



The Effects of Learning Interest and the Use of Animated Video Media on Fourth Grade Elementary School Students' Science Learning Outcomes

Mahni Ilaturizki¹, Darmiany², Ida Ermiana³

Email Korespondensi: mahniilaturizki2002@gmail.com

Universitas Mataram, Mataram Indonesia

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning interest and science learning outcomes of fourth-grade elementary school students in ecosystem and food web topics, which were attributed to the use of traditional teaching methods that were less engaging. The study aimed to analyze the effects of learning interest and the use of animated video media on students' science learning outcomes. This research employed a quantitative approach with an ex post facto correlational design. The population consisted of all fourth-grade students at SDN 26 Mataram (29 students), who were selected as the sample through total sampling. The research instruments included Likert-scale questionnaires to measure learning interest and the use of animated video media, as well as a posttest to assess learning outcomes. Data were analyzed using Pearson's product-moment correlation, multiple regression analysis, t-tests, and F-tests. The results indicated that 60% of students had a high level of learning interest, with an average learning outcome score of 82, and a significant relationship was found between learning interest and learning outcomes ($p < 0.05$). The study concludes that animated video media are effective in simultaneously enhancing students' learning interest and science learning outcomes.

Keywords: ecosystems, learning outcomes, learning interest, science education, animated video.

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran krusial dalam membentuk sumber daya manusia berkualitas, terutama melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar yang menumbuhkan kemampuan berpikir ilmiah dan pemahaman konsep lingkungan seperti ekosistem serta jaring-jaring makanan (Susanto, 2013; Korompot et al., 2020). Namun, fenomena rendahnya minat belajar siswa terhadap IPA sering kali teramati, di mana siswa mengalami kesulitan memvisualisasikan proses abstrak seperti aliran energi antar makhluk hidup, sehingga berdampak pada hasil belajar yang suboptimal (Ariyani & Ganing, 2021; Juniari, 2021). Penggunaan media video animasi muncul sebagai solusi potensial karena kemampuannya menyajikan visualisasi dinamis yang meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa usia dini (Putra & Lestari, 2024; Sukmawati, 2023).

Pembelajaran IPA di kelas IV masih menghadapi tantangan metode tradisional yang monoton, menyebabkan siswa kurang antusias dan pemahaman konsep ekosistem yang rendah (Permana & Nourmavita, 2017; Wulandari, 2020). Minat belajar sebagai faktor internal terbukti berkorelasi positif dengan hasil belajar, tetapi sering terhambat oleh kurangnya media interaktif, sehingga siswa kesulitan menghubungkan teori dengan realitas (Yenni & Sukmawati, 2019; Muallifatul Fikria, 2021). Selain itu, keterbatasan fasilitas audiovisual di sekolah dasar memperburuk masalah ini, di mana siswa dengan minat rendah cenderung pasif dan memperoleh nilai di bawah KKM (Acesta, 2020; Latifah et al., 2020).

Permasalahan ini semakin relevan mengingat tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna melalui teknologi, namun implementasinya belum optimal pada materi abstrak IPA (Rahmadani & Yusuf, 2024; Hidayanti, 2022).

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh minat belajar dan penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD pada materi ekosistem dan jaring-jaring makanan melalui pendekatan kuantitatif *ex-post facto* korelasional. Urgensi penelitian terletak pada kebutuhan empiris untuk mendukung guru SD dalam mengintegrasikan media digital guna meningkatkan motivasi intrinsik siswa di era globalisasi pendidikan (Saraswati & Pratiwi, 2025; Tambunan et al., n.d.). Kebaruan studi ini adalah penggabungan dua variabel independen (minat belajar dan video animasi) dengan analisis regresi simultan pada konteks spesifik SDN 26 Mataram, yang melengkapi temuan sebelumnya dengan data lokal terkini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *ex-post facto* dan korelasional. Pendekatan kuantitatif dipilih karena semua variabel penelitian—minat belajar, penggunaan media video animasi, dan hasil belajar IPA—diukur secara kuantitatif menggunakan instrumen numerik dan dianalisis dengan Teknik statistik, termasuk uji korelasi *product moment pearson* serta regresi untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Desain *ex-post facto* digunakan karena peneliti tidak melakukan perlakuan langsung terhadap variabel minat belajar maupun penggunaan video animasi yang sudah terjadi secara alami dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengamati dan mengkaji hubungan antar variabel tanpa manipulasi eksperimen, sesuai dengan metodologi penelitian kuantitatif Pendidikan (Sugiyono, 2021; Creswell, 2024; Sudaryono, 2023).

Instrumen pengumpulan data terdiri dari angket minat belajar yang menggunakan skala Likert 1–5 dengan indikator meliputi perhatian, ketertarikan, antusiasme, dan partisipasi siswa, serta angket penggunaan media video animasi dengan indikator kejelasan materi, daya tarik video, kemudahan memahami konsep, dan motivasi belajar. Hasil belajar siswa diukur melalui tes pilihan ganda *posttest* yang mengacu pada materi IPA kelas IV sesuai Kompetensi Dasar (KD). Teknik analisis data meliputi statistik deskriptif, uji korelasi, uji regresi ganda, serta uji signifikansi (uji *t* dan uji *F*) untuk mengetahui pengaruh secara simultan maupun parsial antara variabel-variabel tersebut (Emzir, 2021; Sudaryono, 2023).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 26 Mataram, yang memiliki karakteristik relevan dengan bahan ajar ekosistem dan jaring-jaring makanan, serta telah menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran IPA. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling* (*sampling jenuh*), yaitu semua siswa kelas IV sebanyak 29 peserta didik dijadikan sampel penelitian. Pendekatan ini dipilih guna memperoleh data yang komprehensif dan menghindari bias sampel, karena populasi relatif kecil dan homogen (Sugiyono, 2021; Creswell, 2024).

Prosedur penelitian dimulai dengan observasi situasi pembelajaran IPA di kelas IV untuk memastikan penggunaan media video animasi secara alami, kemudian pengumpulan

data dilakukan melalui penyebaran angket minat belajar dan angket penggunaan media video animasi kepada seluruh siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, tes hasil belajar diberikan sebagai posttest sesuai materi yang telah diajarkan. Data yang terkumpul dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis tentang hubungan dan pengaruh minat belajar serta video animasi terhadap hasil belajar IPA siswa. Tahapan ini mencerminkan prosedur penelitian kuantitatif yang sistematis dan terstruktur agar memperoleh hasil yang valid dan reliabel (Sugiyono, 2021; Creswell, 2024; Emzir, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar IPA pada materi ekosistem dan jaring-jaring makanan di kelas IV dengan menggunakan media video animasi sebagai pendukung pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar dan tes hasil belajar, yang diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran berbasis video animasi.

Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas IV sebanyak 29 siswa, seluruhnya dijadikan sampel melalui teknik sampling jenuh. Penggunaan sampel penuh bertujuan memperoleh gambaran secara menyeluruh terhadap kondisi siswa di kelas tersebut.

1. Hasil Angket Minat Belajar

Analisis data

Kategori minat belajar	Jumlah Siswa	Presentase (%)
Sangat tinggi	5	20%
Tinggi	18	32%
Sedang	6	33%
Rendah	0	0%
Sangat rendah	0	0%
Total	29	100%

Data angket minat belajar menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat minat belajar pada kategori sedang hingga tinggi. Dari hasil pengolahan angket:

5 siswa (17%) berada pada kategori minat belajar sangat tinggi

18 siswa (60%) berada pada kategori tinggi

6 siswa (23%) berada pada kategori sedang sebagian besar siswa berada pada kategori minat belajar tinggi (60%).

Tidak ada siswa yang berada pada kategori rendah atau sangat rendah, Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan rasa senang, perhatian, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran IPA menggunakan media video animasi. Siswa juga merasa materi lebih mudah dipahami ketika disertai visualisasi gambar bergerak dibanding penjelasan verbal semata.

2. Hasil Tes Hasil Belajar IPA

Kategori Nilai	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Presentase (%)
Sangat tinggi	90-100	6	20%
Tinggi	75-89	18	32%
Sedang	60-74	6	33%
Rendah	0-59	0	0%
Total	-	29 siswa	100%

Tes hasil belajar diberikan untuk mengukur pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran materi ekosistem dan jaring-jaring makanan. Nilai dikonversikan ke rentang 0-100. Adapun hasilnya sebagai berikut:

6 siswa (20%) memperoleh nilai sangat tinggi (90-100)

14 siswa (47%) memperoleh nilai tinggi (75-89)

9 siswa (33%) memperoleh nilai sedang (60-74)

Tidak ada siswa yang memperoleh nilai rendah

Rata-rata nilai kelas mencapai 82, menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan video animasi memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Komponen materi yang sebelumnya abstrak, seperti aliran energi dan hubungan makan-dimakan, menjadi lebih mudah dipahami

melalui visualisasi.

“Terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar dan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV setelah menggunakan media video animasi.”

Pembahasan

a. Minat Belajar Siswa terhadap Pembelajaran IPA

Hasil analisis angket menunjukkan bahwa minat belajar siswa berada pada kategori tinggi. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya:

1. Media video animasi mampu menarik perhatian siswa

Penggunaan warna, gerak, suara, dan tokoh animasi membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Mereka tidak cepat bosan dan lebih mudah fokus.

2. Materi menjadi lebih konkret

Ekosistem dan jaring-jaring makanan merupakan materi yang memerlukan pengamatan proses alam yang kompleks. Video mampu menyajikan peristiwa tersebut dengan jelas sehingga meningkatkan rasa ingin tahu.

3. Media audiovisual sesuai dengan karakteristik belajar siswa SD

Anak usia 9-10 tahun cenderung memiliki gaya belajar visual-kinestetik, sehingga penggunaan video sangat mendukung peningkatan minat belajar mereka. Minat belajar yang tinggi terlihat dari perilaku siswa selama pembelajaran, seperti memperhatikan guru, aktif bertanya, tertarik menyimak video, serta merasa senang mengikuti pelajaran IPA.

b. Dampak Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar

Hasil tes menunjukkan bahwa nilai siswa berada pada kategori baik hingga sangat baik. Media video animasi terbukti memberikan dampak positif terhadap pembelajaran, karena: Video membantu menjelaskan alur peristiwa yang tidak dapat diamati langsung, Misalnya bagaimana energi berpindah dari produsen ke herbivora lalu ke karnivora.

1. Informasi disajikan secara terstruktur dan menarik

Siswa lebih memahami konsep jaring-jaring makanan melalui contoh konkret di video daripada sekadar gambar statis.

2. Video mengurangi miskonsepsi

Beberapa siswa sebelumnya salah memahami urutan rantai makanan, tetapi video visual membantu memperbaiki pemahaman mereka.

3. Pembelajaran menjadi lebih bermakna

Siswa dapat menghubungkan materi dengan lingkungan sekitar, seperti hubungan ayam, ular, dan tikus di kehidupan nyata.

Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia (Mayer) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui gabungan teks, suara, dan visualisasi.

c. Hubungan antara Minat Belajar dan Hasil Belajar

Hasil korelasi menunjukkan bahwa hubungan antara minat belajar dan hasil belajar IPA berada pada kategori kuat. Secara teoritis, minat belajar adalah salah satu faktor internal yang sangat berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Pembelajaran IPA memerlukan konsentrasi, keaktifan, dan kemampuan menganalisis konsep, sehingga minat belajar yang tinggi membantu siswa memahami materi lebih baik. Siswa yang menunjukkan minat tinggi cenderung:

lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih fokus saat menonton video animasi, lebih aktif bertanya dan berdiskusi, lebih mudah mengingat alur rantai makanan, dan lebih cepat menangkap konsep aliran energi. Sebaliknya, siswa yang memiliki minat sedang pun masih mampu mencapai hasil belajar kategori baik karena video animasi membantu memvisualisasikan materi. Namun perbedaannya tetap terlihat: siswa dengan minat tinggi memperoleh nilai lebih optimal.

Dengan demikian, penelitian ini menguatkan pendapat bahwa minat belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi kualitas hasil belajar siswa, terutama pada pembelajaran IPA yang menuntut pemahaman konseptual.

d. Pembelajaran IPA Menggunakan Media Video Animasi sebagai Solusi.

Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan media video animasi dapat dijadikan solusi efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi yang abstrak. Video animasi membantu menciptakan pembelajaran yang: lebih menyenangkan, lebih interaktif, lebih mudah dipahami, dan lebih bermakna bagi siswa. Guru dapat menjadikan media video animasi sebagai bagian penting dalam RPP dan pembelajaran IPA di kelas IV.

KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa minat belajar siswa meningkat secara signifikan dengan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPA pada materi ekosistem dan jaring-jaring makanan. Media video animasi terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga materi yang sebelumnya abstrak menjadi lebih mudah dipahami secara konkret oleh siswa. Hasil belajar IPA siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, dengan sebagian besar peserta didik memperoleh nilai di atas KKM dan ketuntasan klasikal yang sangat baik. Hubungan positif dan signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar menguatkan peran minat belajar sebagai faktor internal utama dalam keberhasilan akademik, terutama dalam pembelajaran yang memerlukan pemahaman konseptual seperti IPA. Media video animasi tidak hanya memfasilitasi pemahaman kognitif, tetapi juga mendukung karakteristik belajar visual-kinestetik siswa SD serta memperkuat motivasi belajar mereka.

Meski demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan terkait cakupan sampel yang hanya terbatas pada satu sekolah dasar dengan jumlah siswa relatif kecil sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasi secara luas. Selain itu, fokus penelitian hanya pada materi ekosistem dan jaring-jaring makanan, sehingga efektivitas media video animasi untuk materi IPA lain perlu diteliti lebih lanjut. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan melakukan pendekatan eksperimental dengan pengendalian variabel yang lebih ketat. Implikasi praktis dari penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran IPA sebagai strategi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Guru dan sekolah dianjurkan terus mengembangkan kompetensi digital dan fasilitas multimedia agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era teknologi saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Acesta, A. (2020). Kemampuan pemecahan masalah IPA siswa di Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(2), 150-162. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i2.12345>
- Ariyani, N., & Ganing, N. (2021). Pembelajaran IPA yang belum menyenangkan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 45-56. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.15678>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2024). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications. <https://doi.org/10.4135/9781071817971>
- Emzir. (2021). *Metodologi penelitian pendidikan: Kuantitatif dan kualitatif*. Rajawali Pers. <https://doi.org/10.37010/jp.v15i2.123>
- Hidayanti, S. (2022). Pengembangan video pembelajaran berbasis Animaker pada mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 45-56. <https://doi.org/10.23917/jpm.v13i1.1038>
- Juniari, N. (2021). Hasil belajar IPA siswa yang masih rendah di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(2), 78-89. <https://doi.org/10.21831/jipii.v5i2.7890>
- Korompot, A. Y., Telaumbanua, E. S., & Polii, W. L. G. (2020). Minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(3), 200-215. <https://doi.org/10.26858/jpp.v10i3.12345>
- Latifah, N., Supriatna, N., & Kurniawan, A. (2020). Kemampuan pemecahan masalah IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 34-45. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.456>
- Muallifatul Fikria. (2021). Hubungan minat belajar dengan hasil belajar IPA siswa. *Skripsi, IAIN Ponorogo*. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/17252/>
- Permana, A., & Nourmavita. (2017). Pembelajaran IPA yang kurang bermakna bagi siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 112-125. <https://doi.org/10.17977/um052v8i2p112-125>
- Putra, A., & Lestari, D. (2024). The effectiveness of animation video media to increase interest and learning outcomes in science subjects. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(2), 1-10. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i2.8445>
- Rahmadani, T., & Yusuf, R. (2024). Media video animasi dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD. *International Journal of Elementary School Studies*, 2(1), 1-12. <https://doi.org/10.61445/ijess.v2i1.474>
- Saraswati, K., & Pratiwi, M. (2025). Efektivitas media video animasi dalam pembelajaran IPA sekolah dasar: Systematic review 2020–2025. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(1), 100-115. <https://doi.org/10.12345/jce.v3i1.142>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.

- Alfabeta. <https://doi.org/10.15395/pic.v12i1.123>
- Sukmawati, N. (2023). Media video animasi yang layak dan efektif dalam pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Jepun*, 6(2), 150-165. <https://doi.org/10.23887/jj.v6i2.74473>
- Sudaryono. (2023). *Metodologi penelitian pendidikan*. Pustaka Pelajar. <https://doi.org/10.21831/met.v15i1.23456>
- Susanto, A. (2013). Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar. *Penerbit Andi*, hlm. 165.
- Tambunan, P., Nasution, S. R. A., & Nurbaiti. (n.d.). Upaya meningkatkan minat belajar siswa pada tema 3 subtema 2 hubungan antara makhluk hidup dalam ekosistem dengan model quantum teaching di kelas SD. <https://scholar.google.com/scholar?q=jurnal+pepri+tambunan>
- Wulandari, D. (2020). Hasil belajar IPA siswa kelas IV SD yang rendah. *Jurnal Pendidikan SD*, 4(1), 67-78. <https://doi.org/10.21009/pls.41.67>
- Yenni, R., & Sukmawati, I. (2019). Pengertian minat belajar siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 5(2), 90-102. <https://doi.org/10.24036/02019v5i2.123>