

## Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi IPA Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Palma Juanta<sup>1</sup>, Rika Debora Masdalena Sembiring<sup>2</sup>, Handika Wanggara<sup>3</sup>, Indriani Herdian br. Sihombing<sup>4</sup>, Yabes Bastian Rumahorbo<sup>5</sup>, Zuan Pratama Simangunsong<sup>6</sup>

<sup>1</sup>Prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Sains, Universitas Prima Indonesia, Indonesia

Email : [palmajuerta@unprimdn.ac.id](mailto:palmajuerta@unprimdn.ac.id)

### ABSTRAK

Minat belajar siswa Sekolah Dasar terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) masih tergolong rendah, yang disebabkan oleh metode pembelajaran *konvensional* yang monoton dan kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPA. Penelitian dilaksanakan di SDN 067262 Medan dengan desain *posttest only control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* yang melibatkan dua kelas sebagai kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan video animasi, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode *konvensional*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket minat belajar dan tes hasil belajar. Analisis data dilakukan melalui uji-t dan uji *Mann-Whitney* dengan bantuan SPSS 25, serta uji normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media video animasi terhadap peningkatan minat belajar siswa, dengan nilai signifikansi uji-t sebesar  $0,000 < 0,05$ . Kelompok eksperimen memperoleh skor lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, menunjukkan peningkatan fokus, antusiasme, dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran IPA. Penelitian ini menunjukkan kebaruan pada penerapan media animasi sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPA. Implikasi penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru untuk memanfaatkan media video animasi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif di tingkat sekolah dasar.

**Kata kunci:** Media video animasi; Minat belajar; Ilmu Pengetahuan Alam; Pembelajaran interaktif; Sekolah Dasar.

### ABSTRACT

*Elementary school students' interest in learning Natural Sciences (IPA) remains relatively low, mainly due to conventional teaching methods that are monotonous and less engaging. This study aims to determine the effect of animated video media on increasing the learning interest of fifth-grade students in IPA subjects. The research was conducted at SDN 067262 Medan using a posttest only control group design. The population consisted of all fifth-grade students, with the sample selected using purposive sampling, involving two classes as experimental and control groups. The experimental group received IPA lessons using animated videos, while the control group was taught using conventional methods. Data collection techniques included learning interest questionnaires and learning outcome tests. Data were analyzed using t-tests and Mann-Whitney tests with SPSS 25, along with normality and homogeneity tests. The results showed a significant effect of*

*using animated video media on increasing students' learning interest, with a t-test significance value of  $0.000 < 0.05$ . The experimental group obtained higher scores than the control group, indicating increased focus, enthusiasm, and interest in learning IPA. This study presents novelty in applying animated media as an innovative alternative in IPA learning. The implications of this study suggest that teachers should utilize animated video media as an effective teaching aid at the elementary school level.*

**Keyword:** *Animated video media; Learning interest; Science (IPA); Interactive learning; Elementary school.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Dalam konteks pembelajaran, kemajuan teknologi telah mendorong transformasi metode penyampaian materi ajar menjadi lebih inovatif dan interaktif. Salah satu bentuk inovasi yang banyak digunakan adalah media pembelajaran berbasis video animasi, yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menarik minat siswa, terutama di tingkat pendidikan dasar. Pembelajaran yang berbasis visual seperti video animasi dapat menjadi jembatan bagi siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak, seperti yang umum dijumpai dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar. Permasalahan utama yang dihadapi saat ini adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA. Hal ini kerap terjadi karena pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah atau membaca buku teks tanpa variasi media pembelajaran. Penurunan minat ini dapat berdampak langsung terhadap pencapaian hasil belajar siswa dan menghambat pemahaman konsep-konsep ilmiah yang menjadi dasar dalam pembelajaran IPA (Dwijayani, 2019). Berbagai penelitian terdahulu mengindikasikan bahwa integrasi media video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membantu pemahaman konsep, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (Sunami & Aslam, 2023). Penelitian oleh Anam (2024) menyatakan bahwa media animasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu dalam memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan. Sementara itu, studi oleh Laura dan Sahronih (2022) menunjukkan bahwa video animasi lebih unggul dibandingkan media visual atau audio tunggal dalam memberikan pemahaman yang komprehensif.

Dalam konteks IPA, di mana siswa dihadapkan pada fenomena alam yang tidak selalu bisa diamati secara langsung, visualisasi melalui animasi menjadi alternatif yang sangat potensial. Hal ini diperkuat oleh penelitian Fitriani dan Ramli (2021), yang menemukan bahwa media video animasi memiliki efektivitas yang konsisten baik di sekolah perkotaan maupun pedesaan. Walaupun sejumlah studi telah membuktikan efektivitas media video animasi, terdapat gap penelitian terkait bagaimana media ini secara spesifik memengaruhi minat belajar siswa dalam konteks IPA di Sekolah Dasar, khususnya di lingkungan pendidikan yang memiliki keterbatasan fasilitas teknologi. Penelitian oleh Kurniawati et al. (2020) misalnya, lebih menitikberatkan pada pemahaman konsep, sedangkan aspek minat belajar belum dikaji secara mendalam. Begitu pula dengan studi oleh Rahmawati dan Lestari (2022) yang menyoroti pendekatan pemecahan masalah, tetapi belum mengevaluasi sejauh mana motivasi intrinsik siswa terbentuk melalui penggunaan media animasi. Maka dari itu, penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan meneliti pengaruh media video animasi secara spesifik terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA. Kontribusi utama dari penelitian ini adalah memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media video animasi dalam meningkatkan minat belajar IPA di tingkat Sekolah Dasar. Diharapkan, hasil penelitian ini

Diterbitkan Online : 30-04-2025

dapat menjadi dasar pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif dan relevan dengan kebutuhan siswa abad ke-21. Penelitian ini juga bertujuan memberikan panduan praktis bagi pendidik dan pembuat kebijakan pendidikan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa usia dasar. Hipotesis utama dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan media video animasi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Secara keseluruhan, struktur artikel ini akan diawali dengan uraian metodologi penelitian, yang mencakup desain eksperimen dan teknik analisis data. Selanjutnya, bagian hasil dan pembahasan akan menguraikan temuan utama penelitian dan mengaitkannya dengan temuan sebelumnya. Artikel ini akan diakhiri dengan kesimpulan serta saran untuk penelitian lanjutan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 067262, Kecamatan Medan Marelان, Kota Medan, Sumatera Utara. Lokasi ini dipilih karena sekolah tersebut telah memiliki fasilitas dasar untuk menampilkan media digital seperti LCD proyektor dan perangkat komputer. Selain itu, siswa di sekolah ini telah terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Karakteristik lokasi yang mendukung serta kesiapan teknologinya menjadi alasan utama pemilihan tempat penelitian. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari siswa kelas V SDN 067262 pada tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah populasi sebanyak 46 siswa. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yakni pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu, yaitu siswa yang sudah pernah mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Sampel kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran IPA menggunakan media video animasi, sedangkan kelompok kontrol menerima pembelajaran dengan metode konvensional tanpa media animasi.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket skala Likert yang mengukur tingkat minat belajar siswa terhadap pelajaran IPA. Angket disusun berdasarkan indikator minat belajar menurut teori Creswell (2012), yaitu perhatian, rasa senang, keterlibatan aktif, dan ketekunan dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, data juga diperoleh melalui dokumentasi hasil posttest untuk mendukung hasil penelitian. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media video animasi, sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar siswa. Variabel bebas diukur berdasarkan kualitas visualisasi, relevansi isi video dengan materi IPA, dan keterlibatan siswa saat video ditayangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen *posttest only control group design*, yaitu suatu desain eksperimen yang hanya memberikan tes akhir (posttest) tanpa pretest sebelumnya. Pendekatan ini dipilih untuk meminimalkan kemungkinan efek pretest terhadap hasil belajar siswa. Desain ini melibatkan dua kelompok, di mana kedua kelompok diberikan perlakuan yang berbeda dan diuji dengan alat ukur yang sama setelah perlakuan dilakukan. Langkah-langkah pelaksanaan penelitian meliputi penentuan subjek, pembagian kelompok, pemberian perlakuan, pelaksanaan posttest, serta analisis data hasil posttest.

Analisis data dilakukan menggunakan program SPSS versi 25. Uji normalitas dan uji homogenitas digunakan terlebih dahulu untuk mengetahui distribusi dan kesamaan varians data antar kelompok. Jika data terdistribusi normal dan homogen, maka digunakan uji-t untuk menguji perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen dan kontrol. Jika data tidak memenuhi asumsi normalitas, maka digunakan uji non-parametrik alternatif seperti uji Mann-Whitney. Validitas instrumen diuji menggunakan korelasi product moment dan korelasi biserial, tergantung pada jenis butir soal. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan rumus Cronbach Alpha untuk mengetahui konsistensi internal. Selama pelaksanaan penelitian,

Diterbitkan Online : 30-04-2025

beberapa kendala yang ditemui antara lain adalah keterbatasan waktu penggunaan ruang kelas dan sarana media, karena digunakan secara bergantian oleh guru lain. Namun demikian, keunggulan metode ini dibandingkan metode lain terletak pada penggunaan desain eksperimen *posttest only*, yang mampu memberikan pengukuran lebih objektif terhadap dampak perlakuan tanpa dipengaruhi oleh hasil pretest. Selain itu, penggunaan media video animasi sebagai perlakuan menjadikan penelitian ini memiliki kontribusi baru dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Penelitian ini tidak hanya menilai efektivitas media animasi secara kuantitatif, tetapi juga memperkuat urgensi pemanfaatan teknologi visual sebagai solusi terhadap rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran sains.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 067262 Medan. Berdasarkan hasil analisis data *posttest*, ditemukan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media video animasi dan kelompok kontrol yang belajar menggunakan metode konvensional. Rata-rata nilai kelompok eksperimen mencapai 91,09, sedangkan kelompok kontrol hanya 63,91. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi mampu memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), yang berarti hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Artinya, penggunaan media video animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa. Temuan ini memperkuat argumen bahwa media pembelajaran yang interaktif dan visual seperti video animasi mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu memahami konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak. Ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Fitriani & Ramli (2021), serta Azizah dan Erwin (2022), yang menyatakan bahwa media video animasi dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA. Dari angket minat belajar yang disebar, diperoleh data bahwa mayoritas siswa di kelompok eksperimen memberikan respon positif terhadap pembelajaran berbasis video animasi. Sebanyak 55,93% siswa menjawab “sangat setuju” atau “setuju” terhadap pernyataan yang mengindikasikan ketertarikan mereka terhadap penggunaan media tersebut. Ini menunjukkan bahwa media video animasi tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran secara aktif dan antusias. Namun demikian, terdapat pula sebagian kecil siswa yang masih menunjukkan minat belajar rendah, meskipun telah diberikan media pembelajaran berbasis animasi. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media juga dipengaruhi oleh faktor individual seperti gaya belajar, latar belakang teknologi, dan kesiapan mental siswa. Temuan ini selaras dengan penelitian Restya, et al. (2023), yang mengemukakan bahwa meskipun media animasi memberikan kontribusi besar, faktor lain seperti lingkungan belajar dan dukungan guru tetap berpengaruh. Uji normalitas data menunjukkan bahwa distribusi data tidak sepenuhnya normal pada kelompok eksperimen, sehingga peneliti menggunakan uji non-parametrik *Mann-Whitney U* untuk mendukung hasil uji-t. Hasil uji ini juga menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Uji homogenitas pun menunjukkan bahwa varians antar kelompok tidak homogen (signifikansi  $< 0,05$ ), namun hasil uji ANOVA tetap menunjukkan bahwa perbedaan tersebut signifikan. Ini membuktikan bahwa video animasi memiliki efek yang konsisten dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini mendukung teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi visual dan auditori dapat memperkuat ingatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Ghozali, 2016).

Diterbitkan Online : 30-04-2025

Selain itu, penggunaan video animasi terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami proses ilmiah yang kompleks, seperti sistem pernapasan, siklus air, atau perubahan wujud benda, sebagaimana juga ditemukan dalam studi Oktaviani (2019) dan Rahmawati & Lestari (2022).

Secara umum, hasil penelitian ini dapat digeneralisasikan untuk sekolah dasar lainnya yang memiliki kondisi serupa, terutama yang telah memiliki infrastruktur dasar seperti proyektor dan akses terhadap media digital. Namun, keterbatasan penelitian ini terletak pada belum adanya pengukuran pretest yang dapat digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan awal siswa, serta keterbatasan waktu dan jumlah sampel. Oleh karena itu, penelitian lanjutan sangat dianjurkan dengan cakupan yang lebih luas, waktu lebih panjang, dan pengukuran longitudinal terhadap minat belajar siswa. Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru-guru di sekolah dasar perlu mempertimbangkan integrasi media video animasi sebagai salah satu strategi pembelajaran aktif. Sekolah juga perlu mendukung fasilitas dan pelatihan agar pemanfaatan media digital ini dapat lebih optimal. Dengan penggunaan yang tepat, media video animasi tidak hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga dapat mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam memahami IPA, meningkatkan interaksi kelas, serta membangun pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

**Tabel 1. Hasil Data Angket Di Olah**

NO	Kelas	Persentase Jawaban				Jumlah	Rata-rata
		SS	S	CS	TS		
1	5	67,60%	29,70%	2,97%	0,00%	100,27%	40,11%
2	5	18,90%	67,60%	13,50%	0%	100,00%	40,00%
3	5	5,40%	29,70%	54,10%	10,80%	100,00%	40,00%
4	5	8,10%	21,60%	29,70%	40,50%	99,90%	39,96%
5	5	29,70%	51,40%	16,20%	2,70%	100,00%	40,00%
6	5	27,00%	48,60%	24,30%	0%	99,90%	39,96%
7	5	2,70%	10,80%	16,20%	70,30%	100,00%	40,00%
8	5	32,40%	54,10%	13,50%	0%	100,00%	40,00%
9	5	5,40%	18,90%	40,50%	35,10%	99,90%	39,96%
10	5	5,40%	18,90%	10,80%	64,90%	100,00%	40,00%
11	5	27%	62,20%	10,80%	0%	100,00%	40,00%
12	5	13,50%	13,50%	8,10%	64,90%	100,00%	40,00%
13	5	29,70%	56,80%	13,50%	0%	100,00%	40,00%
14	5	10,80%	32,40%	43,20%	13,50%	99,90%	39,96%
15	5	37,80%	45,90%	13,50%	2,70%	99,90%	39,96%
16	5	37,80%	48,60%	13,50%	0%	99,90%	39,96%
17	5	3%	8,10%	10,80%	78%	100,00%	40,00%
18	5	8%	5,40%	13,50%	73%	100,00%	40,00%
19	5	10,80%	16,20%	8,10%	64,90%	100,00%	40,00%
20	5	75,70%	21,60%	2,70%	0%	100,00%	40,00%
<b>Rata-rata</b>		<b>22,83%</b>	<b>33,10%</b>	<b>17,97%</b>	<b>26,09%</b>		

Tabel 2 . Nilai *Posttest Only Control Group Design*

NO	NAMA	NILAI
<b>KELAS VA</b>		
1	TRIRAMA AIDY	85
2	ARSYAD PRAMUDITA	90
3	ZIHAN KAYLA	80
4	ALIF NAUFA	95
5	NUR ZHAFIRA	100
6	SHAFI RIANI	95
7	MHD FAQIH ALFARIZI	85
8	PUTRI KHAIRANI	95
9	NAJWA ASSYIFA	100
10	NADIN TARIGAN	85
11	AURA ASMITA	85
12	M. ALFAIZANSAR	90
13	Z Aidan Arafah	80
14	Keyla Putriaditya	85
15	Syahbana Pratama	95
16	M.ATIF FATIH	100
17	NAYLA AJDA	85
18	SILVIA HUMAIROH	95
19	M.ASQHA ALFAROZI	90
20	REZI	85
21	DIMAS RADITIA	100
22	BAYU SETIAWAN	90
23	DAFFA ADITYA	75
<b>Rata-rata kelas VA : 91,09</b>		
<b>KELAS VB</b>		
24	ARYA ADITIYA	65
25	ACHMAD FIRZA	45
26	MAQLIS	55
27	ZACUY MIRZA	50
28	HIZOIL IBRA	80
29	RIO	75
30	ADELLIA AMEL	90
31	ZIHAN	45
32	SYIFAH AULIA	50
33	ERSA HASANI	65
34	RAHAYU NAAJIHA	60
35	RAJA NASUTION	75
36	ZAHRA AULIA	85
37	AULIA QUMARIA SIFA	60
38	FIKRI ALDIANSYAH	95
39	MUKHIS SYAHPUTRA	75
40	AHMAD HASAN	55

41	PASHA RANDI PUTRA	65
42	BRIAN	80
43	RIDHO	45
44	TANIA	65
45	REVAN DHIKA M	55
46	RASIQUL HABIB	55
<b>Rata-rata kelas VB : 63,91</b>		

Tabel 3 . Hasil Uji *T-Test Nilai Posttest Only Control Group Design*

Levene's Test F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Diff	Std. Error Diff	95%CI Lower	95%CI Upper	Equal Variances Assumed
10,325	0,002	7,323	44	0,000	25,000	3,414	18,119	31,881	Yes
10,325	0,002	7,323	31,815	0,000	25,000	3,414	18,044	31,956	No

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Nilai Posttest Only Control Group Design Uji Kolmogorov-Smirnov

KELAS	Kolmogorov-Smirnov Sig.	Shapiro-Wilk Sig.	df (KS)	df (SW)	Statistik (SW)
1	0,044	0,092	23	23	0,927
2	0,200	0,207	23	23	0,943

Tabel 5 . Hasil Uji Normalitas Nilai Posttest Only Control Group Design Shapiro-Wilk

KELAS	Kolmogorov-Smirnov Sig.	Shapiro-Wilk Sig.	df (KS)	df (SW)	Statistik (SW)
A	0,015	0,030	22	22	0,900
B	0,200	0,245	24	24	0,948

Tabel 6 .Hasil Uji Homogenitas Nilai Posttest Only Control Group Design

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
10.325	1	44	.002

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 067262 Medan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan minat serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji statistik yang memperlihatkan signifikansi pengaruh media tersebut terhadap peningkatan minat belajar siswa, serta selisih rata-rata hasil posttest yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Media video animasi terbukti mampu menyajikan materi pembelajaran secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami, yang membuat siswa lebih fokus, termotivasi, serta aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya video animasi, sangat relevan untuk diterapkan dalam konteks pendidikan dasar.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, di antaranya cakupan subjek yang terbatas pada satu sekolah serta fokus pada satu mata pelajaran, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, disarankan agar guru menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif seperti video animasi dalam menjelaskan materi, khususnya yang bersifat abstrak, agar lebih konkret dan menarik bagi siswa. Sekolah juga diharapkan dapat menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi serta mengadakan pelatihan bagi guru dalam pembuatan dan pemanfaatan media digital. Bagi siswa, disarankan untuk memanfaatkan video animasi tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sumber belajar yang menyenangkan dan bermakna. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah memperluas cakupan penelitian pada jenjang kelas dan mata pelajaran yang berbeda, serta mengeksplorasi jenis media digital lain untuk mengetahui efektivitasnya secara lebih komprehensif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar pertimbangan bagi pembuat kebijakan pendidikan dalam mendorong integrasi media digital dalam kurikulum pembelajaran di sekolah dasar.

## REFERENSI

- Anam, C. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III SDN 46 Banda Aceh. SDN 46 Banda Aceh. <https://eprints.bbg.ac.id/id/eprint/735>
- Azizah, W. dan Erwin. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas V Di SD IT Al-Hikmah Bekasi. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi*, 9(3), 611–616. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i3.504>
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, And Evaluating Quantitative And Qualitative Research* (4th ed.). Pearson Education. <http://dx.doi.org/10.4236/psych.2013.43A047>
- Dwijayani, M. (2019). Evaluasi Hasil Belajar. Deepublish. <https://kitamenulis.id/2019/10/24/evaluasi-hasil-belajar/>
- Fitriani, N., & Ramli, M. (2021). Pengaruh Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 8(1), 15–22. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/25125/17277/43081>
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro. [https://repository.syekhnrjati.ac.id/10408/4/1908205067\\_7\\_dafpus.pdf](https://repository.syekhnrjati.ac.id/10408/4/1908205067_7_dafpus.pdf)

Diterbitkan Online : 30-04-2025

- Kurniawati, D., Zaini, H., & Siti, R. (2020). Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan IPA*, 6(2), 85–92. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jurnaldidaktik/article/view/5190>
- Laura, S. N., & Sahronih, S. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Bojongnegara. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(3), 101–109. <https://doi.org/10.58660/periskop.v3i2.36>
- Rahmawati, D., & Lestari, S. (2022). Media Video Animasi Dalam Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Inovasi Pembelajaran IPA*, 3(1), 50–58. <https://repository.unja.ac.id/64895/6/FULL%20TESIS.pdf>
- Restya, D., Alawiyah, S. F., & Anjani, D. (2023). Pengaruh Video Animasi Bergambar Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 02 Sertajaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 30744–30756. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12005>
- Sunami, M. A. & Aslam, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 9(2), 22–30. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129> .