

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SD MUHAMMADIYAH
AMBARBINANGUN**

Hanin Dewi Septiyaningtiyas¹, Mahilda Dea Komalasari²

^{1,2} PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

¹hanindewi06@gmail.com, ²mahildadea@gmail.com

ABSTRACT

The success of the learning process is significantly influenced by the students' enthusiasm in what they are studying. Students' focus and excitement for studying may be increased by using interactive and captivating learning resources. Animated video is one such medium as it makes the content easier to understand and shows it graphically. Thus, the purpose of this study was to ascertain how well animated video content affected fifth-grade science students' attention. In this work, an experimental method was combined with a quantitative approach. A control class and an experimental class, each with 24 pupils, made up the sample. A learning interest questionnaire was employed for data collection, and it was given as a pretest and posttest. Independent sample t-tests, homogeneity tests, and normality tests were used to examine the data. According to the findings, the experimental class's average posttest score was 43.04167, which was higher than the control group's average score of 38.54167. The significance value (Sig. 2-tailed) obtained from the hypothesis test was $0.009 < 0.05$. Therefore, it can be said that using animated video content increases fifth-grade kids' interest in studying science.

Keywords: *animated video, interest in learning, science.*

ABSTRAK

Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh antusiasme siswa terhadap apa yang mereka pelajari. Fokus dan semangat belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan sumber belajar yang interaktif dan menarik. Video animasi adalah salah satu media tersebut karena membuat konten lebih mudah dipahami dan menampilkannya secara grafis. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik konten video animasi memengaruhi perhatian siswa kelas lima mata pelajaran IPAS. Dalam penelitian ini, metode eksperimen dikombinasikan dengan pendekatan kuantitatif. Kelas kontrol dan kelas eksperimen, masing-masing dengan 24 siswa, membentuk sampel. Kuesioner minat belajar digunakan untuk pengumpulan data, dan diberikan sebagai pretest dan posttest. Uji t sampel independen, uji homogenitas, dan uji normalitas digunakan untuk memeriksa data.

Skor rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 43,04167, yang lebih tinggi daripada skor rata-rata kelompok kontrol yaitu 38,54167. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh dari uji hipotesis adalah $0,009 < 0,05$. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan video animasi meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: video animasi, minat belajar, IPAS.

A. Pendahuluan

Aspek penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran adalah semangat mereka dalam pendidikan. Pencapaian tujuan pembelajaran difasilitasi ketika siswa memiliki minat yang kuat dalam belajar, karena mereka lebih cenderung terlibat dalam kegiatan pendidikan dengan antusiasme, semangat, dan dedikasi. Sebaliknya, individu tanpa antusiasme untuk belajar mungkin mudah teralihkan, kehilangan minat, cepat bosan, dan tidak mampu memahami materi pelajaran. Situasi ini juga dapat timbul dari pengajaran yang tidak menarik dan tidak disesuaikan dengan kebutuhan siswa, yang mengakibatkan ketidaknyamanan atau rasa paksaan dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya menghasilkan prestasi pendidikan yang kurang optimal.(Andy & Muhtarom, 2026). Menurut No et al., (2024:1056), Prestasi belajar sangat dipengaruhi oleh antusiasme siswa dalam belajar. Siswa yang memiliki keinginan kuat untuk belajar mungkin berpartisipasi lebih aktif dalam

proses tersebut. Selain itu, menurut Laila dkk. (2021:589), keterampilan pemecahan masalah belajar yang tidak memadai seringkali merupakan konsekuensi dari rendahnya antusiasme siswa dalam belajar.

Banyak variabel internal dan eksternal yang memengaruhi motivasi siswa dalam belajar. Motivasi, minat, fokus, dan keinginan siswa untuk belajar adalah contoh pengaruh internal. Sementara itu, lingkungan rumah, strategi pendidikan, materi pendidikan, dan keadaan sekolah adalah contoh variabel eksternal. Menurut Asiyah dkk. (2020:383), berbagai elemen, seperti media dan materi pembelajaran yang digunakan oleh pengajar, berdampak pada antusiasme siswa dalam belajar. Untuk menarik perhatian siswa, sangat penting bagi pendidik untuk menciptakan kelas yang merangsang. Agar dapat melibatkan siswa secara efektif, pendidik harus secara konsisten menunjukkan kreativitas dan inovasi di kelas. (Susanto & Hidayat, 2022:43). Selain itu, setiap anak unik dalam hal gaya belajar,

kesiapan, dan bidang minat mereka. Karena adanya variasi ini, setiap siswa memiliki kebutuhan belajar yang unik, sehingga diperlukan penerapan strategi pengajaran yang tepat untuk memberikan hasil belajar sebaik mungkin. (Komalasari, 2023:28)

Pemanfaatan sumber daya pendidikan canggih yang selaras dengan kemajuan teknologi merupakan metode untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Konten pendidikan disampaikan melalui media pembelajaran dengan cara yang meningkatkan pemahaman siswa. Hasan dkk. (2021:4) menegaskan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk memfasilitasi perolehan konsep, keterampilan, dan kemampuan baru siswa. Pemanfaatan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di kelas, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih merangsang dan tidak membosankan. Agar proses pembelajaran berjalan semulus mungkin, media pendidikan juga dapat membangkitkan minat, ide, dan

perhatian siswa. (Saputro & Wahyudi, 2025:238).

Perkembangan teknologi saat ini membuka peluang besar bagi guru untuk memanfaatkan media digital dalam pembelajaran, Salah satu contohnya adalah video animasi. Video animasi adalah format audiovisual yang mengintegrasikan visual bergerak, warna, teks, dan suara untuk menyampaikan konten dengan cara yang lebih nyata dan menarik. Handhika dkk. (2021:62) menyatakan bahwa film animasi dapat meningkatkan kreativitas siswa di kelas dan membuat belajar lebih menyenangkan. Selain itu, Ruswan dkk. (2024:3) menyatakan bahwa film animasi menjelaskan dan mengilustrasikan konsep-konsep yang sulit disampaikan dengan cara konvensional.

Video animasi sangat relevan di tingkat sekolah dasar karena sesuai dengan kualitas perkembangan kognitif anak-anak. Teori Piaget menyatakan bahwa anak-anak berusia antara 7 dan 11 tahun memasuki tahap operasional konkret, ketika mereka meningkatkan pemahaman mereka

tentang konsep melalui objek nyata, representasi visual, dan pengalaman langsung. Menurut Nurhayati & Langlang Handayani (2020:2009), siswa sekolah dasar membutuhkan alat pembelajaran nyata untuk meningkatkan relevansi pendidikan mereka. Video animasi dapat secara efektif mengkomunikasikan konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan jelas, menjadikannya media alternatif yang sesuai.

Ilmu Pengetahuan Alam Kurikulum Independen (IPAS) menggabungkan studi sosial dan ilmu pengetahuan alam dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa tentang proses sosial dan alam di lingkungan sekitar mereka. Namun, penggabungan materi tersebut membuat ruang lingkup pembelajaran menjadi lebih luas dan kompleks. Keadaan ini seringkali menghambat pemahaman siswa terhadap topik tersebut, yang menyebabkan menurunnya motivasi belajar. Oleh karena itu, diperlukan sumber daya pembelajaran yang membuat topik sains lebih mudah diakses dan menarik bagi para pelajar.

Antusiasme siswa dalam sains masih relatif rendah, menurut pengamatan dan percakapan dengan instruktur kelas lima di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun. Hal ini ditunjukkan oleh kurangnya keterlibatan siswa, ketidakmampuan mereka untuk berkonsentrasi di kelas, dan kecenderungan mereka untuk bosan ketika ceramah adalah satu-satunya bentuk pengajaran. Selain itu, sebagian besar siswa masih kesulitan memahami konten sains, yang menyebabkan hasil belajar yang kurang ideal. Guru telah mencoba menggunakan berbagai teknik dan sumber daya, termasuk video YouTube, presentasi PowerPoint, dan percakapan. Namun, karena keterbatasan waktu, keuangan, dan teknologi, video animasi yang diproduksi sendiri belum digunakan secara maksimal.

Menurut sejumlah penelitian sebelumnya, video animasi dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Pokhrel (2024) menemukan bahwa penggunaan materi pendidikan berbasis video animasi berhasil meningkatkan

antusiasme siswa sekolah dasar terhadap sains. Menurut Yulianci dkk. (2024), film animasi memiliki dampak besar pada minat anak-anak sekolah dasar terhadap sains. Hasil ini menunjukkan bahwa video animasi memiliki banyak potensi untuk digunakan dalam pendidikan sains.

Selain itu, penelitian lain telah menunjukkan efek menguntungkan dari penggunaan materi pembelajaran berbasis teknologi digital. Materi pembelajaran digital, Kartu interaktif dan video animasi menawarkan potensi signifikan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan semangat belajar siswa sekolah dasar. (Wulandari & Anggraini, 2025:582). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat dieksplorasi dalam berbagai cara yang kreatif dan menarik daripada hanya terbatas pada satu jenis media. Akibatnya, penggunaan film animasi sebagai media digital berpotensi untuk secara signifikan meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar (Nazakia dkk., 2025:160).

Penggunaan video animasi memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran di samping memengaruhi minat belajar siswa. Siswa di sekolah dasar seringkali lebih menyukai pembelajaran yang menggabungkan gerakan, komponen visual, dan lingkungan belajar yang menyenangkan. Menurut Mutia, 2021 (118–119), anak-anak sekolah dasar ingin bergerak, berkolaborasi dengan orang lain, dan belajar dengan melakukan. Konten video animasi dapat menjadi media yang tepat untuk kualitas-kualitas ini karena dapat menawarkan pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas, mengajukan pertanyaan, dan berdiskusi. Pemahaman siswa tentang sains dan topik terkait sains diperkirakan akan meningkat seiring dengan meningkatnya partisipasi siswa.

Namun, untuk mengatasi kesulitan belajar di era digital, pendidik juga membutuhkan materi pembelajaran yang inovatif dan

bermanfaat. Menurut Winda & Dafit (2021:212), penggunaan media pendidikan merupakan salah satu metode untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pengajaran dan pembelajaran. Namun menurut Harendita & Pasaribu (2022:843), masih terdapat sejumlah hambatan dalam penggunaan media, termasuk kurangnya sumber daya, waktu, fasilitas, dan keahlian teknis. Dengan demikian, penelitian ini sangat penting tidak hanya untuk memastikan dampak film animasi terhadap motivasi belajar anak-anak, tetapi juga untuk menunjukkan bahwa media berbasis teknologi dapat menjadi solusi kreatif yang layak diadopsi dalam pendidikan sains dan ilmu pengetahuan di sekolah dasar.

Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memastikan pengaruh film animasi terhadap motivasi belajar sains di kalangan siswa kelas lima SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Penelitian ini bertujuan untuk menilai sejauh mana film animasi, dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional, dapat meningkatkan

semangat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan beragam strategi kepada pendidik untuk menumbuhkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain kelompok kontrol non-ekuivalen, teknik kuasi-eksperimental, dan pendekatan kuantitatif. Studi ini bertujuan untuk menilai dampak film animasi terhadap motivasi siswa kelas lima di SD Muhammadiyah Ambarbinangun dalam pendidikan sains mereka.

Sebanyak 48 siswa kelas lima, dengan 24 siswa di setiap kelas VA dan VB, berpartisipasi dalam penelitian ini. Pengambilan sampel bertujuan (purposive sampling) digunakan dalam prosedur pengambilan sampel, dengan menetapkan satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan kelas lainnya sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dilatih melalui video animasi, sedangkan kelompok kontrol diinstruksikan dengan teknik konvensional. Survei minat belajar

berfungsi sebagai pretest dan posttest untuk kedua kelompok.

Pengumpulan data melibatkan penggunaan kuesioner, observasi, dan dokumentasi. Instrumen kuesioner dirancang dengan menggunakan indikator minat belajar, termasuk kesenangan siswa, minat, perhatian, motivasi, dan keterlibatan. Validitas dan reliabilitas instrumen dinilai sebelum digunakan.

Uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t sampel independen dilakukan dengan tingkat signifikansi 0,05 untuk menganalisis data. Perbedaan yang mencolok antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditunjukkan oleh hasil di bawah 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menilai pengaruh materi video animasi terhadap minat belajar siswa kelas lima mata pelajaran IPA di SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Penelitian ini melibatkan dua

kelompok: kelompok kontrol yang menggunakan metode pengajaran konvensional dan kelompok eksperimen yang menggunakan media video animasi.

Secara keseluruhan terdapat 48 siswa, 24 di kelas eksperimen dan 24 di kelompok kontrol. Kuesioner minat belajar digunakan sebagai alat, dan diberikan baik sebelum maupun setelah perlakuan (Pre-Angket dan Post-Angket)

Data Pre-Angket dan Post-Angket Kelas Kontrol

Kelompok kontrol memiliki skor rata-rata pra-kuesioner sebesar 42,125, menurut temuan penelitian. Skor terendah adalah 36, sedangkan skor terbaik adalah 48. Skor rata-rata pasca-kuesioner setelah instruksi tradisional adalah 38,54167, dengan skor terbaik 47 dan skor terendah 28.

Hal ini menunjukkan bahwa setelah proses pembelajaran, minat belajar siswa dalam kelompok kontrol menurun. Penurunan skor rata-

rata sebesar 3,58 poin menunjukkan bahwa pembelajaran tanpa unsur video animasi kurang efektif dalam meningkatkan minat siswa.

Data Pre-Angket dan Post-Angket Kelas Eksperimen

Rata-rata skor kuesioner sebelum perlakuan untuk kelas eksperimen adalah 39,04167. Siswa menerima skor maksimum 51 dan skor minimum 26.

Rata-rata skor kuesioner setelah perlakuan meningkat menjadi 43,04167 setelah perlakuan dengan konten video animasi. Skor terendah adalah 32, sedangkan skor terbaik adalah 60.

Peningkatan rata-rata sebesar 4,00 poin menunjukkan bahwa minat siswa dalam mempelajari sains meningkat dengan penggunaan konten video animasi.

Perbandingan Nilai Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas eksperimen memperoleh skor 39,04167 pada kuesioner pra-perlakuan, dibandingkan dengan 42,125 untuk kelompok kontrol. Skor awal kedua kelas cukup seimbang, seperti yang terlihat dari selisih 3,08 poin antara kedua kelompok.

Kelompok eksperimen mencapai skor rata-rata 43,04167 pada kuesioner pasca-perlakuan, sedangkan kelompok kontrol memperoleh skor rata-rata 38,54167. Akibatnya, kelas eksperimen melampaui kelas kontrol sebesar 4,50 poin.

Data ini menunjukkan bahwa film animasi meningkatkan hasil belajar relatif terhadap teknik konvensional.

Data ini menunjukkan bahwa film animasi meningkatkan hasil belajar relatif terhadap teknik konvensional.

Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menjamin distribusi data penelitian yang teratur. Sebelum menggunakan uji statistik parametrik, seperti uji t sampel independen, penilaian ini sangat penting. Karena ukuran sampel setiap kelompok kurang dari 50 siswa, uji Shapiro-Wilk digunakan dalam penelitian ini.

Informasi selanjutnya berfungsi sebagai dasar pengambilan keputusan dalam penilaian kenormalan:

- Data dikatakan terdistribusi normal jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05.
- Data dikatakan tidak terdistribusi normal jika nilai signifikansi (Sig.) kurang dari 0,05.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Sig.
hasil minat	pre angket_kontrol	.193	24	.021	.923	.068
	post angket_kontrol	.115	24	.200*	.978	.857
	pre angket_eksperimen	.164	24	.096	.971	.680
	post angket_eksperimen	.159	24	.117	.961	.462
*. This is a lower bound of the true significance. a. Lilliefors Significance Correction						

Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Kelompok	Sig.
Pre-angket kontrol	0,068
Post-angket kontrol	0,857
Pre-angket eksperimen	0,680
Post-angket eksperimen	0,462

Kesimpulan ini menunjukkan bahwa setiap nilai signifikansi melebihi 0,05. Dengan demikian,

dapat dipastikan bahwa data kuesioner pre-angket dan post-angket dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen terdistribusi secara normal.

Berdasarkan temuan ini, data penelitian memenuhi prasyarat untuk analisis statistik parametrik. Hasilnya, pengujian dapat dilanjutkan ke fase berikutnya, yaitu pengujian hipotesis dan homogenitas.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan setelah penentuan distribusi normal pada data. Tujuan uji homogenitas adalah untuk memastikan apakah varians atau perbedaan data antara kedua kelompok penelitian tersebut setara.

Uji Levene digunakan untuk menilai homogenitas dalam penelitian ini.

Dasar dari pengambilan keputusan ini adalah:

- Jika nilai signifikansi > 0,05, maka data homogen.

- Jika nilai signifikansi < 0,05, maka data tidak homogen.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil t mina	Based on Mean	1.243	1	46	.271
	Based on Median	1.233	1	46	.273
	Based on Median and with adjusted df	1.233	1	39.752	.274
	Based on trimmed mean	1.290	1	46	.262

Varians data antara kelompok kontrol dan eksperimen seragam, sebagaimana dibuktikan oleh nilai signifikansi 0,271, yang melebihi 0,05.

Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok tersebut cocok untuk dibandingkan menggunakan uji statistik parametrik karena variabilitas datanya yang pada dasarnya sebanding. Uji t sampel independen dapat

digunakan untuk memeriksa.
lebih lanjut data penelitian jika
standar normalitas dan
homogenitas telah terpenuhi

3. Uji Hipotesis

Setelah pemberian
berbagai perlakuan, pengujian
hipotesis dilakukan untuk
memastikan variasi minat
belajar siswa antara kelompok
eksperimen dan kelompok
kontrol. Kelompok kontrol
menjalani pelatihan
konvensional, sedangkan
kelompok eksperimen terlibat
dengan konten video animasi.

Studi ini menggunakan
uji t sampel independen karena
pemeriksaan dua kelompok
yang berbeda.

Dasar pengambilan keputusan:

- Perbedaan signifikan terjadi jika nilai Sig. (2-tailed) kurang dari 0,05.
- Tidak ada perbedaan signifikan jika nilai Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05.

**Tabel 3. Hasil Uji
Hipotesis**

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil minat	Equal variances assumed	1.243	.271	-2.725	46	.009	-4.500	1.651	-7.824	-1.176
	Equal variances not assumed			-2.725	41.801	.009	-4.500	1.651	-7.833	-1.167

Hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut:

Keterangan	Nilai
t hitung	-2,725
Sig. (2-tailed)	0,009
Mean Difference	-4,500

Temuan ini menghasilkan nilai signifikansi 0,009, yang kurang dari 0,05. Akibatnya, H_a disetujui dan H_0 ditolak.

Akibatnya, penggunaan konten video animasi secara efektif meningkatkan keterlibatan siswa kelas lima dalam sains.

Rata-rata skor kedua kelompok berbeda sebesar 4,50 poin, seperti yang terlihat dari nilai Perbedaan Rata-rata sebesar -4,500. Rata-rata skor kelas eksperimen melebihi rata-rata skor kelas kontrol, menunjukkan bahwa penggabungan konten video animasi meningkatkan minat belajar siswa.

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa materi video animasi meningkatkan semangat belajar siswa. Skor rata-rata minat belajar siswa di kelas eksperimen meningkat dari 39,04167 pada

kuesioner pra-perlakuan menjadi 43,04167 pada kuesioner pasca-perlakuan, yang menandakan perubahan ini. Setelah keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui film animasi, terjadi peningkatan sebesar 4,00 poin. Penelitian Komalasari (2024:99) menunjukkan bahwa penerapan teknologi digital di kelas meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa. Siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan dan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran ketika teknologi diintegrasikan ke dalam kelas.

Sebaliknya, skor minat belajar rata-rata turun dari 42,125 menjadi 38,54167 pada kelompok kontrol. Penurunan 3,58 poin ini menunjukkan bahwa pengajaran tradisional kurang berhasil dalam mempertahankan minat siswa ketika materi pembelajaran yang menarik tidak digunakan.

Karena media video animasi memberikan manfaat penyampaian konten dengan cara yang menarik dan memikat secara visual, minat belajar di kelas

eksperimen meningkat. Perhatian siswa dapat ditarik sejak awal kelas dengan gambar bergerak, berbagai warna, musik, dan gaya penyampaian yang jelas. Temuan penelitian ini juga mendukung teori pembelajaran diferensiasi Kurikulum Independen. Pemanfaatan konten video animasi menunjukkan bagaimana pengajaran dapat memenuhi berbagai tuntutan belajar siswa, terutama berkaitan dengan gaya belajar. Melalui presentasi yang menarik dan dinamis, konten video animasi dapat membantu siswa dengan modalitas belajar visual dan auditori. Menurut Lukitoaji dan Komalasari (2023:24), Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran diferensiasi, yang menganjurkan adaptasi prosedur dan sumber daya pendidikan berdasarkan atribut siswa untuk meningkatkan keterlibatan dan minat dalam belajar

Siswa harus memahami hubungan antara organisme dalam rantai makanan dan lingkungannya ketika mempelajari sains, terutama ekosistem. Ketika

informasi ini disampaikan secara grafis daripada hanya secara verbal, akan lebih mudah dipahami.

Selain itu, materi video animasi meningkatkan kenikmatan belajar dan mengurangi kebosanan, sehingga meningkatkan konsentrasi siswa. Antusiasme siswa untuk belajar meningkat ketika mereka merasa terlibat dalam proses tersebut.

Temuan penelitian ini mendukung hipotesis bahwa karena materi pembelajaran audiovisual menggunakan lebih banyak indra sepanjang proses pembelajaran, materi tersebut dapat meningkatkan fokus, motivasi, dan antusiasme siswa dalam belajar.

Oleh karena itu, film animasi dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai pengganti yang efisien untuk metode pengajaran tradisional, khususnya untuk pengajaran Ipa di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Video animasi meningkatkan minat belajar siswa kelas lima di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun dalam kurikulum Ilmu Pengetahuan Alam, sebagaimana dibuktikan oleh analisis data dan percakapan yang dilakukan.

Hal tersebut dibuktikan oleh:

1. Rata-rata skor kuesioner pasca-perlakuan kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol.
2. Meskipun minat belajar menurun pada kelompok kontrol, minat belajar meningkat pada kelompok eksperimen.
3. Perbedaan signifikan antara kedua kelompok ditunjukkan oleh temuan uji-t, yang mengungkapkan nilai signifikansi $0,009 < 0,05$.

Oleh karena itu, telah terbukti bahwa video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andy, A. M. P., & Muhtarom, T. (2026). UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI PERNAFASAN MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) UNTUK SISWA KELAS V SD NEGERI 1 BRENGOSAN. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 245–260.
- Asiyah, A., Topano, A., & Walid, A. (2020). Meningkatkan minat dan hasil belajar Biologi siswa di SMA negeri 10 kota Bengkulu dengan menggunakan strategi pembelajaran Guided Note Taking (GNT). *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(2), 742–751.
- Handhika, D., Santoso, & Ismaya, E. A. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning dan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), 1544–1550. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1449>
- Harendita, M. E., & Pasaribu, T. (2022). Dua tahun lebih _online learning_, guru belum maksimal pakai teknologi pembelajaran: Apa kendala dan solusinya.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Komalasari, M. D. (2023). PEMETAAN KEBUTUHAN BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM Pendahuluan Metode Penelitian. 27–32.
- Komalasari, M. D. (2024). *Strategi Pembelajaran Literasi Digital untuk Siswa SD: Menyiapkan Anak di Era Teknologi*. 5, 91–101.
- Laila, Z., Aima, Z., & Yunita, A. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa. *Horizon*, 1(3), 588–600. <https://doi.org/10.22202/horizon.v1i3.5257>
- Lukitoaji, B. D., & Komalasari, M. D. (2023). Pembelajaran diferensiasi terintegrasi profil pelajar pancasila sebagai wujud implementasi kurikulum merdeka. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, 21–26.
- Mutia, M. (2021). Characteristics of Children Age of Basic Education. *Fitrah: International Islamic Education Journal*, 3(1), 114–131.
- Nazakia, A., Purnomo, H., & Anggraini, D. (2025). Pengaruh Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *JBES (Journal Basic Education Skills)*, 3(2), 159–166.
- No, V., Desember, O., Rahma, A., Nugraheni, A., Sagita, R., & Aprilyana, D. (2024). Permasalahan Dalam Pembelajaran Kurangnya Minat Belajar. 2(3), 1056–1060.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>

- Pokhrel, S. (2024). No TitleELENH. *Ayan*, 15(1), 37–48. *IPA Siswa SD Kelas IV. 1(1), 24–28.*
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., Maulidawanti, D., Nurlaela, I., Pebriyanti, P., Febriyanti, R., & Amelia, S. (2024). Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 1468–1476. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8021>
- Saputro, M. G., & Wahyudi, U. M. W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran MINET (Miniatur Planet) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(02), 237–247.
- Susanto, B. H., & Hidayat, M. I. (2022). Peran guru dalam meningkatkan minat belajar anak hiperaktif kelas V SD muhammadiyah ambarketawang 2, gamping, sleman. *El Midad: Jurnal Jurusan PGMI*, 14(1), 40–51.
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis kesulitan guru dalam penggunaan media pembelajaran online di sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211–221.
- Wulandari, S. A., & Anggraini, D. (2025). Efektivitas Kartu Kata Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Permulaan Kelas 1 Sekolah Dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 576–584.
- Yulianci, S., Ningsyih, S., & Khatimah, H. (2024). *Pengaruh Video Animasi Terhadap Minat Belajar*