

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBANTUAN YOUTUBE TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV SDN 1 KEDUNGWARU
KABUPATEN TULUNGAGUNG**

Tyara Dewi Oktaviani¹, Hikmah Eva Trisnantari², Dya Ayu Agustiana Putri³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan
Humaniora, Universitas Bhinneka PGRI

¹tyaradewiokt@gmail.com, ²hikmaheva@gmail.com, ³dyaayu.10034@gmail.com

ABSTRACT

The use of technology in learning is an effort to create more interesting learning activities that suit students' characteristics, one of which is animated video assisted by YouTube that presents material through a combination of visual and audio elements. This study aims to analyze the effect of animated video learning media assisted by YouTube on the learning interest of fourth-grade students in the IPAS (Natural and Social Sciences) subject at SDN 1 Kedungwaru. A quantitative approach with a Nonequivalent Control Group Design was used, involving 45 students consisting of 23 students in the experimental class and 22 students in the control class. Data were collected using a learning-interest questionnaire that had met validity and reliability criteria, then analyzed with Jamovi version 2.6.44. The results showed that the initial average learning-interest scores of the experimental and control classes were relatively similar (72.7 and 72.1). After treatment, the average score of the experimental class increased to 93.3, while the control class only reached 74.7. The Independent Samples T-Test on the posttest data obtained a significance value of $p < 0.001$, indicating a significant difference between the two groups. These findings indicate that animated video learning media assisted by YouTube contributes positively to increasing fourth-grade students' learning interest in the IPAS subject.

Keywords: Learning Media, Learning Interest, IPAS, Animated Video, YouTube

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk menciptakan kegiatan belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah video animasi berbantuan YouTube yang mampu menyajikan materi melalui kombinasi unsur visual dan audio. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan YouTube terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian

terdiri atas 45 siswa, yaitu 23 siswa kelas eksperimen dan 22 siswa kelas kontrol. Data diperoleh melalui angket minat belajar yang telah memenuhi kriteria valid dan reliabel, kemudian dianalisis menggunakan aplikasi Jamovi versi 2.6.44. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama, yaitu 72,7 dan 72,1. Setelah perlakuan diberikan, rata-rata skor minat belajar kelas eksperimen meningkat menjadi 93,3, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 74,7. Hasil *Independent Samples T-Test* pada data posttest memperoleh nilai signifikansi $p < 0,001$, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan YouTube memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 1 Kedungwaru.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Minat Belajar, IPAS, Video Animasi, YouTube

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut dunia pendidikan untuk terus beradaptasi dengan perubahan zaman (Rivaldi et al., 2024). Guru dituntut mampu merancang pembelajaran yang aktif agar tercipta interaksi yang baik dengan siswa, tidak lagi berpusat pada guru semata, melalui inovasi dan kreativitas dalam mengajar (Ampera et al., 2024; Anwar et al., 2023). Namun demikian, permasalahan rendahnya minat belajar siswa masih sering dijumpai, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang bersifat konseptual dan cenderung dianggap membosankan apabila disampaikan secara monoton tanpa dukungan

media pembelajaran yang menarik (Rennawati & Maharbid, 2022).

Media pembelajaran memiliki peranan besar dalam mengurangi permasalahan tersebut karena tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga mampu memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa (Sri Wulandari et al., 2023). Salah satu media yang dapat dimanfaatkan guru adalah video animasi, yaitu media yang menggunakan gambar bergerak dan audio untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Andrasari et al., 2022a). Video animasi dinilai efektif karena mampu menguraikan suatu proses secara terperinci, mengubah materi abstrak menjadi konkret, dan dapat digunakan secara berulang (Mashuri, 2020), sekaligus meningkatkan minat belajar melalui daya tarik visual dan audio yang

menggugah imajinasi serta keterlibatan aktif siswa (Aeni et al., 2022).

Berdasarkan hasil pra-observasi dan wawancara pada 22 Januari 2026 dengan guru kelas IV SDN 1 Kedungwaru, diketahui bahwa media video animasi telah mulai diterapkan namun belum digunakan secara optimal dan konsisten, sehingga minat serta keterlibatan siswa masih perlu ditingkatkan. Selain itu, pemanfaatan video animasi berbantuan YouTube dalam pembelajaran IPAS pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal masih belum banyak dikaji secara spesifik. Penelitian terdahulu oleh Puspitasari et al. (2025) tentang pengaruh video animasi terhadap minat belajar IPAS siswa sekolah dasar menunjukkan pengaruh yang signifikan, namun konteks media berbantuan platform YouTube pada materi keragaman budaya belum banyak diteliti.

Kesenjangan tersebut mendorong dilakukannya penelitian ini dengan tujuan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan YouTube terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 1 Kedungwaru Kabupaten Tulungagung

Tahun Pelajaran 2025/2026. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teori mengenai minat belajar berbasis teknologi serta menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi Experimental Design*, yang banyak digunakan dalam bidang pendidikan untuk menyelidiki hubungan kausal ketika pengacakan subjek tidak memungkinkan (Hermawan, 2020). Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa pengacakan penuh. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video animasi berbantuan YouTube, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan media gambar. Pretest diberikan pada kedua kelompok untuk menilai kesetaraan awal sebelum perlakuan, dan posttest diberikan setelah perlakuan untuk mengukur perubahan minat belajar (Sugiyono,

2022). Rancangan penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian
Nonequivalent Control Group

Kelas	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O3	X2	O4

Keterangan: O1/O3 = nilai pretest; O2/O4 = nilai posttest; X1 = perlakuan media video animasi; X2 = pembelajaran media gambar. Sumber: (Sugiyono, 2022), diadaptasi peneliti.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa SDN 1 Kedungwaru yang berjumlah 376 siswa. Sampel penelitian ditetapkan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen (23 siswa) dan kelas IV B sebagai kelas kontrol (22 siswa), dengan pertimbangan kedua kelas memiliki karakteristik yang relatif sama dari segi tingkat kelas, kurikulum, dan kondisi akademik (Dana, 2020). Selain itu, siswa kelas V A dan V B (72 siswa) dilibatkan sebagai sampel uji instrumen.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket minat belajar berskala Likert (1-5) yang terdiri atas 20 butir pernyataan, disusun berdasarkan empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian dalam belajar, dan keterlibatan siswa. Selain angket,

peneliti juga menggunakan lembar observasi untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen serta dokumentasi kegiatan penelitian.

Analisis data dilakukan dengan bantuan aplikasi Jamovi versi 2.6.44 melalui beberapa tahap. Uji validitas konstruk dilakukan dengan *Exploratory Factor Analysis (EFA)* yang meliputi *Bartlett's Test of Sphericity* dan *Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) Measure of Sampling Adequacy*, sedangkan uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* dengan ambang batas $\geq 0,70$ (Nunnally, 1978). Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk Test* dan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*, dengan kriteria data dinyatakan normal/homogen apabila nilai signifikansi (p) $> 0,05$ (Leedy & Ormrod, 2020). Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples T-Test* pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) untuk mengetahui perbedaan rata-rata minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Kedungwaru dengan melibatkan 23 siswa kelas eksperimen (IV A) dan 22 siswa kelas kontrol (IV B). Data minat belajar dikumpulkan melalui angket berskala 1-5 pada tahap pretest dan posttest. Hasil analisis deskriptif menggunakan Jamovi versi 2.6.44 disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif Minat Belajar

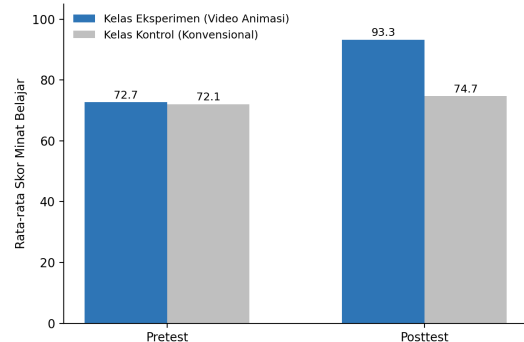
Statistik	Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol
N	23	23	22	22
Mean	72,7	93,3	72,1	74,7
Median	73	93	72,0	74,5
Standar Deviasi	3,24	1,96	2,65	2,98
Minimum	63	90	66	69
Maksimum	79	97	78	80

Sumber: Jamovi, diolah peneliti (2026).

Tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif setara, yaitu 72,7 dan 72,1. Setelah

perlakuan diberikan, rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat tajam menjadi 93,3, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat menjadi 74,7. Perbandingan peningkatan tersebut divisualisasikan pada Gambar 1.

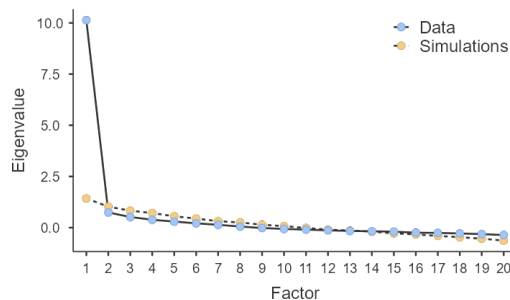
Gambar 1. Perbandingan Rata-rata Skor Minat Belajar Pretest dan Posttest



Sumber: Data diolah peneliti (2026).

Uji validitas konstruk instrumen angket menggunakan *Exploratory Factor Analysis* menunjukkan nilai Bartlett's Test of Sphericity sebesar $\chi^2 = 947$ (df = 90; $p < 0,001$) dan nilai *KMO Measure of Sampling Adequacy* sebesar 0,925, dengan seluruh butir memiliki nilai MSA di atas 0,5 (Hair et al., 2019; Ghazali, 2021). Pola Scree Plot pada Gambar 2 memperlihatkan penurunan eigenvalue yang tajam pada faktor pertama sebelum melandai pada faktor-faktor berikutnya, mengindikasikan adanya satu faktor dominan yang menegaskan validitas konstruk instrument.

Gambar 2. Scree Plot Instrumen Angket Minat Belajar



Sumber: Jamovi, diolah peneliti (2026).

Uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* memperoleh nilai sebesar 0,952, yang berada pada kategori sangat tinggi (George & Mallery, 2003; Ghozali, 2021), sehingga instrumen angket dinyatakan sangat reliabel dan layak digunakan. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk Test* yang memperoleh nilai $p = 0,079$ (*pretest*) dan $p = 0,562$ (*posttest*), keduanya lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal (Leedy & Ormrod, 2020). Uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* memperoleh nilai $p = 0,778$ (*pretest*) dan $p = 0,064$ (*posttest*), yang menunjukkan varians data antar kelompok bersifat homogen. Karena kedua asumsi terpenuhi, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji parametrik *Independent Samples T-*

Test, dengan hasil disajikan pada Tabel 3.

Data	Uji	Statistic (t)	df	p
Pre-test	Student's t	0,634	43,0	0,529
Post-test	Student's t	24,807	43,0	< 0,001

Sumber: Jamovi, diolah peneliti (2026).

Hasil uji t pada data pretest menunjukkan nilai signifikansi $p = 0,529$ ($p > 0,05$), yang berarti tidak terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan, sehingga kedua kelompok berada pada kondisi awal yang setara. Sebaliknya, hasil uji t pada data posttest menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,001$ ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan YouTube berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS.

Peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen tidak terlepas dari karakteristik video animasi yang mampu menyajikan materi secara konkret, berwarna, dan mudah diikuti, sehingga sesuai dengan tahap berpikir konkret siswa sekolah dasar

(Imanulhaq & Ichsan, 2022). Melalui kombinasi gambar bergerak dan audio, video animasi membantu siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru tetapi juga melihat ilustrasi yang membangun pemahaman dan menumbuhkan rasa ingin tahu (Andrasari et al., 2022a; Putra, 2024).

Daya tarik visual dan audio pada video animasi juga berperan penting dalam menumbuhkan respons emosional positif siswa selama pembelajaran, sehingga siswa merasa senang dan tidak mudah bosan (Mashuri, 2020). Kondisi ini sejalan dengan temuan Handayani dan Tumiyem (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis video animasi berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, keterlibatan aktif siswa selama menonton video, seperti menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat terkait isi video, menegaskan bahwa media ini tidak hanya menarik perhatian awal tetapi juga mendorong partisipasi berkelanjutan (Cholifah & Saputro, 2022).

Sebaliknya, kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran dengan media gambar menunjukkan

peningkatan minat belajar yang jauh lebih rendah. Proses pembelajaran pada kelas ini cenderung lebih didominasi oleh guru, sehingga siswa lebih banyak berperan sebagai penerima informasi pasif (Hermansah & Jakaria, 2025). Perbedaan capaian ini memperkuat temuan Puspitasari et al. (2025) bahwa media video animasi memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Meskipun demikian, efektivitas media video animasi berbantuan YouTube tetap membutuhkan peran aktif guru sebagai fasilitator, karena tampilan animasi yang menarik berpotensi mengalihkan fokus siswa pada sisi hiburan apabila tidak diarahkan dengan tepat (Tafonao, 2018). Dengan pengelolaan pembelajaran yang baik, media ini terbukti menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan *Independent Samples T-Test*, diperoleh nilai signifikansi posttest $p < 0,001$ yang menandakan

adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Dapat disimpulkan bahwa: (1) penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan YouTube berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS; (2) siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional; dan (3) media video animasi berbantuan YouTube terbukti menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Guru disarankan menerapkan media video animasi berbantuan YouTube sebagai inovasi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS, sementara pihak sekolah dapat mendukung penyediaan sarana dan prasarana teknologi pembelajaran. Peneliti selanjutnya disarankan memperluas kajian pada variabel lain, seperti hasil belajar kognitif maupun ranah afektif dan psikomotorik, serta pada jenjang atau materi pembelajaran yang berbeda guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan video animasi Light Pedia sebagai media dakwah dalam pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>
- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710-721. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>
- Ampera, D., Rambe, N. R., Ihwani, M., & Erlando, R. (2024). Kemampuan guru mengelola kelas terhadap proses pembelajaran. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 14(2), 224. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v14i2.60043>
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). Media pembelajaran video animasi berbasis Kinemaster bagi guru SD.
- Anwar, N., Nur Romadhon, T., Sandro, A., & Khikmawanto. (2023). Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran dalam mendorong kreativitas siswa. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(3), 196-207. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v4i3.239>

- Cholifah, T. N., & Saputro, G. I. (2022). Pengembangan media pembelajaran VIDAM (video animasi) pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 SD. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-an)*, 2(2). <https://doi.org/10.36636/primed.v5i1.4975>
- Dana, T. P. (2020). Sampling methods in research design.
- George, D., & Mallery, P. (2003). SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference. Allyn & Bacon.
- Ghozali, I. (2021). Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 26 (10th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., Anderson, R. E., & Tatham, R. L. (2019). Multivariate data analysis. Cengage Learning.
- Handayani, F. S., & Tumiyem, T. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis video animasi terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *TERPADU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 675-683.
- Hermansah, & Jakaria. (2025). Efektifitas media pembelajaran berbasis digital terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 10(1), 215-227. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.10894>
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun sebagai dasar kebutuhan media pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126-134. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Leedy, P. D., & Ormrod, J. E. (2020). Practical research: Planning and design (12th ed.). Pearson.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V.
- Nunnally, J. C. (1978). Psychometric theory (2nd ed.). McGraw-Hill.
- Puspitasari, R., Hodsay, Z., & Mulbasari, A. S. (2025). Pengaruh penggunaan video animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-an)*, 5(3), 945-953. <https://doi.org/10.36636/primed.v5i3.5787>
- Putra, I. G. N. A. (2024). Media video animasi yang layak dan efektif diterapkan dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 101-107. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.74473>
- Rennawati, & Maharbid, D. A. (2022). Upaya meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan media

gambar. Educational Journal of Bhayangkara, 2(2), 57-68.
<https://doi.org/10.31599/edukarya.v2i2.1719>

Rivaldi, Yahiji, K., Haris Abdullah, A., & Pateda, L. (2024). Model implementasi kurikulum dalam pembelajaran dan implikasinya. Journal on Education, 6(4), 21706-21715.

Sri Wulandari, Mannan, A., Romadhoni, A., & Fitriyah, E. (2023). Peranan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Rabbani: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 4(1), 1-18.
<https://doi.org/10.19105/rjpai.v4i1.7580>

Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103-114