

## Pengaruh Video Animasi Terhadap Minat Belajar IPA Siswa SD Kelas IV

Herlina<sup>1)</sup>, Nurjumiati<sup>1),\*</sup>, Syahriani Yulianci<sup>1)</sup>, Suriya Ningsyih<sup>1)</sup>, Husnul Khatimah<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Taman Siswa Bima, Bima, Indonesia

\*Correspondence: [nurjumiati100@gmail.com](mailto:nurjumiati100@gmail.com)

### ABSTRAK

Minat belajar merupakan hal penting yang perlu ditingkatkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap minat belajar IPA siswa SD kelas IV. Jenis penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimen dengan desain penelitian one group pretest posttest. Sampel penelitian ini adalah siswa SD kelas IV berjumlah 25 siswa. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket minat belajar dan tes hasil belajar. Hasil uji validasi yang dilakukan oleh 2 validator pada perangkat pembelajaran dengan nilai sebesar 113,2%, hasil dari video animasi sebesar 98,57%, hasil dari angket minat belajar siswa sebesar 92%, hasil dari angket keterlaksanaan pembelajaran sebesar 107,1% dan hasil dari tes hasil belajar siswa dengan nilai sebesar 91,42. Dan setelah dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS versi 21 for windows diperoleh nilai sebesar 0,807, hasil analisis dan dari keterlaksanaan pembelajaran diperoleh nilai sebesar 75% dan tes hasil belajar diperoleh nilai sebesar 0,390. Dengan demikian menunjukkan bahwa media video animasi terdapat pengaruh yang signifikan, oleh karena itu, hasil akhir menunjukkan terdapat pengaruh video terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA maka  $H_0$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh video animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN.

**Kata Kunci:** Video Animasi, Minat Belajar, IPA

*This is an open access article under the [CC - BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.*



## PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan. Guru perlu membuat media pembelajaran yang tepat agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran (Eliyantika et al., 2022). Kreativitas guru dalam mengajar sangat diperlukan agar bisa menciptakan proses belajar yang efektif dan efisien, kurang berhasilnya guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan kepada siswa karena metode yang digunakan tidak menarik dan sangat membosankan (Abdullah, 2017). Pemakaian media pembelajaran dalam proses mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar setra membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Junaidi, 2019).

Hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran tidak inovatif dan juga sering menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya prestasi belajar. Kegiatan mengajar guru bersifat menonton dan hanya berpaku pada buku paket serta tidak memiliki ide, metode atau strategi, media yang tidak kreatif dalam mengembangkan pelajaran. Situasi ini mengakibatkan siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi bahkan membosankan bagi siswa dalam mengikuti kegiatan tersebut. Untuk itu, guru perlu mempertimbangan metode atau strategi mengajar dan pemilihan media yang tepat sehingga dalam pelaksanaannya menyenangkan bagi siswa. Wawancara dengan salah satu guru yang mengajar di kelas IV, menginformasikan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih rendah. Penyebabnya diketahui karena penyampaian materi masih monoton yang berlangsung hanya satu arah. Guru juga lebih dominan menggunakan buku paket dan strategi pembelajaran tidak menarik. Selain itu siswa kurang berpartisipasi, terlihat pasif, kurang antusias, dan banyak dari siswa yang melakukan aktivitas lain seperti mengobrol dan lain sebagainya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya perbaikan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Perbaikan tersebut dapat dilakukan dengan pemanfaatan media pembelajaran agar siswa mudah menerima pelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Nurhakim et al., 2024). Salah

satunya media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media video animasi. Media animasi adalah media yang memiliki unsur teknologi didalamnya yang dapat menggerakkan gambar seperti objek yang berpindah atau memiliki pergerakan sehingga proses pembelajaran menarik saat melihat media animasi (Sri Hariati et al., 2020). Peran penting penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran adalah kemampuan dalam memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh siswa (Efendi et al., 2020; Kumalasari & Arifin, 2024). Media animasi pembelajaran adalah alat yang dapat dijadikan pembantu proses belajar mengajar, dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi siswa melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik (Nur Jannah, 2020; Topano et al., 2022).

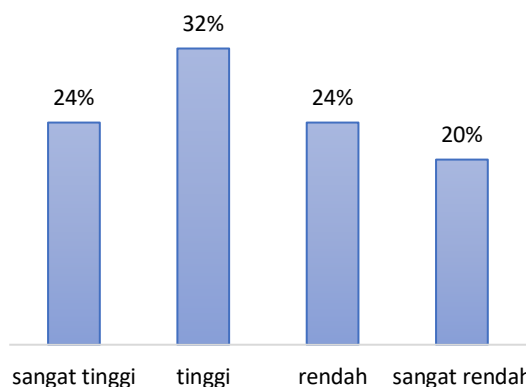
Minat belajar merupakan adanya karakteristik seseorang berupa kekuatan khusus yang terdapat didalam diri seseorang, yang kecenderungannya atau keinginannya sangat tinggi atau sangat suka terhadap belajar (Korompot et al., 2020). Sedangkan menurut (Yenni & Sukmawati, 2019) minat belajar diartikan sebagai suatu kecenderungan pada suatu hal, sehingga memiliki dorongan secara suka rela terhadap kegiatan yang berkaitan dengan sesuatu tersebut. Menumbuhkan minat belajar ini menjadi sangat penting karena berhubungan dengan Tindakan selanjutnya. Minat dapat menghasilkan ketekunan dan membawa keberhasilan dan selanjutnya pengalaman sukses tersebut akan memotivasi siswa untuk mengerjakan tugas berikutnya. Keberhasilan dalam mencapai tujuan akan menghasilkan kepuasan, dan siswa akan berminat untuk terus berusaha mencapai tujuan (Muliani & Arusman, 2022). Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Oleh sebab itu guru sebagai pengajar harus mampu memberikan penemuan atau pembelajaran menarik yang dapat membuat siswa selalu tertarik dan minat untuk belajar dengan pembelajaran yang akan disampaikan (Hadiah Tullah et al., 2022).

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Design eksperimennya yaitu *pre-experimental design one-group pretest-posttest*. Penelitian dilaksanakan di SDN Sangari pada semester genap dari bulan januari sampai bulan maret tahun pelajaran 2023. Populasi dan sample dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 25 siswa. Instrumen pengumpulan data terdiri dari angket minat belajar, angket keterlaksanaan pembelajaran dan tes hasil belajar. Angket minat belajar digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa, angket keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengukur pencapaian belajar siswa. Sedangkan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Tes tersebut berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Pengembangan instrumen telah melalui uji validitas instrumen perlakuan dan instrument pengukuran. Tehnik analisis data menggunakan perhitungan statistika dengan uji normalitas dan uji hipotestis pada SPSS *versi 21 for windows*.

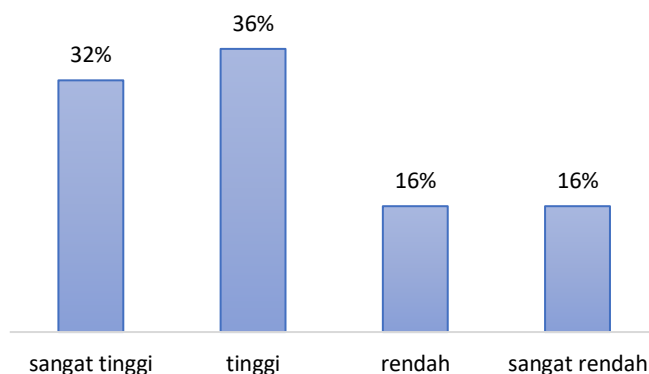
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV SDN Sangari. Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian, diperoleh nilai mean (rata-rata) minat belajar sebelum perlakuan sebesar 46, skor maksimal sebesar 60 dan skor minimal sebesar 38. Capaian minat belajar siswa sesuai kategori disajikan pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Nilai minat belajar sebelum perlakuan

Data minat belajar sesudah diberi diperoleh dari angket yang bersifat tertutup. Angket disebar ke seluruh subjek penelitian yang berjumlah 25 siswa. Berdasarkan hasil olah data, minat belajar yang telah diolah diperoleh nilai mean (rata-rata) sebesar 70 skor maksimal sebesar 78, skor minimal sebesar 61 dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2. Nilai minat belajar setelah perlakuan**

Berdasarkan Gambar 1 nilai minat belajar sebelum diberikan perlakuan dengan persentase 24% yaitu jumlah siswa yang memperoleh skor 76-100 berjumlah 6 siswa dengan kategori sangat tinggi, nilai persentase 32% yaitu jumlah siswa 8 orang dengan rentang skor 52-75 dinyatakan dalam kategori tinggi, nilai persentase 24% yaitu jumlah siswa yang memperoleh skor 27-51 berjumlah 6 siswa dengan kategori rendah, dan nilai persentase 20% yaitu jumlah siswa yang memperoleh skor rentang 0-26 berjumlah 5 siswa. Sedangkan pada Gambar 2 nilai minat belajar setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media video animasi yaitu persentase 32% adalah jumlah siswa memperoleh skor 76-100 berjumlah 8 siswa dengan kategori sangat tinggi, nilai persentase 36% yaitu jumlah siswa memperoleh skor 52-76 berjumlah 9 siswa dengan kategori tinggi, nilai persentase 16% yaitu siswa memperoleh skor 27-51 berjumlah 4 siswa dengan kategori rendah, nilai persentase 16% yaitu siswa yang memperoleh skor 0-25 berjumlah 4 siswa dengan kategori sangat rendah.

Data keterlaksanaan pembelajaran diperoleh dari pencapaian belajar siswa pada perangkat pembelajaran disaat kegiatan belajar berlangsung, dengan nilai sebesar 75% sehingga pencapaian belajar siswa meningkat dan fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung dilihat dari hasil penilaian observer dan hasil dari minat belajar siswa pada pembelajaran IPA materi gaya dan gerak benda. Dan data Tes hasil belajar diperoleh dari hasil tes soal pilihan ganda untuk mengukur hasil pencapaian belajar siswa, kemudian peneliti melakukan analisis data dengan menggunakan *SPSS versi 21 for windows* dengan nilai sig sebesar 0,390.

Data hasil uji hipotesis untuk melakukan pengujian terhadap hipotesis maka harus fokus pada nilai signifikannya, jika nilai signifikannya  $> 0.05$  maka  $H_0$  diterima sebaliknya jika nilai signifikannya  $< 0.05$  maka  $H_0$  ditolak. Uji-t yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *SPSS versi 21 for windows*. Sehingga diperoleh hasil dari *t-hitung* sebesar -14.146 dengan sig 0.807. Jadi nilai *t-hitung*  $> 0.05$  yang artinya terdapat peningkatan yang signifikan terhadap minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi artinya terdapat pengaruh video animasi terhadap minat belajar siswa.

Penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa, hal ini menjelaskan bahwa penggunaan media video animasi sangat membantu proses pembelajaran lebih menarik, lebih efektif, lebih efisien dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Agustin et al., 2021) yang menyatakan bahwa media video animasi sangat efektif untuk menjadi media yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Keuntungan dari media video animasi yang dikembangkan yaitu video ini berisikan contoh yang dapat memperjelas pesan sehingga siswa mudah memahami materi pembelajaran. Alasannya memilih mengembangkan video animasi karena animasi sangat menarik dan praktis dalam membantu menyampaikan informasi yang ada dalam materi pembelajaran. Sejalan dengan itu, Jadi, media video animasi ini sangat mendukung untuk bisa dipakai menjadi media pendukung pembelajaran sehingga dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hadih Tullah et al., 2022; Yulianci et al., 2018) bahwa penggunaan video animasi berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik.

## SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap minat belajar IPA siswa SD kelas IV. Berdasarkan pembahasan dan analisis data dapat disimpulkan bahwa video animasi yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

## Daftar Pustaka

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Agustin, R., Nurmalina, N., & Noviardila, I. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1385>
- Efendi, Y. A., Adi, E. P., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97–102. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>
- Eliyantika, E., Witono, A. H., & Jiwandono, I. S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Guru Kelas IV SDN Kemiri Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1315–1326. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.749>
- Hadih Tullah, N., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>
- Kumalasari, N., & Arifin, Z. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Pemahaman dan Kemandirian Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 3B di SD Muhammadiyah 1 Bangkalan. *JagoMIPA Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(1), 11–20. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i1.402>
- Muliani, R. D. M. R. D., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Nur Jannah, I. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>
- Nurhakim, S. S., Latip, A., & Purnamasari, S. (2024). Peran Media Pembelajaran Komik Edukasi dalam Pembelajaran IPA: A Narrative Literature Review. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(2), 417–429. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1551>
- Sri Hariati, P. N., Rohanita, L., & Safitri, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)*, 6(1), 18–22. <https://doi.org/10.36987/jpms.v6i1.1657>
- Topano, A., Asiyah, A., & Revola, Y. (2022). Peningkatan Aktivitas Belajar Mahasiswa Melalui Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5423–5434. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2954>
- Yenni, Y., & Sukmawati, R. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Reflektif Matematis Berdasarkan Minat Belajar Pada Mata Kuliah Struktur Aljabar. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 4(2), 75. <https://doi.org/10.25157/teorema.v4i2.2283>
- Yulianci, S., Gunawan, G., & Doyan, A. (2018). *The Effect of Guided Inquiry Model with Interactive*

*Multimedia Towards Student's Generic Science Skill Based on Learning Styles. Aes, 193–198.*  
<https://doi.org/10.5220/0007301001930198>