

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN
ALAM DAN SOSIAL PADA SISWA KELAS IV
DI SEKOLAH ALAM MUARA BUNGO**

Herlita Novitasari¹, Jannatul Afriani², Mutohharoh³, Mawaddah⁴, Nopiroh⁵, Silva
Novia⁶

¹ PGMI FTIK Institut Agama Islam Yasni Bungo

² PGMI FTIK Institut Agama Islam Yasni Bungo

³ PGMI FTIK Institut Agama Islam Yasni Bungo

⁴ PGMI FTIK Institut Agama Islam Yasni Bungo

⁵ PGMI FTIK Institut Agama Islam Yasni Bungo

⁶ PGMI FTIK Institut Agama Islam Yasni Bungo

¹ herlitanopita@gmail.com, ² jannatul.afriani2004@gmail.com,

³ mutohharohharohmut23@gmail.com, ⁴ mawaddah@iaiyasnibungo.ac.id,

⁵ nopiroh95@gmail.com, ⁶ silvanovia120525@gmail.com.

ABSTRACT

This study seeks to elucidate the application of animated video-based learning media titled "Gaya di Sekitar Kita" from the YouTube channel Masniari Alhaffhy, aimed at enhancing students' learning interest in the Integrated Science and Social Studies (IPAS) subject for fourth-grade students at Sekolah Alam Muara Bungo. Employing a descriptive qualitative methodology, the research involved 29 students as participants. Data collection utilized observation, interviews, and documentation. The findings reveal that the integration of animated videos effectively captured students' attention and bolstered their engagement in the learning process. Students exhibited heightened focus during video playback and actively participated in questioning during instructor-led discussions. Furthermore, the animated video medium assisted students in comprehending abstract concepts of force in a more tangible and enjoyable manner. This study concludes that animated video-based learning media is efficacious in augmenting students' learning interest in IPAS.

Keywords: animated video; learning interest; IPAS; force concepts; elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini dimaksudkan untuk menguraikan penerapan media pembelajaran yang didasarkan pada video animasi berjudul "Gaya di Sekitar Kita" dari kanal YouTube Masniari Alhaffhy, dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di Sekolah Alam Muara Bungo dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif deskriptif, dengan melibatkan 29 siswa sebagai subjek. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa pemanfaatan video animasi berhasil menarik perhatian siswa dan memperkuat partisipasi mereka selama proses pembelajaran. Siswa menunjukkan peningkatan fokus saat video diputar dan aktif mengajukan pertanyaan selama sesi diskusi yang dipimpin guru. Selain itu, media video animasi ini memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep gaya yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan menarik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi efektif dalam memperkuat minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: video animasi; minat belajar; IPAS; konsep gaya; sekolah dasar

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

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar memegang peran penting dalam membina kemampuan berpikir ilmiah dan sosial siswa. Namun, kenyataan empiris menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa terhadap IPAS masih tergolong

rendah, yang disebabkan oleh penyampaian materi yang cenderung abstrak dan kurang menarik. Hal ini tercermin dari partisipasi siswa yang minim selama proses pembelajaran serta kurangnya konsentrasi terhadap penjelasan instruktur.

Perkembangan teknologi informasi memberikan kesempatan bagi para

pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran digital, seperti video animasi. Menurut Hanif (2020), video animasi mampu meningkatkan prestasi belajar dan motivasi siswa melalui representasi visual konsep-konsep kompleks yang lebih mudah dipahami. Temuan serupa disampaikan oleh Repelita, Sadih, dan Prihamdan (2023), yang menyatakan bahwa implementasi media video berbasis Sparkol VideoScribe dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar hingga kategori tinggi, dengan nilai N-gain mencapai 0,7.

Video animasi berjudul "Gaya di Sekitar Kita" dari kanal YouTube Masniari Alhaffhy dipilih karena kontennya mempresentasikan konsep gaya dalam konteks kehidupan sehari-hari melalui ilustrasi sederhana, bahasa yang mudah diakses, dan durasi yang sesuai dengan kapasitas konsentrasi siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media video animasi tersebut serta dampaknya terhadap peningkatan perhatian dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Lokasi penelitian ditentukan di Sekolah Alam Muara Bungo, dengan subjek penelitian terdiri dari 29 siswa kelas IV. Kegiatan penelitian dilaksanakan dalam satu sesi pembelajaran, dengan fokus pada materi "Gaya di Sekitar Kita".

Teknik pengumpulan data meliputi: Observasi, yang dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengevaluasi perubahan dalam perhatian dan partisipasi siswa. Wawancara, yang dilakukan dengan guru kelas dan sejumlah siswa untuk memperkuat temuan observasi. Dokumentasi, yang mencakup foto dan catatan terkait kegiatan pembelajaran. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sebagaimana diuraikan oleh Miles dan Huberman (2014). Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan metode.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Implementasi Media Video Animasi

Proses pembelajaran dimulai dengan apersepsi dan pertanyaan pengantar

terkait benda-benda yang bergerak di lingkungan siswa. Guru selanjutnya memutar video animasi "Gaya di Sekitar Kita" dengan durasi sekitar tujuh menit. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, dengan beberapa di antaranya secara spontan meniru contoh yang disajikan, seperti mendorong meja atau menarik kursi. Setelah pemutaran selesai, guru melanjutkan dengan sesi diskusi tanya jawab mengenai jenis gaya, seperti gaya otot, gaya gravitasi, dan gaya magnet. Siswa tampak lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Peningkatan Perhatian Siswa

Berdasarkan hasil observasi, terdapat peningkatan signifikan dalam perhatian siswa. Siswa yang sebelumnya kurang fokus kini lebih terlibat dalam materi pembelajaran. Guru melaporkan bahwa hampir semua siswa memperhatikan layar dengan rasa ingin tahu yang mendalam. Wawancara dengan salah satu siswa mengungkapkan, "Konten videonya menarik dan mudah dipahami, sehingga saya tertarik untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang konsep gaya." Hal ini selaras

dengan argumen Andriyani dan Suniasih (2021), yang menyatakan bahwa media berbasis video animasi efektif dalam memfokuskan perhatian dan memotivasi siswa dalam memahami konsep sains.

Peningkatan Partisipasi Siswa

Partisipasi siswa juga mengalami peningkatan pasca-penerapan video animasi. Siswa lebih aktif dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan melakukan percobaan sederhana sesuai instruksi guru. Guru mencatat bahwa atmosfer kelas menjadi lebih dinamis dan interaktif. Temuan ini didukung oleh penelitian Puspitarini dan Hanif (2019), yang menunjukkan bahwa media video dapat meningkatkan interaksi siswa dalam proses belajar.

D. Pembahasan

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa video animasi efektif dalam meningkatkan minat belajar melalui dua aspek utama: perhatian dan partisipasi. Peningkatan ini disebabkan oleh karakteristik media yang bersifat visual, kontekstual, dan menarik. Teori pembelajaran multimedia dari Mayer (2009) menjelaskan bahwa kombinasi elemen audio dan visual

mempercepat pemahaman konseptual dibandingkan dengan penjelasan verbal saja.

Selain itu, konten video "Gaya di Sekitar Kita" relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa, sehingga menciptakan ikatan emosional dan rasa penasaran. Ini sejalan dengan prinsip teori konstruktivisme (Kalina dan Powell, 2009), di mana siswa lebih mudah menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman konkret. Temuan ini juga menunjukkan bahwa media animasi berfungsi sebagai jembatan antara konsep abstrak dan realitas empiris, seperti visualisasi gaya gesek atau gaya magnet, yang membuat konsep sains terasa lebih mudah dan tidak membosankan.

Peran guru menjadi faktor kunci dalam keberhasilan implementasi media ini. Sebagaimana dikemukakan oleh Rahim et al. (2022), guru berfungsi sebagai fasilitator yang menghubungkan media pembelajaran dengan tujuan pendidikan. Dalam penelitian ini, guru tidak hanya memutar video, tetapi juga memandu diskusi dan memberikan umpan balik, yang selaras dengan prinsip active learning. Dari perspektif sosial, penggunaan media video mendorong

kolaborasi antar siswa, seperti saat mereka bekerja sama dalam simulasi peristiwa gaya, yang meningkatkan rasa percaya diri dan interaksi positif, sebagaimana diuraikan oleh Bower (2019).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat studi sebelumnya oleh Repelita et al. (2023), yang menemukan bahwa media video animasi dapat meningkatkan minat belajar ke tingkat tinggi. Namun, penelitian ini menambahkan dimensi baru dengan menekankan konteks materi gaya yang relevan dengan lingkungan siswa, sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual.

Hasil dari penelitian ini selaras dengan sejumlah studi terkini yang mengindikasikan bahwa media video animasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar serta prestasi akademik siswa di tingkat sekolah dasar. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Hayaturrohman et al. (2025) mengungkapkan bahwa penerapan video animasi secara signifikan meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran tematik di SD Negeri Palebon 03. Demikian pula, Inwanti &

Setiawan (2025) menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran yang berbasis video animasi turut memperbaiki hasil belajar sains serta minat siswa melalui penyajian konsep yang lebih menarik dan interaktif.

Dalam tinjauan sistematis yang disusun oleh Putri & Apriza (2024), media animasi terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep sains serta minat belajar, karena kemampuannya untuk memvisualisasikan fenomena abstrak menjadi bentuk yang lebih konkret dan mudah dipahami. Sementara itu, penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Utaminingsih & Machfud (2024) menunjukkan bahwa pengelolaan pembelajaran melalui video animasi mampu membangun motivasi intrinsik siswa serta meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran tematik.

Penelitian tambahan oleh Ariesta & Movitaria (2023) mengkonfirmasi bahwa siswa cenderung lebih tertarik pada metode pembelajaran yang berbasis video animasi dibandingkan dengan pendekatan konvensional, karena elemen visual dan naratifnya yang efektif dalam membangun keterlibatan emosional. Temuan ini konsisten dengan hasil dari Amalia &

Khaerunnisa (2022), yang mengamati peningkatan yang signifikan dalam minat belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar setelah penerapan media animasi yang mengintegrasikan karakter lokal.

Lebih lanjut, Barbara & Bayu (2022) mendemonstrasikan efektivitas video animasi yang dikembangkan menggunakan perangkat lunak Powtoon dalam pembelajaran sains untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut mengindikasikan peningkatan interaksi siswa selama proses pembelajaran serta peningkatan partisipasi dalam kegiatan eksperimen sederhana. Temuan ini memperkuat argumen bahwa media video animasi tidak hanya berfungsi sebagai instrumen bantu visual, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta partisipatif.

Oleh karena itu, penelitian ini mengkonfirmasi konsistensi hasil dari berbagai studi kontemporer (2020–2025) yang menyatakan bahwa video animasi merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan perhatian, partisipasi, dan minat belajar siswa sekolah dasar dalam mata pelajaran IPAS, sekaligus

relevan dengan konteks pendidikan digital yang sedang berkembang saat ini.

E. Kesimpulan

Implementasi media pembelajaran berbasis video animasi berjudul "Gaya di Sekitar Kita" telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di Sekolah Alam Muara Bungo pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Peningkatan tersebut terlihat melalui transformasi perilaku dan keterlibatan siswa, khususnya dalam aspek perhatian dan partisipasi. Peningkatan perhatian siswa tercermin dalam fokus yang lebih intens terhadap elemen visual pada layar, ketahanan terhadap gangguan eksternal, ekspresi rasa keingintahuan, serta respons spontan terhadap ilustrasi yang disajikan dalam video. Di sisi lain, peningkatan partisipasi siswa terwujud melalui aktivitas mereka yang lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban, keterlibatan dalam diskusi kelas, imitasi gerakan gaya yang diperagakan dalam video, serta kolaborasi dengan teman sekelas selama kegiatan eksperimen sederhana. Oleh karena itu, media video animasi dapat dijadikan sebagai

alternatif yang sesuai untuk mengubah konsep gaya yang abstrak menjadi lebih konkret dan menarik.

Saran:

Pendidik disarankan untuk secara rutin mengintegrasikan media video animasi pada topik IPAS yang bersifat abstrak.

Institusi pendidikan sebaiknya menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai untuk mendukung penerapan media digital.

Peneliti mendatang dapat memperluas penelitian ini dengan desain tindakan kelas atau pendekatan eksperimen untuk mengukur dampak kuantitatif.

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi aspek kuantitatif melalui desain tindakan kelas atau eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6th dengan panduan sebagai berikut :

Jurnal :

Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of learning videos based on problem-solving characteristics of animals and their habitats in IPA subjects on 6th-grade. *Journal of Education Technology*, 5(1), 37–47.

- Amalia, I. N., & Khaerunnisa, K. (2022). Improving learning interest of elementary school students through Indonesian language learning animation videos. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 54–62.
- Ariesta, L., & Movitaria, M. A. (2023). Analysis of the application of animated video media on students' understanding of science learning. *Indonesian Journal of Research*, 3(1), 45–52.
- Astuti, R., Nisak, N. M., & Nadlif, A. (2021). Animated video as a media for learning science in elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1), 012051.
- Bower, M. (2019). Technology-mediated learning theory. *British Journal of Educational Technology*, 50(3), 1035–1048.
- Barbara, N. K. R., & Bayu, G. W. (2022). Powtoon-based animated videos as learning media for science content for grade IV elementary school. *International Journal of Elementary Education*, 6(3), 102–110.
- Hanif, M. (2020). The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students' science learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(3), 247–266.
- Hayaturrohman, S., Pramono, S. E., & Yulianto, A. (2025). The influence of animation video media on the interests and learning outcomes of elementary school students. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 7(1), 14–21.
- Inwanti, S. N., & Setiawan, D. (2025). Enhancing motivation and science learning outcomes of elementary school students using animated video: A quasi-experimental study. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 2(1), 1–10.
- Kalina, C., & Powell, K. C. (2009). Cognitive and social constructivism: Developing tools for an effective classroom. *Education*, 130(2), 241–250.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Majid, C. A. S., & Usman, O. (2021). The effect of animated video media, social media, and mobile learning on students' learning interest. *SSRN Electronic Journal*, 1–9.

Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using learning media to increase learning motivation in elementary school. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60.

Putri, S. A., & Apriza, B. (2024). Effectiveness of using animation videos in science learning in elementary schools: A systematic literature review. *International Journal of Educational Research and Review*, 7(2), 88–96.

Rahim, F. R., Sari, S. Y., Sundari, P. D., Aulia, F., & Fauza, N. (2022). Interactive design of physics learning media: The role of teachers and students in a teaching innovation. *Journal of Physics: Conference Series*, 2309(1), 012075.

Repelita, T., Sadiyah, T. L., & Prihamdan, D. (2023). The Development of Science Learning Video Media to Increase Elementary School Students' Interest in Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (JPPIPA)*, 9(9), 7367–7372.

Utaminingsih, S., & Machfud, S. (2024). Development of

learning management with animated video to increase motivation and learning outcomes. *International Journal of Learning Media Innovation*, 4(2), 67–74.

DOKUMENTASI PENELITIAN



Guru menampilkan video animasi



Guru menj... Siswa mengerjakan soal Latihan.



Siswa menu... Proses wawancara siswa kelas 4.
video animasi.



Keterangan:

Semua huruf yang digunakan adalah Arial dengan ukuran 12 point,

kecuali pada tabel yaitu 10 point. Setiap poin harus ada satu *Enter* pada *Keyboard*, contohnya : dari A. Pendahuluan ke B. Metode Penelitian harus ada satu kali *Enter*, untuk memisahkan mana pendahuluan dan mana Metode Penelitian. Teks harus mengacu kepada EBI (Ejaan bahasa Indonesia) dan KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) cetakan terakhir.

Banyaknya keseluruhan naskah minimal 10 halaman dan maksimum 15 halaman. Untuk before dan after pada teks harus 0. Template ini dapat digunakan langsung untuk memasukan naskah, karena ukuran kertas dan margin sudah disesuaikan dengan aturan. Untuk penomoran halaman adalah di bawah kanan dengan bentuk huruf Arial ukuran 12 serta **ditebalkan**, dengan dilengkapi atasnya dengan garis lurus, sedangkan untuk identitas jurnal ditulis di *header* yang terdiri dari nama jurnal, ISSN, Volume, Nomor, dan Bulan Terbit serta bawahnya dilengkapi dengan garis lurus.

Naskah kami rekomendasikan untuk dikirim melalui sitem OJS 3 pada laman : <http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas> namun apabila ada kesulitan akses maka naskah dapat dikirim ke alamat e-mail: jurnalilmiahpendas@unpas.ac.id dalam bentuk lampiran file dengan menggunakan Microsoft Word. Artikel yang masuk akan direviu dan direvisi. Adapun perkembangan penerimaan naskah akan kami beritahukan melalui system OJS 3.

Naskah akan dikirim kembali beserta perbaikannya. Maksimal 1

Minggu sejak perbaikan naskah diterima, peserta harus sudah mengembalikan beserta perbaikannya.

Apabila ada pertanyaan mengenai Template dan konten artikel dapat ditanyakan langsung kepada Acep Roni Hamdani, M.Pd. (087726846888), Taufiqulloh Dahlan, M.Pd (085222758533), dan Feby Inggriyani, M.Pd.(082298630689).

Mohon untuk Disebarkan
PENDAS : JURNAL ILMIAH
PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS PASUNDAN

Menerima Naskah untuk dipublikasikan pada bulan Desember 2019 Volume IV, Nomor 2 Tahun 2019 dengan E-ISSN 2548-6950 dan p-ISSN 2477-2143 dan telah terindeks *Google scholar*, *DOAJ (Directory of Open Access Journal)* dan *SINTA* . Naskah yang diterima mencakup hasil penelitian dengan tema yang sesuai dengan fokus dan scope jurnal Pendas yaitu penelitian di pendidikan dasar. Semua naskah akan melalui proses review sebelum terbit.

Batas akhir penerimaan naskah tanggal 30 Oktober 2019. Bisa kirim via ojs ke laman berikut : Web : <http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas>.

Info lebih lanjut Hubungi:

1. Acep Roni Hamdani, M.Pd.
(087726846888)
2. Taufiqulloh Dahlan, M.Pd
(085222758533)
3. Feby Inggriyani, M.Pd.
(082298630689)