

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 ASTANA

Nunung Sunari¹, Hema Widiawati², Novan Hardiyanto³
^{1,2,3,4,5,6}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Cirebon

Alamat e-mail : (¹nunungsunari007@gmail.com, ²hema.widiawati@umc.ac.id,
³novanhardiyanto83@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using animated video media on interest in learning science in fourth grade students of SD Negeri 1 Astana. This type of research is quantitative research with experimental research method Pre-experimental One Group Pretest-Posttest design. The population in this study were all fourth grade students totaling 87 students, while the sample was fourth grade students totaling 29 students. The sampling technique used in this study was Simple Random Sampling. The independent variable in this study was animated video media while the dependent variable was interest in learning. The research data were obtained by distributing learning interest questionnaires. The analysis technique was the Paired Sample T-test and the N-Gain test. Based on the results obtained using the paired sample T-test, a significance value of $0.000 < 0.05$ was obtained because based on decision making, H_a was accepted and H_o was rejected. While the results of the N-Gain test score average value of 0.7309, the effectiveness category of the N-Gain value was high, or it could be interpreted that the use of animated video media (effective) from the results obtained. Therefore, it can be concluded that there is a significant influence on the interest in learning science in fourth-grade students of SD Negeri 1 Astana. Thus, it can be concluded that there is an influence of the use of animated video media on the interest in learning science in fourth-grade students of SD Negeri 1 Astana.

Keywords: Animated video media, learning interest, science.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui pengaruh menggunakan media video animasi terhadap minat belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Astana. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen design *Pre-experimental One Group Pretest-Posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV sebanyak 87 siswa, sedangkan sampelnya adalah siswa kelas IVA dengan jumlah 29 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media video animasi sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar. Data hasil penelitian diperoleh dengan membagikan angket minat belajar. Teknik analisis yaitu dengan uji *Paired Sampel T-test* dan uji N-Gain. Berdasarkan hasil yang diperoleh menggunakan uji *paired sampel T-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ karena berdasarkan pengambilan keputusan maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sedangkan hasil uji N-

Gain score nilai rata-rata sebesar 0,7309 maka kategori efektifitas nilai N-Gain nya yaitu tinggi, atau bisa diartikan penggunaan media video animasi (efektif) dari hasil yang telah diperoleh. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan terhadap minat belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Astana. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar IPAS pada siswa kelas IV SD negeri 1 Astana.

Kata Kunci: Media video animasi, Minat belajar, IPAS.

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan kemanusiaan seseorang. Dengan kata lain, pendidikan harus mampu mendukung peserta didik dalam mencapai kedewasaan baik secara fisik maupun mental, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi individu yang utuh, mencakup kecerdasan, emosi, semangat, dan sikap yang seimbang (Widiawati et al., 2021).

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah dasar karena mempelajari lingkungan sekitar dan kegiatan sehari-hari. Dalam mata pelajaran ini, siswa akan membahas berbagai temuan, melakukan eksperimen, dan mengaitkan hasilnya dengan teori selama proses pembelajaran (Sunami & Aslam, 2021).

Secara umum, rendahnya minat dan hasil belajar ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) di tingkat SD disebabkan oleh beberapa faktor, seperti metode pembelajaran yang kurang bervariasi, minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif, serta sulitnya memahami konsep-konsep abstrak tanpa bantuan visualisasi. Penggunaan media seperti video animasi direkomendasikan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) (Anggita et al., 2023; Febiyanti & Muhroji, 2024; Oktaviani, 2024; Wardana et al., 2024).

Tingkat rendahnya kualitas pendidikan disebabkan oleh kurangnya minat siswa untuk belajar. Hal ini terjadi karena metode atau media pembelajaran yang tidak

menarik bagi siswa. Oleh karena itu, pendidik perlu memilih cara untuk meningkatkan minat belajar siswa, baik melalui strategi, metode, media, maupun pendekatan pembelajaran yang dapat membangkitkan ketertarikan siswa, terkait dengan materi dan tingkat kesulitan yang dihadapi. Di satu sisi, ada materi pelajaran yang tidak memerlukan media dalam penyampaiannya, sementara di sisi lain, ada materi yang sangat membutuhkan media pembelajaran untuk menyampaikan informasi dengan efektif. Materi pelajaran yang memiliki tingkat kesulitan tinggi, seperti pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), sering kali sulit dipahami oleh siswa karena memerlukan pemahaman dan penalaran yang mendalam (Pulungan, 2022).

Media merupakan segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk membantu penyampaian pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima, yang mampu membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung (Widiawati et al., 2021).

Menurut Widiawati et al.,

(2024) Media pembelajaran berfungsi sebagai alat pendidikan bagi guru dalam menyampaikan materi dan mendukung proses belajar siswa, sekaligus meningkatkan kreativitas serta fokus siswa selama pembelajaran. Media ini juga berperan dalam memotivasi siswa untuk belajar dan merangsang daya imajinasi mereka. Dengan pemanfaatan media pembelajaran, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien, serta membantu membangun hubungan yang harmonis antara guru dan siswa.

Berdasarkan fakta lapangan yang diambil dari hasil observasi di kelas IV SD Negeri 1 Astana menyatakan bahwa indikator perasaan senang dengan hasil presentase 62,2% termasuk dalam kategori rendah. Indikator keterlibatan siswa dengan hasil presentase 46,88% termasuk dalam kategori sangat rendah. Indikator ketertarikan siswa dengan hasil presentase 54,24% termasuk dalam kategori sangat rendah. Dan indikator perhatian siswa dengan hasil presentase 54,91% termasuk dalam kategori sangat rendah. Hasil presentase perindikator di atas dapat diketahui bahwa indikator yang paling

rendah indikator keterlibatan siswa dengan hasil presentase 46,88%. Hal tersebut berdasarkan observasi di kelas IV menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam belajar memang masih rendah, siswa tidak aktif bertanya jawab dengan gurunya pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa juga kurang berpartisipasi dalam diskusi kelompok yang dimana masih mengandalkan teman satu kelompoknya dan siswa kurang aktif bertanya kepada gurunya saat proses pembelajaran. Dari hasil fakta lapangan di kelas IV SD Negeri 1 Astana secara keseluruhan termasuk dalam kategori sangat rendah dengan hasil presentase 53,92% minat belajar siswa pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Hal ini sejalan dengan wawancara guru wali kelas IV di SD Negeri 1 Astana, bahwa minat belajar ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) memang masih tergolong rendah. Siswa yang cenderung pasif dalam proses pembelajaran dan siswa sering mengobrol berbincang-bincang dengan teman sebangkunya saat proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran masih monoton

menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan kurang inovatif, jarang menggunakan video pembelajaran terutama media video animasi tidak pernah digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah tersebut, diperlukan upaya peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Salah satunya media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai solusi dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), adalah media video animasi. Media pembelajaran seperti media video animasi yang berupa gambar, dan audio akan membuat proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan dapat menarik perhatian sehingga materi dengan mudah dipahami oleh siswa khususnya dalam pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) (Fazrinul, Rahmatai Patta, 2024). Media animasi adalah media yang memiliki unsur teknologi yang dapat menciptakan gambar seperti objek yang berpindah atau memiliki pergerakan sehingga proses pembelajaran menarik saat

menggunakan media animasi (Yulianci et al., 2024).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen design *Pre-experimental One Group Pretest-Posttest*. Desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi treatment menggunakan media video animasi dan *posttest* diberi treatment media video animasi. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini sebagai berikut:

Tabel 1 One Grup Pretest-Posttest
O₁ X O₂

Keterangan:
O ₁ : Pretest sebelum diberi perlakuan
O ₂ : Posttest sesudah diberi perlakuan
Sumber: (Sugiyono, 2013)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV sebanyak 87 siswa, sedangkan sampelnya adalah siswa kelas IVA dengan jumlah 29 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media video animasi sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar. Instrumen yang digunakan dalam

pengumpulan data yaitu angket dan dokumentasi. Menentukan presentase angket minat siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut: (Sugiyono, 2013)

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Tabel 2 Tolak Ukur Persentase Hasil Angket

Skor Rata-Rata (%)	Kategori
80%-100%	Tinggi
70%-79%	Sedang
60%-69%	Rendah
50%-59%	Sangat Rendah

Sumber: (Marti'in, 2019)

Sebelum angket diberikan kepada siswa pada penelitian ini, peneliti menguji terlebih dahulu validitas dan reliabilitas angket. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk. Uji homogenitas menggunakan uji levene test of homogeneity dan uji hipotesis menggunakan uji paired sampel t-test dan uji N-gain.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Tabel 3 Data Rekapitulasi Angket Minat Belajar

Pre test	Post test
55%	87,73%

Berdasarkan hasil uji Paired Sampel T-test diketahui bahwa nilai sig.(2-tailed) yaitu 0,000. Berdasarkan pengambilan keputusan $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Astana.

Tabel 7 Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Mini mum	Maxim um	Mean	Std. Deviati on
Ngain	29	.61	.83	.7309	.06205
Valid N (listwise)	29				

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain score di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score adalah 0,7309 nilai yang diperoleh lebih besar dari 0,70 maka kategori efektifitas nilai N-Gain nya yaitu tinggi, atau bisa diartikan penggunaan media video animasi tinggi (efektif) dari hasil yang telah diperoleh.

2. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas IVA SD Negeri 1 Astana. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar IPAS

pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Astana.

Berdasarkan hasil penelitian Sebelum perlakuan (treatment) dengan menggunakan media video animasi di kelas IVA SD Negeri 1 Astana. Hasil observasi diperoleh temuan yaitu siswa mudah bosan dan pemahaman materi kurang sehingga asik mengobrol dengan temannya bahkan sibuk dengan aktifitasnya sendiri di tempat duduknya saat proses pembelajaran berlangsung, siswa tidak aktif bertanya jawab dengan gurunya dan siswa juga kurang berpartisipasi dalam diskusi kelompok yang dimana masih mengandalkan teman satu kelompoknya. Apalagi pada pembelajaran IPAS, siswa akan membahas berbagai temuan, melakukan eksperimen, dan mengaitkan hasilnya dengan teori selama proses pembelajaran (Sunami & Aslam, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IVA SD Negeri Astana mengenai minat belajar ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) sebelum kelas diberi perlakuan diperoleh data nilai rata-rata sebesar 55% yang termasuk dalam kategori sangat rendah.

Berdasarkan hasil penelitian sesudah kelas diberikan perlakuan (treatment) dengan media video animasi diperoleh data nilai rata-rata sebesar 87,73% yang termasuk dalam kategori tinggi. Dapat dilihat bahwa minat belajar IPAS terlihat meningkat setelah diberi perlakuan (penggunaan media video animasi dalam pembelajaran) di kelas IVA. Peningkatan minat belajar dibuktikan dengan dilihat dari hasil angket sebelum perlakuan dan hasil angket sesudah perlakuan. Hasil observasi penelitian menunjukkan bahwa minat siswa meningkat setelah di beri perlakuan yaitu siswa merasa senang ketika pembelajaran IPAS dimulai dengan menggunakan video animasi, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran meningkat salah satunya aktif dalam diskusi kelompok dan tanya jawab saat proses pembelajaran berlangsung. Ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran IPAS juga dilihat dari semangat siswa dalam belajar dan perhatian siswa fokus memperhatikan materi yang disampaikan ketika menggunakan media video animasi dan tidak mengobrol ketika pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil perhitungan tabel output uji Paired Sampel T-test minat belajar IPAS pada siswa kelas IV SD negeri 1 Astana, diketahui bahwa nilai sig.(2-tailed) yaitu 0,000. Berdasarkan pengambilan keputusan $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga ada pengaruh penggunaan media video animasi dengan minat belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Astana. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain score di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score adalah 0,7309 nilai yang diperoleh lebih besar dari 0,70 maka kategori efektifitas nilai N-Gain nya yaitu tinggi, atau bisa diartikan pengaruh penggunaan media video animasi tinggi (efektif) dari hasil yang telah diperoleh. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi dengan minat belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Astana.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya dari Lutfiah, M., Effendi, D., & Noviati. (2024) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Ips Di Kelas 4". Menyatakan

bahwa hasil analisis yang dilakukan untuk uji Hipotesis penelitian ini, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan video animasi terhadap minat belajar ipas di kelas 4 berpengaruh signifikan hal ini dapat dilihat dari hasil uji-t yang diperoleh nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, Artinya H_a diterima dengan demikian ada pengaruh yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan video animasi.

Sejalan dengan penelitian Katari, O. A., Asrin, & Ermiana, I. (2023) dengan judul Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat Belajar Tematik Peserta Didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesa dengan uji-t menunjukkan bahwa nilai $0,05$ signifikan level karena selang kepercayaan yang dikehendaki adalah 95% dalam penelitian ini nilai signifikan adalah $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. H_a menyatakan bahwa nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan nilai rata-rata sesudah diberi perlakuan. Berdasarkan hasil, dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan

antara penggunaan media animasi dengan minat belajar siswa.

Sejalan dengan penelitian Tullah, N. H., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022) dengan judul Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. Hal tersebut berdasarkan hasil uji Independent-Sampel T-Test diperoleh Fhitung sebesar $79,55$ dengan taraf signifikansi 5% yaitu $1,71$ dan uji effect size sebesar $0,68$. Hal ini menunjukkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Selain itu, hal ini di perkuat dengan hasil temuan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dari (Pratama & Hasanah, 2024) dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Sd. Hasil analisis data uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan nilai signifikan lebih besar dari $0,05$ dan nilai signifikansi uji-t sebesar $0,000$ yang berarti $\leq 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif

berpengaruh pada minat belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Jimbaran Kulon.

Dari beberapa penelitian dapat disimpulkan bahwa media video animasi terhadap minat belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Astana mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa, media video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung, tertarik dengan belajar dan bersemangat ketika pembelajaran berlangsung. Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media video animasi terbukti adanya pengaruh terhadap minat belajar siswa.

E. Kesimpulan

Hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Minat Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Astana dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu Terdapat perbedaan minat belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Astana. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Astana

mengenai minat belajar IPAS sebelum kelas diberikan perlakuan (treatment) dengan media video animasi diperoleh data nilai rata-rata sebesar 55% yang termasuk dalam kategori sangat rendah. Sedangkan untuk minat belajar IPAS sesudah perlakuan (treatment) dengan media video animasi mendapat nilai rata-rata sebesar 87,73% yang termasuk dalam kategori tinggi dan Penggunaan media video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri Astana, menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara media video animasi dengan minat belajar siswa. Hal ini dapat diketahui dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji Paired Sampel T-test dengan program SPSS diperoleh data nilai signifikansi hasil pretest dan posttest yaitu sebesar $0,000 < 0,05$ yang berdasarkan kriteria bearti H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji N-Gain dengan program SPSS menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score adalah 0,7309 nilai yang diperoleh lebih besar dari 0,70 maka kategori efektifitas nilai N-Gain nya yaitu tinggi, atau bisa diartikan

penggunaan media video animasi tinggi (efektif) dari hasil yang telah diperoleh. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Minat Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Astana.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ipas Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>.
- Fazrinul, F., Patta, R., & Latri, L. (2024). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika di Kabupaten Sinjai: Studi pada Siswa Sekolah Dasar Kelas IV (The Influence of Animation Video Media on Interest in Learning in Mathematics Learning in Sinjai Regency: Study of Grade IV Elementary School Students). *Pinisi Journal Of Education*, 4(2), 278–286. <https://journal.unm.ac.id/index.php/PJE/article/view/1646/1033>
- Febiyanti, H., & Muhroji. (2024). Video Animasi Sebagai Media Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jpgmi*, 10(1), 78-88. <https://jpgmi.stitmaltazam.ac.id/index.php/JPGMI/article/view/1/1/8>
- Katari, O. A., & Ermiana, I. E. (2023). Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SDN 28 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 12-18. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/2645/1939>
- Lutfiah, M., Effendi, D., & Novianti. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Ipas Di Kelas 4. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 682-691.
- Marti'in. (2019). Analisis Tentang Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 5 Pontianak. *Universitas Tanjungpura*, 1–8.
- Oktaviani, A. (2024). *Efektivitas Video Animasi Dan Penggunaannya Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Sd. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 311–319.
- Pulungan, N. A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan

- Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di SMP Negeri 8 Padangsidimpuan. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 8(2), 562–568. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/sigma/article/view/3903>.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>.
- Tullah, N. H., 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>.
- Wardana, R. A., Juniarso, T., & Hanindita, A. W. (2024). Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran IPAS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3669–3681.
- Widiawati, H., Hanikah, & Rahmat, M. (2021). Evaluasi Penggunaan Aplikasi Distance learning (Google Classroom) Pada Orang tua Siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5827–5833. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1777>
- Widiawati, H., Hanikah, & Widyaningsih, S. (2021). Implikasi Pembelajaran Daring Dalam Masa Covid 19 Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Di Sekolah. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 587–591. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3241>.
- Widiawati, H., Rachmi, A., & Darmini, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas 4 A SDN 1 Pabedilankaler. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(9), 188–195. <https://doi.org/10.56799/jim.v3i9.4752>
- Yulianci, S., Ningsyih, S., Khatimah, H., Nurjumiati, & Herlina. (2024). Pengaruh Video Animasi Terhadap Minat Belajar IPA Siswa SD Kelas IV. *Galaxy: Jurnal Pendidikan MIPA dan Teknologi*, 1(1), 24–28. <https://ejournal.imbima.org/index.php/galaxy/article/view/144>.