

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV TOPIK GAYA DISEKITAR KITA DISD SARASWATI 6 DENPASAR

Ni Luh Gede Diah Pradnyawati<sup>1</sup>, Dra Luh Dewi Pusparini<sup>2</sup>, I Ketut Manik Asta Jaya<sup>3</sup>

[diahpradnya020@gmail.com](mailto:diahpradnya020@gmail.com)<sup>1</sup>, [dewipusparini028@gmail.com](mailto:dewipusparini028@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[astajayaketut@uhnsugriwa.ac.id](mailto:astajayaketut@uhnsugriwa.ac.id)<sup>3</sup>

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar IPAS peserta didik kelas IV pada topik "Gaya di Sekitar Kita" di SD Saraswati 6 Denpasar Tahun Ajaran 2025/2026. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar IPAS topik gaya di sekitar kita pada peserta didik kelas IV di SD Saraswati 6 Denpasar?" Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS yang masih menggunakan metode konvensional tanpa media interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-eksperimen dan desain nonequivalent control group. Sampel penelitian berjumlah 66 peserta didik, terdiri dari 33 peserta didik kelas eksperimen dan 33 peserta didik kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui angket dan dianalisis menggunakan uji-t (independent sample t-test). Hasil uji-t diperoleh nilai thitung sebesar -3486 dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video animasi terhadap minat belajar IPAS peserta didik. Dengan demikian, media video animasi dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Media Video Animasi, Minat Belajar IPAS.

### ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of animated video media on fourth-grade students' interest in learning science on the topic "Forces Around Us" at Saraswati 6 Elementary School, Denpasar, in the 2025/2026 academic year. The research question is: "Is there an effect of animated video media on fourth-grade students' interest in learning science on the topic of forces around us?" This research is motivated by the low learning interest of students in science lessons that still use conventional methods without interactive media. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a nonequivalent control group design. The sample size was 66 students, consisting of 33 students in the experimental class and 33 students in the control class. Data were collected through a questionnaire and analyzed using an independent sample t-test. The t-test results obtained a t-value of -3486 with a significance level of  $0.000 < 0.05$ . This indicates a significant influence of the use of animated video media on students' interest in learning science. Therefore, animated video media can be used as an effective alternative learning medium to increase student interest in learning in elementary schools.*

**Keywords:** Animated Video Media, Interest in Learning Science.

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran sepanjang hayat yang berlangsung di berbagai tempat dan situasi serta berperan penting dalam membentuk kualitas individu secara utuh (Prastiwanti dkk., 2022). Melalui pendidikan, manusia tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga dibentuk karakter, sikap, dan keterampilan yang mendukung kehidupan bermasyarakat (Charli dkk., 2019). Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan memiliki peran strategis dalam membangun fondasi karakter peserta didik melalui

keseimbangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Natawidjaja (2019) menegaskan bahwa pendidikan sejak usia dini hingga sekolah dasar menjadi fase penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian peserta didik secara berkelanjutan.

Proses pembelajaran yang efektif sangat dipengaruhi oleh metode dan media yang digunakan guru. Pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik yang bertujuan menghasilkan perubahan pengetahuan, sikap, dan perilaku (Angreiny et al., 2020). Salah satu media pembelajaran yang relevan di era perkembangan teknologi saat ini adalah media video animasi. Video animasi merupakan rangkaian gambar dua dimensi atau tiga dimensi yang disusun secara sistematis sehingga mampu menyajikan konsep pembelajaran secara visual dan dinamis (Effendi, 2023). Penggunaan media video animasi terbukti dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang bersifat abstrak serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Minat belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Peserta didik dengan minat belajar yang tinggi cenderung lebih tekun, antusias, dan memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang kurang berminat (Dores, 2019). Minat belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal seperti perhatian, bakat, dan kondisi kesehatan, maupun faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (Sutrisno, 2021). Oleh karena itu, guru perlu memahami faktor-faktor tersebut agar mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal di SD Saraswati 6 Denpasar, khususnya pada kelas IV B, ditemukan bahwa minat belajar IPAS peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini ditandai dengan kurangnya perhatian dan antusiasme peserta didik selama pembelajaran, yang disebabkan oleh penggunaan pembelajaran konvensional dengan media terbatas berupa buku paket dan gambar statis. Kondisi tersebut membuat pembelajaran kurang menarik dan berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan terhadap minat belajar IPAS siswa sekolah dasar (Munirah, 2023; Laura & Sahronih, 2022). Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar IPAS kelas IV di SD Saraswati 6 Denpasar.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (quasi experimental) dan desain nonequivalent control group design. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar IPAS peserta didik kelas IV. Subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media video animasi dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional tanpa penggunaan media tersebut. Penelitian dilaksanakan di SD Saraswati 6 Denpasar pada tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada bulan Mei–Juni 2025. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 99 orang. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh, dengan hasil pengundian menetapkan kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV C sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner minat belajar dan observasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Instrumen penelitian berupa angket minat belajar berbasis skala Likert yang terdiri atas 20 pernyataan dengan indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian, keterlibatan,

dan partisipasi peserta didik (Cahyani Hidayah et al., 2023). Instrumen telah diuji validitas dan reliabilitasnya, dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Butir

No Item Soal	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,592		Valid
2	0,583		Valid
3	0,606		Valid
4	0,412		Valid
5	0,469		Valid
6	0,411		Valid
7	0,414		Valid
8	0,434		Valid
9	0,453		Valid
10	0,474		Valid
11	0,462		Valid
12	0,664	0,344	Valid
13	0,696		Valid
14	0,372		Valid
15	0,377		Valid
16	0,558		Valid
17	0,369		Valid
18	0,390		Valid
19	0,412		Valid
20	0,351		Valid

Berdasarkan hasil uji validitas pada Tabel 1, seluruh butir pernyataan angket memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,344), sehingga seluruh item dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Selain uji validitas, instrumen juga diuji reliabilitasnya untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur minat belajar peserta didik. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Alpha Cronbach dengan bantuan aplikasi IBM SPSS 25. Hasil uji reliabilitas instrumen disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Minat Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.958	20

Hasil pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha > 0,70, sehingga instrumen angket minat belajar dinyatakan reliabel dan memiliki tingkat konsistensi yang baik.

Dengan demikian, berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas, instrumen penelitian dinyatakan layak digunakan untuk mengukur minat belajar IPAS peserta didik kelas IV, sehingga dapat dilanjutkan pada tahap analisis data dan pengujian hipotesis..

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS topik Gaya di Sekitar Kita di SD Saraswati 6 Denpasar. Penelitian menggunakan desain quasi experimental dengan tipe nonequivalent control group design, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen, masing-masing berjumlah 33 peserta didik. Sebelum perlakuan diberikan,

kedua kelompok terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal minat belajar peserta didik.

Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar peserta didik pada kelas kontrol sebesar 63,13%, sedangkan kelas eksperimen sebesar 63,58%. Perbedaan rata-rata kedua kelas sangat kecil, sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar awal peserta didik berada pada kondisi yang relatif seimbang. Kondisi ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki tingkat minat belajar yang setara sebelum diberikan perlakuan, sehingga perubahan yang terjadi pada tahap akhir dapat dikaitkan dengan perlakuan yang diberikan.

Setelah proses pembelajaran berlangsung, dilakukan posttest untuk mengetahui perubahan minat belajar peserta didik. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang lebih signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor 82,63% dengan kategori sangat tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 64,88% yang tergolong cukup. Perbandingan hasil posttest minat belajar berdasarkan masing-masing indikator disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Minat Belajar Peserta Didik (Posttest)

Indikator Minat Belajar	Kelas Kontrol (%)	Kelas Eksperimen (%)
Perasaan Senang	72,00	82,00
Ketertarikan	67,00	87,00
Perhatian Siswa	58,50	81,00
Keterlibatan Siswa	60,00	80,50
Rata-rata	64,88	82,63

Berdasarkan Tabel 1, peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen terlihat pada seluruh indikator, terutama pada indikator ketertarikan dan perhatian siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran serta membantu peserta didik lebih fokus dan terlibat aktif selama proses pembelajaran IPAS. Dengan demikian, secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa media video animasi memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional.

### Pengujian Asumsi

Pengujian asumsi dilakukan sebagai prasyarat sebelum uji hipotesis menggunakan uji-t paired sample. Data yang diuji meliputi nilai pretest dan posttest hasil belajar IPAS pada kelompok eksperimen. Uji asumsi yang digunakan adalah uji normalitas dengan bantuan IBM SPSS versi 27.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest

Kelas	<i>Tests of Normality</i>						
	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>			
	Statistic	df	Sig	Statistic	df	Sig	
<b>Hasil</b>	<i>Posttest</i>	0,154	30	0,068	0,934	30	0,064
<b>Belajar</b>	<i>Pretest</i>	0,079	30	0,200	0,980	30	0,827

Sumber : Output IBM SPSS Statistics 25.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai pretest memiliki signifikansi  $0,827 > 0,05$  dan nilai posttest memiliki signifikansi  $0,064 > 0,05$ . Dengan demikian, data pretest dan posttest dinyatakan berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji-t paired sample.

### Uji Hipotesis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji untuk memenuhi asumsi statistik parametrik yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji

normalitas dilakukan menggunakan Shapiro–Wilk dengan bantuan IBM SPSS 25. Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh data pretest dan posttest pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas  
Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest	kontrol	.147	33	.069	.958	33	.232
	eksperimen	.102	33	.200*	.966	33	.380
Pretest	kontrol	.148	33	.065	.956	33	.198
	eksperimen	.141	33	.095	.946	33	.103

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Hasil Pengolahan IBM SPSS 25

Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene Test untuk mengetahui kesamaan varians data. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,838 ( $> 0,05$ ), sehingga data dinyatakan homogen. Dengan terpenuhinya kedua asumsi tersebut, data layak dianalisis menggunakan uji statistik parametrik. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

No	Parameter	Nilai
1	Pretest	.838
2	Posttest	

### Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample T-Test untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar IPAS peserta didik kelas IV. Hasil uji-t disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample T-Test

No	Parameter	Nilai
1	Mean Posttest Kelas Kontrol	63,09
2	Mean Posttest Kelas Eksperimen	76,90
3	Nilai t	-3.486
4	Sig	<0.01

Hasil uji menunjukkan adanya perbedaan rata-rata posttest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah  $p < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan terhadap minat belajar IPAS peserta didik.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar peserta didik di kelas eksperimen sebesar 63,13%, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 63,58%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, tingkat minat belajar peserta didik pada kedua kelas relatif seimbang, yang berarti kondisi awal kedua kelompok dapat dikatakan homogen. Hal ini penting untuk memastikan bahwa perbedaan yang terjadi setelah perlakuan dapat dikaitkan secara langsung dengan penggunaan media video animasi.

Setelah pembelajaran berlangsung, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen. Rata-rata minat belajar kelas eksperimen meningkat menjadi 82,63% dan masuk ke dalam kategori sangat tinggi, sementara kelas kontrol hanya mencapai 64,88%, yang masih berada dalam kategori cukup. Peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen terjadi pada seluruh indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mampu menarik perhatian siswa secara visual serta meningkatkan partisipasi aktif mereka selama proses pembelajaran. Perbedaan skor posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 17,75% menunjukkan adanya pengaruh yang nyata dari perlakuan yang diberikan. Hal ini diperkuat oleh hasil uji hipotesis menggunakan uji-t independent sample, yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ). Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar peserta didik yang menggunakan media video animasi dengan yang tidak menggunakannya. Hasil ini sejalan dengan teori pembelajaran modern yang menekankan pentingnya penggunaan teknologi dan media visual dalam pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Temuan ini konsisten dengan studi Dian Rahmawati (2024) yang melaporkan peningkatan minat belajar siswa SD dari 72,92% ke 80,15% setelah penggunaan animasi dalam pembelajaran IPAS. Selain itu, penelitian terbaru oleh Sardiman et al. (2025) juga menegaskan bahwa media animasi efektif menyajikan materi IPAS secara visual yang menarik, sehingga memperkuat minat belajar siswa kelas IV.

Temuan ini sejalan pula dengan pengembangan video animasi Doratoon oleh Ramadhan & Setyasto (2025), yang menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar IPAS—yang ditunjukkan oleh nilai N-Gain kategori “menengah” (0,67–0,69), serta respons peserta didik positif mencapai 98%. Studi tambahan dari Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (2024–2025) menyatakan bahwa video animasi yang dirancang dengan baik (struktur visual, narasi interaktif) secara signifikan memperkuat minat dan keterlibatan belajar siswa.

Lebih lanjut, aspek visual dari animasi membantu menjaga perhatian siswa dan mengurangi distraksi yang umum terjadi dalam pembelajaran konvensional. Karakteristik video yang menggabungkan teks singkat, ilustrasi, dan narasi yang jelas memudahkan pemahaman, khususnya pada topik IPAS yang mengandung banyak istilah ilmiah. Studi dari Husnaini et al. (2022) menyatakan bahwa penggunaan animasi edukatif secara signifikan meningkatkan minat belajar dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam topik-topik yang sulit. Dengan demikian, media video animasi juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan bagi siswa.

Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa media video animasi dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif, terutama dalam materi IPAS di jenjang sekolah dasar. Penggunaan media ini dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, memudahkan siswa dalam menyerap informasi, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses belajar mengajar. Namun demikian, guru perlu memperhatikan kualitas video yang digunakan, seperti durasi, kesesuaian konten, serta elemen visual yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, agar tidak justru mengganggu proses pemahaman siswa.

Secara umum, temuan penelitian ini sejalan dengan studi sebelumnya dan memperkuat teori pembelajaran modern yang menekankan integrasi teknologi. Video animasi terbukti efektif meningkatkan minat, pemahaman, dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media ini layak diterapkan lebih luas dalam pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS topik Gaya di Sekitar Kita di SD Saraswati 6 Denpasar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan tingkat minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan, di mana peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media video animasi dan minat belajar peserta didik kelas IV. Peserta didik yang belajar menggunakan media video animasi menunjukkan peningkatan pada aspek perhatian, ketertarikan, keterlibatan, serta sikap positif selama pembelajaran berlangsung.

Media video animasi terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan melalui perpaduan unsur visual, audio, dan narasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, media video animasi layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS untuk meningkatkan minat belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif.

## **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, (1) Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya video animasi, sebagai alternatif dalam pembelajaran IPAS karena terbukti mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik. (2) Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media tersebut secara optimal dengan meningkatkan keaktifan, perhatian, serta partisipasi selama proses pembelajaran. (3) Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi melalui optimalisasi sarana dan prasarana yang tersedia serta pemberian pelatihan bagi guru. (4) Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji pengaruh media video animasi terhadap aspek pembelajaran lain, seperti hasil belajar, motivasi, dan keterampilan peserta didik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Angreiny, D., Muhiddin, M., & Nurlina, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Bontoramba (Vol. 4, Issue 1).
- Cahyani Hidayah, N., Fajriyah, K., & Profesi Guru Universitas PGRI Semarang, P. (2023). ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA GAMBAR SISWA KELAS 2 SDN SAWAH BESAR 01.
- Charli dkk. (2019, Juni). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Phsics Education Journal*, 2(2), 2598-2567.
- Dores, O. J. (2019). Analisis minat belajar matematika siswa kelas IV sekolah dasar negeri 4 sirang setambang tahun pelajaran 2018/2019. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Husnaini, H., Handayani, S., & Putri, D. P. (2022). Pengaruh media animasi edukatif terhadap minat dan partisipasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 45–53.

- Laura, S. N., & Sahronih, S. (2022). Pengaruh media video animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Bojongnegara. *PERISKOP: Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 1–6. <https://doi.org/10.58660/periskop.v3i2.36>
- Lutfiah, M., Effendi, D., Guru Sekolah Dasar, P., & Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, F. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN VIDEO ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR IPAS DI KELAS 4.
- Munirah. (2023). Pengaruh penggunaan video animasi terhadap minat belajar siswa pada tema 7 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar tahun pelajaran 2022/2023 (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram). Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Natawidjaja, R. (2019). Pengembangan Karakter di Pendidikan Dasar. Bandung: Alfabeta.
- Rahmawati, D. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS. Tesis, UNJA
- Ramadhan, S. A., & Setyasto, N. (2025). Development of Doratoon Animation Video Media to Improve IPAS Learning Outcomes. *JPPIPA*, 11(5).
- Sapriyah. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*, 2(1), 470–477.
- Sardiman, dkk. (2025). Pengaruh Media Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Prosiding PSSH*
- Sutrisno. (2021). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran. Malang: Ahlimedia Press.