalu panjang dapat mengurangi efektivitas pembelajaran karena siswa kehilangan fokus di tengah tayangan. Keempat, Apabila materi Film Animasi tidak ditulis, maka akan mudah terlupakan karena kecenderungan anak terhadap Film Animasi. Namun demikian, kendala tersebut bukan berarti penggunaan film animasi tidak layak diterapkan. Justru, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya pelatihan guru dan dukungan fasilitas teknologi pendidikan agar media pembelajaran film animasi dapat digunakan secara optimal. Sekolah juga dapat membentuk tim kreatif untuk membuat animasi sederhana sesuai kebutuhan kurikulum.

#### **e. Dampak atau pengaruhnya terhadap cara belajar di kelas.**

Pemanfaatan film animasi terbukti memiliki implikasi positif terhadap proses pembelajaran, yaitu Setelah pembelajaran menggunakan film animasi, guru menjadi lebih kreatif dan tidak hanya mengandalkan metode ceramah seperti biasanya. Guru bisa menjelaskan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Sementara itu, siswa juga terlihat lebih aktif dan bersemangat saat belajar, karena suasana kelas terasa lebih menyenangkan seperti sedang menonton film sambil belajar. Selain itu, hasil belajar siswa ikut meningkat, terutama dalam hal memahami dan mengingat materi pelajaran. Banyak siswa yang jadi lebih cepat paham karena bisa melihat langsung gambaran dari apa yang dipelajari. Hubungan antara guru dan siswa pun menjadi lebih akrab dan terbuka, karena setelah menonton film animasi sering muncul diskusi di kelas yang membuat suasana belajar semakin hidup. Dengan demikian, penggunaan film animasi dapat menjadi alternatif dalam penerapan pembelajaran yang menekankan pada pengetahuan teknologi, kreativitas, dan keaktifan siswa.

#### **f. Gabungan antara Konteks dan Konten**

Dari hasil observasi pengalaman (konten) dan teoritis (konteks), dapat disimpulkan bahwa film animasi bukan sekadar alat bantu visual, tetapi juga media interaktif yang mampu membentuk pengalaman belajar bermakna. Pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan dua arah dan bahkan bisa lebih dari itu, dimana siswa menjadi subjek aktif yang membangun pemahaman melalui pengalaman visual. Pemanfaatan film animasi juga mendukung tercapainya tujuan pendidikan, yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berilmu, dan kreatif. Dengan menggunakan media yang sesuai perkembangan zaman, guru dapat menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan capaian akademik siswa secara berkelanjutan.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran film animasi memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa di MTs Sunan Pandanaran. Media ini membantu guru dalam menjelaskan materi dengan lebih mudah, meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, serta memperbaiki pemahaman dan nilai akademik siswa, akan tetapi harus diimbangkan dengan pembelajaran biasa (non animasi) atau biasa, dan jangan selalu keseringan menggunakan film animasi, karena bisa membuat siswa menjadi minder karena keseringan menonton. Saran dari peneliti yaitu, berikan media

pembelajaran film animasi kepada siswa dengan materi tertentu. Karena tidak semua materi bisa dipresentasikan dengan film animasi. Sebagian besar untuk siswa kelas 9L mengatakan bahwa media pembelajaran film animasi lebih efektif untuk diajarkan kepada siswa kelas 9L dibandingkan media pembelajaran non animasi. Akan tetapi sebagian siswa kelas 9L mengatakan bahwa media pembelajaran film animasi tidak efektif dikarenakan sulit mengingat materi yang diajarkan oleh guru menggunakan media pembelajaran film animasi.

Tapi ia juga mengatakan media pembelajaran film animasi bisa efektif apabila seluruh siswa yang ada di kelas mencatat apa yang telah ditontonnya. Ketika salah seorang di wawancarai, ia mengatakan bahwa media film animasi sangat berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Ia mengatakan bahwa nilai yang awalnya kurang dari 75 sebanyak anak menjadi nilai lebih dari 80 sebanyak anak dikarenakan menggunakan media pembelajaran film animasi yang digunakan oleh sang guru terhadap siswa-siswa kelas 9L. Meskipun masih terdapat beberapa kendala teknis, film animasi tetap menjadi salah satu media pembelajaran yang paling efektif dalam menciptakan proses belajar yang menyenangkan, interaktif, kreativitas, dan sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital saat ini.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan serangkaian proses penelitian yang telah dilaksanakan di MTs Sunan Pandanaran, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis film animasi memberikan dampak yang signifikan dan transformatif terhadap pencapaian akademis siswa. Temuan empiris menunjukkan adanya korelasi positif antara penggunaan visualisasi dinamis dengan peningkatan pemahaman materi, di mana tingkat ketuntasan belajar siswa mengalami kenaikan yang sangat berarti dari semester gasal ke semester genap. Secara substansial, film animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga berperan sebagai stimulan kognitif yang mampu menyederhanakan konsep-konsep abstrak menjadi informasi yang lebih konkret dan mudah dicerna oleh siswa. Lebih jauh lagi, efektivitas penggunaan media ini tercermin pada terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif dan partisipatif. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan berkurangnya tingkat kejenuhan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton..

Integrasi antara unsur audio dan visual dalam film animasi berhasil mengaktifkan berbagai indra siswa secara bersamaan, yang pada gilirannya memperkuat retensi memori terhadap materi yang disampaikan. Dengan demikian, penggunaan teknologi multimedia dalam bentuk film animasi terbukti menjadi strategi instruksional yang relevan dan efektif dalam menjawab tantangan kebutuhan belajar siswa di era digital saat ini. Sehubungan dengan hasil penelitian yang telah dipaparkan, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi strategis guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran di masa mendatang. Bagi para tenaga pendidik, sangat disarankan untuk terus mengeksplorasi dan mengkurasi konten-konten animasi yang selaras dengan kurikulum, namun tetap menjaga agar durasi penayangan tidak mendominasi seluruh jam pelajaran agar fokus siswa pada substansi materi tidak terdistraksi oleh aspek hiburan semata. Guru juga perlu mendampingi penayangan media dengan instruksi yang jelas serta mendorong siswa untuk tetap melakukan pencatatan aktif agar pemahaman yang terbentuk bersifat jangka panjang dan terstruktur.

Di sisi lain, pihak institusi sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh dalam aspek infrastruktur teknologi, seperti penyediaan perangkat multimedia yang memadai di setiap ruang kelas. Selain dukungan fisik, pengembangan kompetensi guru melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran digital yang kreatif juga menjadi hal yang krusial untuk dilakukan. Terakhir, bagi para peneliti selanjutnya yang memiliki ketertarikan pada bidang yang sama, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian ini dengan variabel yang lebih kompleks, seperti pengaruh durasi tayangan terhadap daya konsentrasi siswa atau efektivitas film animasi pada rumpun mata pelajaran yang berbeda, guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai potensi besar media digital dalam dunia pendidikan.

#### **E. Referensi**

Amziyah, D., & Chotimah, U. (2026). Efektivitas Penggunaan Media Animasi Renderforest terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik SMA Negeri 1 Indralaya. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 11(1), 76-89.

- Azkiya, N. F., Muin, A., & Dimiyati, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar matematika: meta analisis. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(5), 1873-1886.
- Christiany, V. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Film Animasi dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa SMP di SMB Maitreya Se-Kota Palembang. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(11), 12324-12334.
- Fauzi, M., & Jannah, F. L. (2026). The Effect of Three-Dimensional Learning Media on Elementary School Students' Learning Outcomes in the Cube Topic: Pengaruh Media Pembelajaran Tiga Dimensi pada Materi Kubus terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 3(1), 57-62.
- Handayani, F. S., & Tumiyem, T. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *TERPADU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 675-683.
- Haryanto, dkk. (2026) Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah AL-Ittihadiyah Mamiyai Medan. Diss. Fakultas Agama.
- Hasan, dkk. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Referensi Pendidikan.
- Husain, I., Bumulo, F., Sudirman, S., Mahmud, M., & Koniyo, R. (2026). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Digital Berbasis Word Wall Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education And Development*, 14(1), 33-39.
- Kristiani, S. E., Baedowi, S., & Aryanto, P. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Film Animasi Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa. *Dwijaloka Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 3(4), 500-505.
- Loki, C. (2023). *Managing cognitive load in film studies education: The potential of animation as a teaching tool*. *Journal of Educational Media Studies*.
- Mashuri, S. (2019). Media pembelajaran matematika. *Deepublish*, 4(2), 23-25
- Moreira, I. X., Pereira, S., & Gusmão, H. F. (2018). The Influence of Concrete Instructional Media on Learning Achievement. *ISCE: Journal of Innovative Studies on Character and Education*, 2(1), 104-114.
- Salih, S. M., dkk. (2022). *Media pembelajaran dan lingkungan belajar efektif*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 1-10.
- Supatminingsih, T., dkk. (2021). *Pemanfaatan media pembelajaran berbasis visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 45-52.
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285.