

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Agustin Candra Amallia¹, Anggit Grahito Wicaksono², Mukhlis Mustofa³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Slamet Riyadi

¹candraagustin1708@gmail.com, ²garahito@gmail.com,

³mustofamukhlis@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the limited use of interactive animated video learning media in Integrated Science and Social Studies (IPAS) learning at the elementary school level, despite its potential to enhance students' learning motivation. The study aimed to analyze the effect of interactive animated video learning media on students' learning motivation in IPAS. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 56 students, including 28 students in the experimental class and 28 students in the control class, selected through purposive sampling. Data were collected using questionnaires, observations, interviews, and documentation. Data analysis included the Shapiro-Wilk normality test, homogeneity test, and hypothesis testing using the Independent Sample t-test. The results showed that the experimental class achieved a higher mean posttest score for learning motivation (84.07) than the control class (64.39). The hypothesis test yielded a calculated t-value of 21.686 with a significance value of 0.000 (<0.05), indicating a significant difference in learning motivation between the two groups. These findings demonstrate that interactive animated video learning media has a positive and significant effect on students' learning motivation in IPAS. The results are expected to serve as a reference for teachers in developing more innovative learning practices and for future research on digital learning media in elementary education.

Keywords: learning media, interactive animated video, learning motivation, Integrated Science and Social Studies (IPAS).

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, padahal media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajars siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif video animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimen* dengan desain yang digunakan *Quasi Nonequivalent Control Group*, sampel berjumlah 56 siswa dari kelas kontrol 28 siswa dan kelas eksperimen 28 siswa, yang dipilih melalui teknik sampling, *purposive sampling* atau sampling tidak jenuh, di mana seluruh anggota populasi tidak digunakan sebagai sampel. Data dikumpulkan melalui kuesioner(angket), observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis uji prasyarat berupa uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas, dan uji hipotesis *Independent Sample T-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor posttest motivasi belajar pada kelas eksperimen mencapai 84,07, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 64,39. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai *t* hitung sebesar 21,686 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar yang signifikansi antara kedua kelas. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif video animasi ada pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ipas. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif serta menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya mengenai penggunaan media pembelajaran digital pada jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, media interaktif video animasi, motivasi belajar, pembelajaran ipas

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran yang berkualitas idealnya berlangsung secara aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa, sehingga mampu mendorong tumbuhnya motivasi belajar yang tinggi. Dalam kondisi ideal, guru berperan sebagai pemandu yang menciptakan lingkungan belajar secara optimal, interaktif, dan menggembirakan melalui penggunaan metode dan alat pembelajaran yang variatif serta berhubungan dengan kebutuhan dan kekhasan siswa. Pendidikan merupakan peranan penting bagi aspek kehidupan manusia. Oleh karena itu, pendidik harus lebih aktif dan belajar lebih baik agar peserta didik terdorong, sehingga prestasi peserta didik yang dihasilkan berkualitas. Motivasi belajar sebuah cara yang perlu dilakukan untuk mendorong peserta didik aktif di kelas untuk dapat belajar lebih giat dan tekun (Rusdi et al., 2025).

Sistem Pendidikan di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional diselenggarakan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan kemampuan,

pembentukan karakter, serta membangun peradaban manusia yang bermartabat (Kemendiknas, 2010:2). Penyelenggaraan pendidikan diarahkan untuk mewujudkan cita-cita bangsa, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi insan yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis (Pelawi et al., 2021).

Salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran adalah tingginya motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar merupakan kekuatan yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas belajar secara sungguh-sungguh sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Nurfadhillah et al., n.d.). Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan rasa ingin tahu yang besar, aktif bertanya, berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta memiliki ketekunan dalam menyelesaikan tugas (Pamungkas, 2021). Sebaliknya, rendahnya motivasi

belajar menyebabkan siswa mudah bosan, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan tidak optimal dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, motivasi belajar menjadi salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi yang ditemukan di lapangan, peneliti memandang bahwa rendahnya motivasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik atau kesiapan belajar peserta didik, tetapi juga berkaitan dengan pemilihan strategi dan media pembelajaran yang diterapkan selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan penyampaian materi secara satu arah cenderung membatasi keterlibatan siswa, sehingga perhatian, rasa ingin tahu, dan antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran belum berkembang secara optimal. Dalam konteks tersebut, pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna (Arsyad, 2020). Pendapat

tersebut didukung oleh (Wulandari et al., 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif, meningkatkan minat belajar, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih efisien. Sejalan dengan itu, (Hasani et al., 2025) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPAS mampu menyajikan materi secara lebih konkret sehingga memudahkan siswa memahami konsep-konsep yang dipelajari. (Hana et al., 2025) juga menegaskan bahwa inovasi media pembelajaran diperlukan untuk membangun rasa ingin tahu, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta menumbuhkan kemampuan berpikir ilmiah.

Secara teoritis, penggunaan media pembelajaran didukung oleh teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale yang menjelaskan bahwa peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna apabila materi disampaikan melalui media yang memberikan pengalaman visual maupun audiovisual. Semakin konkret pengalaman belajar yang diterima peserta didik, semakin tinggi pula

peluang terbentuknya pemahaman yang lebih baik. Oleh sebab itu, penggunaan media video animasi dipandang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret (Agustina et al., 2023).

Penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). (Siburian et al., 2025) meneliti pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas IV SD secara signifikan video animasi memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar, dengan menemukan hasil analisis yaitu nilai f hitung $4,69 > f$ tabel $4,26$ dengan hasil uji t dimana nilai $\text{Sig.}(2\text{-tailed})$ $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan media video animasi berbasis Youtube dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV SD Negeri 091273 Karang Bangun Kabupaten Simalungun. Penelitian oleh (Luh et al., 2025) menunjukkan

adanya peningkatan motivasi belajar siswa SDN 2 Blakuih setelah penggunaan media pembelajaran video animasi pada. Hasil nilai rata-rata posttest meningkat setelah diberikan treatment $76,00$ yang di mana lebih besar dari nilai rata-rata pretest yakni sebesar $64,29$ kemudian hasil perbedaan nilai rata-rata juga dapat dibandingkan dengan kelompok kontrol yang mendapati rata-rata nilai pretest sebesar $64,53$ dan sedikit meningkat pada posttest sebesar $67,41$. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh (Aeniyah & Meilana, 2021) juga menunjukkan adanya pengaruh pemanfaatan media audiovisual terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Putra Jaya. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil uji t dengan nilai t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $2,038 > 2,002$.

Berdasarkan penelitian yang relevan tersebut, pelaksanaan pembelajaran dan keberhasilan pendidikan juga ditentukan oleh inovasi dalam metode dan media pembelajaran.

Dalam pelaksanaannya pembelajaran IPAS di kelas IV, terdapat kesenjangan yang terjadi di lapangan. Secara ideal, pembelajaran IPAS diharapkan mampu menumbuhkan motivasi

belajar, mendorong keaktifan, menyenangkan, serta menjadikan pengalaman belajar yang bermakna melalui kontribusi siswa secara langsung. Namun, berdasarkan kondisi nyata di kelas, pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu memenuhi harapan tersebut. Siswa masih menunjukkan motivasi belajar yang rendah, kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Kesenjangan ini menunjukkan bahwa strategi dan media pembelajaran yang ada belum digunakan sepenuhnya efektif dalam menarik perhatian siswa dan minat belajar siswa, sehingga diperlukan upaya perbaikan inovasi pembelajaran yang kian menarik dan interaktif agar tujuan pembelajaran IPAS dapat tercapai secara optimal.

Keberhasilan pendidikan juga ditentukan oleh inovasi dalam metode dan media pembelajaran. Perkembangan teknologi membuka peluang luas untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, yang pada akhirnya materi pembelajaran dapat disampaikan dengan cara yang tidak hanya informatif tetapi juga

menyenangkan dan mudah dipahami. Media yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar biasanya berfungsi untuk memikat perhatian peserta didik agar timbul motivasi, bahan ajar pembelajaran akan lebih jelas maksudnya dan menjadi mudah dipahami. Oleh karena itu perlu adanya kajian yang membahas tentang inovasi media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara signifikan, membantu membuat materi IPAS yang kompleks menjadi lebih menarik dan mudah dipahami (Hasani et al., 2025).

Media pembelajaran yang dipilih yakni berupa media pembelajaran video animasi. Video animasi dipilih karena memiliki karakteristik yang khas dibandingkan media pembelajaran lainnya, yaitu mampu meningkatkan fokus dan konsentrasi peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Video pembelajaran animasi merupakan perantara yang terdiri atas rangkaian gambar bergerak yang dilengkapi dengan suara, dengan tujuan menciptakan kesan hidup pada materi serta menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif, video animasi juga fleksibel karena sebagai

sarana yang siap digunakan setiap saat untuk tujuan menyampaikan pembelajaran tertentu. Menurut (Siburian et al., 2025) media video yaitu alat yang memadukan gambar, teks, dan suara menjadi sebuah kesatuan untuk menyampaikan pesan atau informasi secara efektif.

Penelitian ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran interaktif video animasi terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD se-kelurahan Banjarsari. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif video animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan dan urgensi terhadap motivasi belajar siswa yang telah dipaparkan, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Se-Kelurahan Banjarsari Tahun Pelajaran 2025/2026".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain

Quasi Eksperimen, spesifiknya melalui metode Quasi Nonequivalent Control Group. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian bertujuan menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif video animasi terhadap motivasi belajar siswa melalui analisis statistik. Desain Quasi Eksperimental metode Quasi Nonequivalent Control Group, yaitu melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, terdiri atas kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan pembelajaran interaktif video animasi dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran menggunakan media yang biasa digunakan guru. Kedua kelompok tersebut diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah dasar yang berada di Kelurahan Banjarsari, Surakarta. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV pada sekolah dasar di kelurahan Banjarsari yang memiliki akreditasi A. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IVA dan IVB di SD Joglo Surakarta yang berjumlah 56 peserta didik.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah non probability sampling yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk terpilih sebagai sample. Metode yang digunakan adalah sampling tidak jenuh teknik purposive sampling (Sugiyono, 2019). Pengumpulan data dilakukan beberapa teknik yaitu, kuesioner(angket), observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar disusun berdasarkan indikator motivasi belajar dan sebelum digunakan dilakukan pengujian yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas *Shapiro Wilk*, uji homogenitas, dan uji hipotesis *Independent Sample T-test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif video animasi terhadap motivasi belajar (Arikunto, 2016).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IVA dan IVB SD Negeri Joglo Surakarta tahun pelajaran 2025/2026. Pembelajaran dilaksanakan di dua

kelas, kelas IVA sebagai kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan pembelajaran menggunakan media interaktif video animasi dan kelas IVB sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data bahwa motivasi belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Statistik Hasil Posttest Kelas Eksperimen

Variabel	Deskripsi Data	Statistik
Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen	Mean	84,07
	Median	87
	Modus	83,05
	Standar Deviasi	3,829
Sesudah <i>Treatment</i>	N Maximum	93
	N Minimum	78

Data menunjukkan, data angket yang telah dilaksanakan dengan memberikan *Post Test* kepada peserta didik kelas IV SD Negeri Joglo Kota Surakarta tahun pelajaran 2025/2026 sebagai sampel untuk mengetahui skor motivasi belajar siswa sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif video animasi pada kelas eksperimen diperoleh nilai maximum 93 dan nilai minimum 78, dengan nilai mean = 84,07; Median =83,05; Modus = 87, dan Std Deviation = 3, 829. Hasil

tersebut menjelaskan tentang hasil motivasi belajar siswa sesudah diberikan treatment pada kelas eksperimen. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan diberikan media pembelajaran interaktif video animasi. Berdasarkan tabel 10 disimpulkan bahwa siswa kelas IV pada kelas eksperimen memperoleh rentang nilai 78-93 pada nilai *posttest* motivasi belajar.

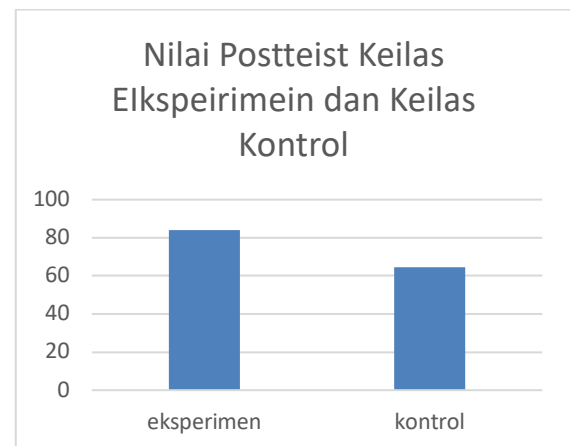
Tabel 2. Distribusi Statistik Hasil *posttest*

Kelas Kontrol		
Variabel	Deskripsi Data	Statistik
Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol Sesudah Treatment	Mean	64,39
	Median	66
	Modus	56
	Standar Deviasi	2.897
	N Maximum	69
	N Minimum	58

Data menunjukkan, data angket yang telah dilaksanakan dengan memberikan *Post Test* kepada peserta didik kelas IV SD Negeri Joglo Kota Surakarta tahun pelajaran 2025/2026 sebagai sampel untuk mengetahui skor motivasi belajar siswa sesudah perlakuan pembelajaran konvensional pada kelas kelas kontrol diperoleh nilai maximum 69 dan nilai minimum 58,

dengan nilai mean = 64,39; Modus = 66, dan Std Deviation = 2.897. Hasil tersebut menjelaskan tentang hasil motivasi belajar siswa sesudah diberikan treatment kelas kontrol. Dalam penelitian ini, kelas kontrol mendapatkan perlakuan saat pembelajaran menggunakan metode ceramah. Berdasarkan tabel 12 disimpulkan bahwa siswa kelas IV pada kelas kontrol memperoleh rentang nilai 69-58 pada nilai *posttest* motivasi belajar.

Hasil data motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagaimana ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

1. Uji Prasyarat

Berikut ini disajikan hasil teknik analisis data uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

<i>Test of Normality</i>				
Kelas		<i>Shapiro-Wilk</i>		
		Statistic	df	Sig.
Nilai	<i>Pretest</i>	.946	28	.159
angket	eksperimen			
	<i>Posttest</i>	.950	28	.197
	eksperimen			
	<i>Pretest</i>	.953	28	.236
	kontrol			
	<i>Posttest</i>	.949	28	.188
	kontrol			

Berdasarkan Tabel 3, didapatkan bahwa nilai signifikansi hasil uji normalitas *saphiro wilk* untuk motivasi belajar siswa berada pada nilai > 0.05 yang artinya data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Tabel 4. Hasil uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>					
		<i>Levene</i>	df1	df2	Sig.
		<i>Statistic</i>			
Nilai	Based	1.827	1	54	.182
Angket	on Mean				
	Based	1.677	1	54	.201
	on				
	Median				
	Based	1.677	1	47.883	.201
	on				
	Median				
	and with				
	Adjusted				
	df				
	Based	1.752	1	54	.191
	on				
	Trimmed				
	Mean				

Data menunjukkan bahwa uji homogenitas pada variabel nilai angket, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.182 pada *Based on*

Mean. Selain itu, nilai signifikansi pada pendekatan *Based on Median* sebesar 0.201, *Based on Median with adjusted df* sebesar 0.201, dan *Based on Trimmed Mean* sebesar 0.191. Krena nilai signifikansi pada seluruh pendekatan lebih besar dari taraf signifikansi yang ditetapkan $>0,05$ maka H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varians data antar kelompok adalah homogen atau memiliki kesamaan varians.

c. Uji Hipotesis *Independent Sample T-test*

Tabel 5. Hasil Uji t

Varia	Sig.	t	d	Sig.	Mean	Ketera
bel	Leve		f	(2-	Differe	ngan
	ne			tail	nce	
				ed)		
Nilai	0.18	21.6	5	0.0	19.67	H_0
Angk	2	86	4	00	9	ditolak,
et						terdapa
						t
						perbed
						aan
						yang
						signifik
						an

Diketahui bahwa hasil tes motivasi belajar didapatkan nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang secara signifikan meningkat.

Data hasil uji *Independent Samples t-test*, diperoleh nilai t hitung sebesar 21,686. Nilai t yang sangat besar ini menunjukkan bahwa

perbedaan rata-rata skor angket antara kedua kelompok sangat kuat dan jauh melebihi variasi yang terjadi secara acak dalam data. Tingkat signifikansi 0,05 dimana hasil dari Sig (2-tailed) <0.000 yang sangat kecil menunjukkan bahwa kemungkinan perbedaan ini terjadi hanya karena kebetulan sangatlah rendah. Dengan kata lain, hasil ini sangat kuat dan menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan yakni media pembelajaran interaktif video animasi memiliki pengaruh yang substansial pada motivasi belajar siswa. Sehingga hasil hipotesis yang ditawarkan yaitu ada pengaruh dapat diterima dengan kata lain H_0 ditolak, sedangkan H_a diterima. Artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif video animasi terhadap motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD N Joglo Surakarta Tahun Pelajaran 2025/2026.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif video animasi terhadap motivasi belajar siswa. Data menunjukkan bahwa video animasi mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Hasil rata-rata

motivasi belajar siswa kelas IV SDN Joglo Surakarta berada pada kategori tinggi setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif video animasi.

Temuan ini membuktikan bahwa media tersebut ada pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang interaktif dan menarik mampu memfasilitasi pemahaman materi serta membuat peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan penelitian (Siburian et al., 2025) Penelitian pada pengaruh model ini meningkatkan hasil pada pembuktian, bahwa adanya pengaruh pada video animasi berbasis YouTube terhadap motivasi belajar siswa pada Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SD Negeri091273 Karang Bangun Kabupaten Simalungun yang dimana bahwa pada besaran X dan Y adalah 0,1384 atau 13%.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Ni Luh Ririn Putriani, Ni Made Anggraeni, Gusti. A.A Reisa Mahendradhani yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat setelah menggunakan media video animasi

berbasis YouTube. Uji *independent t-test* memperoleh nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, sehingga disimpulkan bahwa media video animasi berbasis YouTube berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa (Luh et al., 2025).

Pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan dalam dua pertemuan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif video animasi. Sebelum pembelajaran, siswa mengerjakan pretest angket motivasi belajar, sedangkan pada akhir pembelajaran diberikan posttest untuk mengukur perubahan motivasi. Media video animasi yang dipadukan dengan kuis interaktif mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keaktifan selama proses pembelajaran, serta memperkuat pemahaman materi melalui diskusi kelompok dan penyelesaian LKPD.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif video animasi memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Rata-rata skor posttest motivasi belajar pada kelas eksperimen mencapai 84,07, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 64,39, dengan selisih rata-

rata 19,679 poin. Hasil uji hipotesis juga menunjukkan perbedaan yang signifikan (Sig. = $0,000 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif video animasi yang dipadukan dengan model PBL berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri se-Kelurahan Banjarsari, Surakarta Tahun Pelajaran 2025/2026.

Media Interaktif Video Animasi memiliki implikasi mendalam terhadap peran guru, perilaku siswa, dan efektivitas proses pembelajaran yang mendukung motivasi belajar siswa. Dengan adanya inovasi dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa daripada menggunakan metode konvensional.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah sampel yang terbatas, yaitu 56 siswa dari dua kelas, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, data motivasi belajar diperoleh melalui angket, sehingga jawaban responden berpotensi dipengaruhi oleh persepsi pribadi. Ketiga, penelitian hanya mengkaji pengaruh media interaktif video animasi terhadap motivasi belajar, padahal motivasi juga

dipengaruhi oleh faktor lain, seperti lingkungan keluarga, metode mengajar guru, fasilitas belajar, dan teman sebaya. Selain itu, penelitian hanya dilakukan di SDN Joglo Surakarta sehingga hasilnya belum sepenuhnya mewakili kondisi sekolah dasar lainnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif video animasi berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor posttest motivasi belajar pada kelas eksperimen (84,07) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (64,39), dengan selisih sebesar 19,67 poin. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil uji *Independent Samples t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$), sehingga penggunaan media pembelajaran interaktif video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media interaktif video animasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena

menyajikan materi secara menarik, mudah dipahami, dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeniyah, W., & Meilana, S. F. (2021). *Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Putra Jaya*. 7(3), 888–894. <https://doi.org/10.31949/education.v7i3.1287>
- Agustina, N., Wahyuni, S., & Putri, D. (2023). *Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i4.4416>
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hana, R., Kholifah, S., Ardiyansyah, M. Y., & Agustin, N. (2025). *Pemanfaatan Media dan Karakteristik Pembelajaran IPAS: Studi Kualitatif Di Kelas*

- Empat Madrasah Ibtidaiyah.
Tarunateach: Journal of Elementary School, 3(2), 63–70.
<https://doi.org/10.54298/tarunateach.v3i2.455>
- Hasani, B., Yasin, F. N., Jannah, A. U., Aprilia, D. N., & Sirojil, N. (2025). *Volume 14 Nomor 2 Tahun 2025 Halaman 252-259 STUDI LITERATURE : PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS 4 SD*. 14, 252–259.
<https://doi.org/10.26418/jppk.v14i2.89870>
- Kemendiknas.2010. Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa.Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Laura, S. D., & Sujana, I. W. (2022). *Video Interaktif Berbasis Problem Solving sebagai Media Pembelajaran Unik bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 5, 96–107.
<https://doi.org/10.70294/mta99h51>
- Luh, N., Putriani, R., Anggreni, N. M., & Mahendradhani, G. A. A. R. (2025). *Jurnal Inovasi Pendidikan Terapan*
- PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS YOUTUBE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III SDN 2 BLAKIUH *Jurnal Inovasi Pendidikan Terapan*. 8(3), 147–158.
<https://doi.org/10.36636/prime.d.v5i3.6799>
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Sekolah Dasar Kelas V. *Jpgsd*, 08(05), 893–903.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., Widyastuti, T., & Tangerang, U. M. (n.d.). *PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS VIDEO PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS IV DI SDN CENGKLONG 3*. 3, 396–418.
<https://doi.org/10.55352/mudir.v1i1.27>
- Nurmalasari, Y., & Wazni, M. K. (2025). *Pengaruh Model Problem Based Learning dan*

- Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.* 6(4), 3232–3246.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.775>
- Pamungkas, T. K. (2021). *Peranan Motivasi Belajar Terhadap Aktivitas Belajar Siswa.* Jurnal Pendidikan dan Kajian Aswaja.
<https://doi.org/10.56013/jpka.v7i2.1162>
- Pelawi, J. T., Is, M. F., Islam, H. K., Nasional, S. P., Esa, M., Sistem, T., Nasional, P., & Education, J. (2021). *PENDIDIKAN NASIONAL DALAM UPAYA PENCEGAHAN PERNIKAHAN DINI (DIBAWAH UMUR).* 9(2), 562–566.
- Rusdi, H., Erianti, R., Adrias, & Zulkarnaini, A. P. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.* Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.
<https://doi.org/10.57176/h78t7666>
- Saputra, E. E. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF.* 5(2).
<https://doi.org/10.37329/cetta.v7i4.3802>
- Siburian, Y., Sirait, E. M., & Purba, N. (2025). *Pengaruh Vidio Animasi Berbasis Youtube Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Matapelajaran Ipa Di Kelas Iv Sd N 091273 Karang Bangun.* *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(1), 33–37.
<https://doi.org/10.36636/prime.d.v5i1.4975>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: ALFABETA.
- Suhelayati, dkk. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).* Medan: Yayasan Kita Menulis
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.* *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>