

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 190 PEKANBARU

THE INFLUENCE OF THE USE OF ANIMATED VIDEO MEDIA ON THE LEARNING INTEREST OF GRADE IV STUDENT AT SDN 190 PEKANBARU

Ika Purdianti¹, Leny Julia Lingga²,

^{1,2} Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

E-mail: ¹ikapurdianti@student.uir.ac.id, ²lenyjulialingga89@edu.uir.ac.id

Submitted

20 Mei 2025

Accepted

18 Juni 2025

Revised

13 Juli 2025

Published

31 Juli 2025

Kata Kunci:

Media VideoAnimasi;
Minat Belajar;
Sekolah Dasar;

Keyword:

Animated Video
Media;
Interest In Learning;
Elementery School;

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 190 Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan pre-eksperimental. Populasi penelitian berjumlah 84 siswa, dengan pengambilan sampel secara sampling jenuh sebanyak 26 siswa. Teknik dan instrumen pengumpulan data dilakukan melalui angket dan lembar observasi. Analisis data menggunakan uji paired sample t-test, uji regresi linier sederhana, dan uji koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Terdapat perbedaan signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam penguatan praktik pemilihan media pembelajaran interaktif berbasis audiovisual di sekolah dasar, khususnya dalam mendukung keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Abstract

This study aims to determine the extent to which the use of animated video media influences the learning interest of fourth-grade students at SDN 190 Pekanbaru. The research employs a quantitative approach with a pre-experimental design. The population consists of 84 students, with a saturated sampling technique applied to select 26 participants. Data were collected through questionnaires and observation sheets. The data were analyzed using a paired sample t-test, simple linear regression, and the coefficient of determination test. The results revealed that the use of animated video media had a positive effect on increasing students' learning interest. A significant difference was found between students' interest in learning before and after the use of the media, as indicated by the significance value of 0.000 (< 0.05), which led to the acceptance of the alternative hypothesis (H_a) and the rejection of the null hypothesis (H_0). This study contributes to strengthening the practical implementation of interactive audiovisual media selection in elementary school learning, particularly in supporting student engagement and learning motivation.

Citation :

Purdianti, I & Lingga, L.J. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 190 Pekanbaru. Jurnal Kiprah Pendidikan, 4(3), 575-584. DOI: <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p575-584>.

PENDAHULUAN

Guru memegang berbagai tanggung jawab penting dalam proses belajar mengajar bersama siswa. Mengingat perannya yang krusial dalam dunia pendidikan, seorang guru diharapkan memiliki kemampuan untuk mendorong semangat belajar siswa. Peran guru mencerminkan sejauh mana keterlibatannya dalam kegiatan mengajar dan membimbing siswa demi tercapainya tujuan

pembelajaran (Parnawi & Ahmed Ar Ridho, 2023). Selain merancang dan melaksanakan pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar, guru memiliki peran sebagai pendidik untuk membentuk nilai-nilai, moral, serta keterampilan sosial. Untuk memenuhi tanggung jawab itu, guru harus memiliki berbagai ilmu dan pengetahuan yang nantinya akan mereka berikan kepada siswa (Fahrudin & Ulfah, 2023).

Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan kegiatan belajar mengajar bagi anak di sekolah dasar bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut teori belajar kognitif, belajar didefinisikan sebagai perubahan perilaku dan pengamatan. Langkah ini mencerminkan proses menggabungkan informasi, pengetahuan, dan pengalaman dipengaruhi oleh lingkungan sehingga dapat secara efektif menolong siswa guna mencapai tujuan yang telah direncanakan Batubaru (dalam Alga et al., 2024). Guna meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukannya media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana dalam memfasilitasi siswa untuk memahami isi materi pelajaran agar lebih mudah. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu alat penunjang yang digunakan dalam pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru untuk menjembatani antara siswa dengan guru saat kegiatan pembelajaran (Fatmawati, 2021).

Salah satu jenis media yang mengalami perkembangan pesat ialah media audiovisual, dengan contoh penerapannya dalam pembelajaran seperti film, video, atau animasi. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan video dan animasi dalam kegiatan belajar terbukti lebih efektif dibandingkan hanya menggunakan media audio visual biasa saat mendukung kegiatan serta capaian belajar siswa (Hadih Tullah et al., 2022). Menurut N. I. Pratiwi & Kasrman, (2022), Video animasi adalah sebuah jenis media pembelajaran yang mempunyai daya tarik tersendiri karena merupakan jenis media pembelajaran yang memungkinkan terjadinya pembelajaran dari suatu informasi melalui berbagai indera yaitu visual dan pendengaran.. Disisi lain, menurut (Zunaida, 2022) keunggulan media video animasi merupakan bentuk animasi yang sangat tepat untuk sekolah dasar karena sesuai dengan karakteristik siswa sehingga membuat mereka tertarik dan berpikir. Pentingnya peranan media pada kegiatan pembelajaran menuntut guru agar mengembangkan ide-ide baru serta pendekatan yang modern saat pemilihan serta penggunaan media pembelajaran, karena hal tersebut berperan penting dalam merangsang minat belajar siswa.

Minat belajar pada saat kegiatan pembelajaran, menjadi salah satu kunci utama untuk kesuksesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Hartiwati et al., (2022), menyatakan bahwa minat belajar merupakan suatu sikap yang membantu siswa dalam bidang yang diinginkan dan dikehendaki tanpa bantuan dari pihak mana pun untuk meningkatkan kualitas dirinya dalam bidang pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai, minat, komunikasi, kreativitas, penghayatan, dan analisis logistik. Selain itu, menurut (Amalia et al., 2024), minat merupakan sikap seseorang terhadap berbagai hal atau kegiatan yang membuatnya merasa tertarik. Seorang siswa yang mempunyai keinginan belajar yang kuat, maka siswa mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS merupakan elemen penting yang berperan dalam menentukan sejauh mana pengetahuan dan keberhasilan mereka dalam menguasai konsep-konsep sains. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi sumber belajar yang kreatif dan menarik sebagai upaya penting untuk mendorong peningkatan minat belajar siswa pada pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah cabang ilmu yang mempelajari mengenai makhluk hidup dan benda mati yang terdapat di alam semesta, serta hubungan yang terjadi di antara keduanya. Tidak hanya itu, IPAS juga mempelajari kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan hubungannya dengan lingkungan sekitar (Azzahra et al., 2023). Mata pelajaran ini merupakan gabungan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam Kurikulum Merdeka, bertujuan agar siswa mampu memahami dan mengorganisasi aspek alam dan juga

lingkungan sosial dalam satu kesatuan pembelajaran (Billa et al., 2023). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempunyai peranan penting guna membantu siswa memahami bermacam aspek kehidupan masyarakat, termasuk lingkungan sosial, budaya, dan sejarah. Selanjutnya, pembelajaran IPS bertujuan menciptakan kepedulian sosial serta keterampilan berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat, yang menjadi aspek penting dalam menghadapi tantangan globalisasi di era modern (Pranoto, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilaksanakan pada tanggal 08 Februari 2025 dengan walikelas IV C yaitu dengan Ibu Putri Ideal S. Pd yang peneliti lakukan di SDN 190 Pekanbaru, diperoleh informasi bahwa terjadinya permasalahan pada proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS yakni pada materi keanekaragaman hayati dan budaya di Indonesia. Materi ini membutuhkan pemahaman yang baik agar siswa dapat memahami kekayaan alam serta budaya, namun materi ini sering kali dianggap abstrak dan kurang menarik bagi siswa kelas IV SD, sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar mereka. Selain itu, pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks serta papan tulis. Hal ini membuat pembelajaran menjadi monoton, kurang bervariasi, cepat merasa bosan, tidak semangat, mengantuk, dan cenderung mengganggu temannya serta kurang efektif dalam membangkitkan minat belajar siswa. Meskipun guru telah mencoba menggunakan media video animasi, namun penggunaannya belum optimal dan belum mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Hal ini bisa dilihat ketika guru melakukan sesi tanya jawab hanya 1 atau 2 orang siswa yang mampu memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.

Temuan permasalahan ini diperkuat oleh penelitian Tabina et al., (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media konvensional seperti gambar atau ceramah saja memiliki keterbatasan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Sebaliknya, media interaktif seperti video animasi mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang disampaikan oleh Syafira et al., (2024) yang menyimpulkan bahwa media interaktif seperti video animasi mampu mengubah pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dan memiliki minat yang tinggi terhadap materi yang dipelajari. Penelitian serupa juga disampaikan oleh Nurhaeni et al., (2024) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti video animasi mampu memberikan dorongan yang lebih kuat terhadap peningkatan minat belajar siswa dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Lebih lanjut, Gumbira et al., (2025) dalam penelitiannya menyatakan bahwa berbagai inovasi media pembelajaran, seperti animasi dan konten interaktif, sangat efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa, khususnya pada materi yang kompleks dan membutuhkan visualisasi yang kuat. Mereka juga menekankan bahwa penggunaan media konvensional secara terus-menerus dapat menyebabkan rendahnya minat belajar siswa.

Pemanfaatan video animasi saat kegiatan pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengamati, mempelajari, serta menyerap berbagai informasi. Manfaat dari video animasi meliputi efisiensi waktu dan tenaga. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran tentang keanekaragaman hayati dan budaya di Indonesia, guru tidak perlu mendemonstrasikan objek fisik atau nyata, melainkan dengan adanya video animasi memudahkan siswa untuk memahami konsep yang sulit dipahami menjadi lebih nyata dan mudah dimengerti (Farida & Fuadiah, 2022; Mashuri & Budiyo, 2020).

Namun demikian, sampai saat ini belum ditemukan kajian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan media video animasi yang telah digunakan guru terhadap minat belajar siswa di kelas IV SDN 190 Pekanbaru, khususnya pada materi keanekaragaman hayati dan budaya. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengkaji sejauh mana media video animasi dapat

meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap penggunaan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif menggunakan metode pre-eksperimental, hanya melibatkan satu kelas eksperimen tanpa ada kelas kontrol. Jadi, rancangan ini tidak ada kelompok kontrol untuk diperbandingkan dengan kelompok eksperimen. Adapun, rancangan penelitian yang digunakan adalah one-group-pretest-posttest design, yaitu suatu rancangan penelitian yang melibatkan dua tahap pengujian: sebelum diberikan perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan dilakukan (posttest). Dalam penelitian ini, pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik non-probability sampling dengan pendekatan sampling jenuh, dimana seluruh anggota populasi yang memenuhi kriteria penelitian dijadikan sampel. Adapun sampel dalam penelitian adalah siswa kelas IV SDN 190 Pekanbaru yang berjumlah 26 siswa.

Teknik dan instrumen pengumpulan data dilakukan melalui lembar angket dan lembar observasi. Sebelum disebar, angket disusun berdasarkan kisi-kisi yang mengacu pada indikator minat belajar siswa. Selanjutnya, diuji validitas dan reliabilitas pada instrumen tersebut. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan SPSS 22 dan Uji reliabilitas dilakukan menggunakan Alpha Cronbach. Selanjutnya angket yang telah dinyatakan valid dan reliabel digunakan sebagai instrumen pretest dan posttest untuk mengetahui pengaruh minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Adapun analisis data menggunakan Uji paired sample t-test, Uji regresi linier sederhana, dan Uji koefisien determinasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Statistik Deskriptif

1. Hasil Analisis Data Pretest

Data *pretest* minat belajar siswa kelas IV SDN 190 Pekanbaru mencatat skor tertinggi 42 dan terendah 28, dengan jumlah responden sebanyak 26 siswa. Rata-rata skor (mean) yang diperoleh adalah 35,58, standar deviasi 4,178, nilai modus 39, dan median 35,50. Tabel di bawah ini menyajikan gambaran skor pretest sebelum perlakuan media video animasi diberikan:

Tabel 1. Data Angket Minat Belajar

Data <i>Pretest</i>	Deskripsi	
Minat Belajar	Jumlah Siswa (N)	26
	Minimum	28
	Maximum	42
	Mean	35.58
	Simpangan Baku (SD)	4.178
	Modus	39
	Median	35.50
	Sum	925

2. Hasil Analisis Data Posttest

Data *posttest* minat belajar siswa kelas IV SDN 190 Pekanbaru mencatat skor tertinggi 51 dan terendah 40, dengan jumlah responden sebanyak 26 siswa. Rata-rata skor (mean) yang diperoleh

adalah 45,69, standar deviasi 2,867, nilai modus 44, dan median 45. Tabel di bawah ini menyajikan gambaran skor pretest setelah perlakuan media video animasi diberikan :

Tabel 2. Data Angket Posttest Minat Belajar

Data <i>Posttest</i>	Deskripsi	
Minat Belajar	Jumlah Siswa (N)	26
	Minimum	40
	Maximum	51
	Mean	45.69
	Simpangan Baku (SD)	2.867
	Modus	44
	Median	45
	Sum	1188

Untuk memperjelas perbedaan tingkat minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi, berikut disajikan grafik perbandingan rata-rata skor pretest dan posttest.



Gambar 1 Diagram Batang Pretest dan Posttest

Berdasarkan Gambar 1, terlihat bahwa terdapat peningkatan rata-rata skor minat belajar siswa dari 35,58 pada saat pretest menjadi 45,69 pada saat posttest. Peningkatan ini mendukung hasil analisis statistik deskriptif yang menunjukkan efektivitas media video animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Analisis Statistik Inferensial

1. Hasil Uji Normalitas Data

Uji Shapiro-Wilk bertujuan untuk menguji kenormalan data. Uji ini bertujuan untuk memastikan apakah data yang dimiliki berdistribusi normal. Sebuah media dianggap layak digunakan apabila data hasilnya menunjukkan distribusi normal. Adapun dasar pengambilan keputusannya yaitu :

- a. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka dikatakan distribusinya normal
- b. Jika $\text{sig} < 0,05$ maka dikatakan distribusinya tidak normal

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

	Tests of Normality		
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest Minat Belajar	0,935	26	0,101
Posttest Minat Belajar	0,935	26	0,103

Berdasarkan tabel 3 diatas, memperlihatkan angka signifikan *Pretest* sebesar 0,101 dan *posttest* 0.103. Hasil ini mengindikasikan bahwa data memiliki distribusi normal. Kenormalan data terlihat dari nilai signifikansi pada uji Shapiro-Wilk, di mana nilai *pretest* sebesar 0,101 dan *posttest* sebesar 0,103, dengan nilai keduanya berada di atas batas signifikansi 0,05, dapat disimpulkan bahwa *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

1. Hasil Uji Paired Sample T-test

Peneliti menerapkan uji *Paired Sample t-Test* dalam analisis hipotesis pada penelitian ini. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil angket *pretest* dan *posttest* pada sampel yang sama. Analisis dilakukan memakai bantuan output SPSS versi 22, berikut merupakan hasil yang telah diperoleh :

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T-Test Statistik

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair	Pretest	35.57	26	4.177	0.819
1	Posttest	45.69	26	2.86	0.562

Berdasarkan tabel 4 diatas, didapat nilai mean angket *pretest* sebelum diterapkan media video animasi adalah 35.57, dan setelah diterapkannya media video animasi adalah 45.69. Hal ini memperlihatkan adanya kenaikan rata-rata skor minat belajar siswa sesudah penggunaan media video animasi. Tabel berikut menunjukkan hasil pengujian hipotesis :

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T-Test

		Paired Differences							
		95% Confidence Interval of the Difference							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	Df	Sig (2-tailed)
Pair	Pretest	-	3.204	0.628	-11.409	-8.821	-	25	0.000
1	Posttest	10.115						16.098	

Berdasarkan Tabel 5, didapat nilai signifikansi sebesar 0.000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0.05 ($0.000 < 0.05$), sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, hasil *paired sample t-test* menunjukkan bahwa ada peningkatan rata-rata minat belajar siswa antara sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberi perlakuan.

2. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana bertujuan guna melihat apakah penggunaan media video animasi (X) memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa (Y). Agar bisa melakukan uji regresi linier sederhana, data harus valid, reliabel, dan berdistribusi normal. Untuk mengambil keputusan, digunakan hasil perhitungan dari uji regresi tersebut : jika nilai signifikansi $< 0,05$ menunjukkan bahwa variabel X memengaruhi variabel Y. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $> 0,05$, sehingga tidak terdapat pengaruh. Berikut disajikan tabel uji regresi linier sederhana.

Tabel 6. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig
	B	Std. Error	Betta		
(Constant)	29.988	3.842		7.806	0.000
Media video animasi	.441	.107	.643	4.115	0.000

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari batas signifikansi 0.05 ($0.000 < 0.05$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Maka, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel yang diteliti terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 190 Pekanbaru.

3. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi dilakukan untuk melihat seberapa besar media video animasi (X) berpengaruh terhadap minat belajar siswa (Y) dalam bentuk persentase (%), berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana. Tahap selanjutnya adalah melihat nilai koefisien determinasi yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.643	.414	.389	2.241

(Sumber : Olah Data SPSS 22)

Tabel dari hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai R^2 sebesar 0.414, ini membuktikan bahwa penggunaan media video animasi memberikan kontribusi sebesar 41,4% terhadap minat belajar siswa, sedangkan 58,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Laura & Sahronih (2022), menyatakan bahwa dengan menggunakan media video animasi pada pembelajaran memiliki pengaruh pada minat belajar siswa kelas IV. Hal serupa juga di ungkapkan oleh Tullah et al., (2022) bahwa media video animasi dapat mengatasi kebosanan siswa selama proses pembelajaran baik pada pembelajaran dikelas maupun belajar mandiri. Temuan penelitian lainnya menyatakan bahwa penggunaan media video animasi sangat berpengaruh dan sangat membantu siswa dalam pembelajaran dan keterampilan siswa.

Pentingnya peranan media dalam proses pembelajaran menuntut guru agar memiliki kreativitas dan inovasi dalam menentukan serta menggunakannya, karena hal ini berperan besar dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran umumnya dilakukan melalui pemanfaatan fasilitas umum seperti papan tulis, gambar, serta perlengkapan kelas seperti meja dan kursi, hal ini

masih banyak digunakan, namun tidak berpengaruh yang besar terhadap minat belajar (Amalia et al., 2024) (Yulianti et al., 2022).

Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran ini membantu siswa memahami materi melalui tampilan visual yang menarik. Melalui media video animasi, siswa lebih mudah memahami konsep yang sulit karena materi divisualisasikan dalam bentuk gambar yang hidup, bermakna, menyenangkan, serta mudah diterima, dipahami dan memotivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran animasi memfasilitasi guru dalam penyampaian materi, membantu siswa untuk memahami dan merangsang minat belajar siswa. Dengan bantuan video animasi, proses pembelajaran yang dapat membangkitkan ketertarikan siswa dan melibatkan mereka secara aktif dapat mendorong siswa untuk belajar dengan lebih semangat dan antusias (Pamungkas & Koeswanti, 2021).

Minat memegang peran penting dalam proses pembelajaran dan pengajaran menurut Araniri, 2018 (dalam Widiati et al., 2022). Minat belajar tercermin dari rasa senang saat mengikuti pelajaran, ketertarikan, keaktifan siswa dalam belajar, serta perhatian pada materi yang dipelajari. Proses belajar akan berlangsung ketika siswa memiliki minat untuk belajar. Maka dari itu, saat kegiatan pembelajaran, guru perlu menumbuhkan minat belajar siswa melalui berbagai strategi supaya mereka memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan analisis statistik, nilai rata-rata *pretest* sebesar 35,57 meningkat menjadi 45,69 pada *posttest*, dengan selisih 10,12 poin. Hasil uji *paired sample t-test* menghasilkan signifikansi 0,000 (< 0,05), yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan. Selanjutnya, uji regresi linier sederhana juga menghasilkan nilai 0,000, yang menunjukkan bahwa media video animasi memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar. Nilai koefisien determinasi square (R^2) sebesar 0,414 menandakan bahwa 41,4% variabel minat belajar dapat dijelaskan oleh media video animasi, sementara 58,6% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan signifikan terhadap minat belajar siswa, disarankan kepada guru untuk mengintegrasikan media video animasi dalam pembelajaran IPAS guna meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa, terutama pada materi yang bersifat abstrak atau kompleks. Peneliti selanjutnya juga diharapkan mengembangkan studi lanjutan dengan menerapkan media ini pada materi dan jenjang berbeda serta menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, sehingga hasil yang diperoleh lebih komprehensif dan objektif.]

DAFTAR PUSTAKA

- Alga, R. K., Hsb, A. A. A., Azhara, S., Hakim, E. H., Afia, N., & Yusnaldi, E. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital: Meningkatkan Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar Melalui Presentasi Interaktif dan Video Animasi. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 5(3), 200–212. <https://doi.org/10.51178/ce.v5i3.2197>
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39–47. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*,

- 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Billa, A. S., Faradita, M. N., & Naila, I. (2023). Analisis Aktifitas Siswa dalam Pembelajaran IPAS dari Perspektif Model Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3), 1642–1650. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5329>
- Fahrudin, F., & Ulfah, M. (2023). Volume 2 Nomor 6 Juni 2023 Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivais Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2, 1304–1309. <https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp>
- Fatmawati. (2021). ESJ (Elementary School Journal) Volume 11 No. 2 Juni 2021 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pendidikan Dasar*, 11(2), 136.
- Gumbira, N. R., Subroto, D. E., & Ulya, A. N. (2025). *Berbagai Inovasi Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*.
- Hadih Tullah, N., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>
- Hartiwati, T., Perwitasari, D., & Fatayan, A. (2022). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa SD Negeri Topa. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling Di Sekolah Dasar Islam*, 4(3), 2556–2560.
- Laura, S. N., & Sahronih, S. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 1 Bojongnegara. *PERISKOP : Jurnal Sains Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 1–6. <https://doi.org/10.58660/periskop.v3i2.36>
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Sekolah Dasar Kelas V. *Jpgsd*, 08(05), 893–903.
- Nurhaeni, T. S., Yanuarti, U. N., Putri, C. D., & Alpian, Y. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SDN Mlajah 2. *Jurnal Edukasi*, 1(3), 299–306. <https://doi.org/10.60132/edu.v1i3.163>
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Parnawi, A., & Ahmed Ar Ridho, D. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moral Dan Etika Siswa Di Smk Negeri 4 Batam. *Berajah Journal*, 3(1), 167–178. <https://doi.org/10.47353/bj.v3i1.209>
- Pratiwi, N. I., & Kasriman, K. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7257–7264. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3468>
- Syafira, P., Novaliza, S., Sulistianingsih, R., Restaryy, T. I., & Lasha, V. (2024). *Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar Evaluation of the Use of Interactive Learning Media i n Increasing Students ' Interest in Learning in Elementary Schools*. 76.
- Tabina, M. H. C. T., Mubarak, A. I., Sari, I. M., Nabela, Y. A., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 2493–2502.
- Yulianti, A., Suyanti, & Kusuma, H. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 742–749.
- Widiati, Sridana, N., Kurniati, N., & Amrullah, A. (2022). Pengaruh Minat Belajar dan Kebiasaan Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(4), 885–892. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i4.240>
- Zunaida, D. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif Pada Pembelajaran Daring. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian, April*, 833–842. <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/396%0Ahttps://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/download/396/340>