



Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas VI di SDIT Bunayya Pekanbaru

Irene Diaz Maura¹, Salman², Deprizon³, Yesika Nofita Rahmi⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Islam, Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

E-mail: 210803064@student.umri.ac.id¹, salman@umri.ac.id², deprizon@umri.ac.id³, yesikanofitarahmi@umri.ac.id⁴

Article Info

Article history:

Received Agust 10, 2025

Revised Agust 18, 2025

Accepted Agust 24, 2025

Keywords:

Learning Media, Animated Video, Learning Interest, IPAS, Classroom Action Research.

ABSTRACT

This study aims to improve students' learning interest through the use of animation-based video learning media in the Integrated Natural and Social Sciences (IPAS) subject for sixth-grade students at SDIT Bunayya Pekanbaru. The research employed classroom action research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects were 20 sixth-grade students. Data were collected using learning interest observation sheets, pretest-posttest assessments, and supporting documentation. The findings indicate a significant improvement in students' learning interest. The average percentage of learning interest increased from 47.9% in the pre-cycle (low category) to 70.83% in cycle I (moderate category), and further to 87.5% in cycle II (very good category). Students' learning outcomes also improved, as shown by the average pretest score of 48.21% rising to achieve full mastery in the posttest. The use of animation-based video media successfully created an engaging, interactive learning atmosphere that motivated students to participate more actively in the learning process. In conclusion, animation-based video learning media is proven effective in enhancing students' learning interest in the IPAS subject at SDIT Bunayya Pekanbaru.

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



Article Info

Article history:

Received Agust 10, 2025

Revised Agust 18, 2025

Accepted Agust 24, 2025

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Video Animasi, Minat Belajar, IPAS,

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas VI SDIT Bunayya Pekanbaru. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas VI. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi minat belajar, tes hasil belajar (pretest dan posttest), serta dokumentasi pendukung. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa secara signifikan. Persentase rata-rata minat belajar siswa pada pra-



Penelitian Tindakan Kelas.

siklus sebesar 47,9% (kategori kurang), meningkat menjadi 70,83% pada siklus I (kategori cukup), dan mencapai 87,5% pada siklus II (kategori sangat baik). Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, terbukti dari nilai rata-rata pretest 48,21% yang meningkat pada posttest hingga mencapai ketuntasan klasikal. Penerapan media video animasi terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SDIT Bunayya Pekanbaru.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Irene Diaz Maura
Universitas Muhammadiyah Riau
E-mail: 210803064@student.umri.ac.id

Pendahuluan

Sejalan dengan perkembangan zaman, penerapan teknologi dalam dunia pendidikan kian berkembang. Penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu permasalahan dalam belajar dengan tujuan memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar dengan maksimal berdasarkan proses dan prosedur dimulai dari analisis, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Begitupun dengan pemilihan media dalam pembelajaran, salah satu dari penerapan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media belajar berbasis teknologi. Media harus dipilih serta ditentukan dengan maksimal agar dapat membantu kegiatan belajar. Penggunaan media harus memberikan manfaat serta hasil dari belajar para peserta didik, saat menentukan media pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa hal seperti: 1) Tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai, 2) menyesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa, 3) keadaan dan situasi lingkungan belajar siswa, 4) fasilitas dan jangkauan yang akan dilayani (Ningsih et al., 2023).

Pergantian kurikulum dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka di Indonesia memiliki implikasi yang signifikan, termasuk penggabungan mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) menjadi satu mata pelajaran yang disebut IPAS. Transisi ini menuntut adaptasi kemampuan pemahaman siswa agar dapat mengikuti perubahan tersebut. Dengan mengaitkan /pembelajaran pada kehidupan sehari-hari, diharapkan siswa dapat lebih mudah beradaptasi dan mengalami transisi pemahaman dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka. Melalui pendekatan yang relevan dengan kehidupan mereka, siswa dapat melihat keterkaitan antara materi pelajaran dengan situasi yang mereka temui sehari-hari. Hal ini membantu siswa untuk memahami konsep dan aplikasinya dalam konteks nyata (Kustiyani, 2022).



Menggunakan media berupa video bisa membantu siswa yang kurang dalam menangkap materi, jadi lebih mempermudah dengan adanya video yang sudah mengkombinasikan antara contoh gambar disertai dengan suara. Dengan adanya gambar serta suara diharapkan siswa dapat lebih mudah menerima, paham, dan ingat materi yang dipelajari. Pada mata pelajaran IPS, beberapa materinya memerlukan penggunaan media belajar supaya siswa dapat lebih cepat memahami dan mengetahui apa yang diajarkan dan dapat melihat contoh yang tidak dapat dilihat langsung, dapat dilihat melalui tayangan dari video. Contohnya seperti pada materi sejarah Indonesia, lingkungan masyarakat sekitar, kebudayaan, pekerjaan, dan lain sebagainya, beberapa materi tersebut dapat diberikan contoh melalui tayangan video pembelajaran (Nurfithriyah, 2020).

يَعْلَمُ مَا فِي السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ . بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ عَلَّمَ . بِالْقَلَمِ الَّذِي . الْأَكْرَمُ وَرَبُّكَ أَكْرَمُ . عَلَّمَ . خَلَقَ الْإِنْسَانَ خَلَقَ . خَلَقَ الَّذِي رَبُّكَ بِاسْمِ أَكْرَمُ

Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya." (QS. Al-Alaq: 1-5).

Menurut Kementerian Agama RI hubungan surah Al-Alaq diterangkan bahwa manusia akan menjadi sempurna bila diberi agama dan pendidikan. Dalam surah Al-Alaq diisyaratkan bahwa kunci pendidikan itu adalah kemampuan membaca dan memahami ayat-ayat Allah yang tersurat dan tersirat. Sedangkan hubungan surah Al-Alaq dan surah Al-Qadr, surah al-qadr menjelaskan kapan turunnya wahyu pertama sedangkan surah Al-Alaq menjelaskan wahyu pertama kali turun. Jadi mempunyai terikatan hubungan surah Al-Alaq, baik sebelum maupun sesudahnya (Saputra, 2024).

Pembelajaran merupakan alat yang meningkatkan interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan. Media pembelajaran sebagai alat pembelajaran juga dapat membantu guru menerapkan metode pembelajarannya dalam proses pembelajaran. Menurut definisi Rusman, lingkungan belajar adalah sarana pembelajaran yang membantu guru memperluas pengetahuannya dan membantu siswa belajar. Pembelajaran daring sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang menghasilkan beragam materi pembelajaran digital. Guru menggunakan media ini sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pelajaran kepada siswanya. Namun pendidik terkadang mengalami kesulitan dalam mendefinisikan dan menggunakan media pembelajaran dan akhirnya kembali menggunakan lingkungan belajar yang sama, sehingga siswa menjadi bosan, tidak tertarik belajar dan tidak memahami pelajaran (Karinah & Riau, 2024).

Video animasi merupakan video yang berbasis online dengan penyajian warna menarik dan lucu. Terdapat berbagai sumber video animasi, salah satunya melalui Youtube yang dapat membantu sebagai penunjang pembelajaran. Pendidikan termasuk lembaga yang memiliki rencana untuk menciptakan suatu proses pembelajaran dan suasana yang mendukung dalam pembelajaran yang menjadi aktif dalam pengembangan potensi, kepribadian, dan keterampilan. Pendidikan mendorong peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dapat menghadapi segala perubahan untuk menghadapi tantangan yang disebabkan segala kemajuan teknologi (Rahmayanti, 2016).

Media pembelajaran yaitu salah satu kunci yang mampu menarik perhatian siswa, terlebih jika media tersebut merupakan media berbasis permainan. Secara umum diketahui



permainan bersifat menyenangkan dan memotivasi. Beberapa literatur mengungkapkan bahwasanya pembelajaran yang bersifat pendekatan permainan dengan melibatkan partisipasi siswa dalam teknologi digital, menunjukkan keinginan yang lebih besar dalam melanjutkan proses pembelajaran berikutnya dibandingkan pembelajaran yang bersifat konvensional (Nurbaya Harahap et al., 2024).

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga dapat memberi pemahaman yang lebih cepat. Pengembangan media video animasi ini nantinya akan dikolaborasikan dengan pembelajaran berbasis proyek/project. Sehingga dengan pembelajaran berbasis proyek ini akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep secara mendalam. Dengan diterapkannya pembelajaran berbasis proyek ini siswa dapat meningkatkan keterampilannya (Dahri, n.d.).

Menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga siswa merasa semangat yang membara, mendapatkan hal yang baru dan juga dapat memberikan motivasi diri personal setiap anak. Motivasi belajar memiliki peran utama dalam meningkatkan minat belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi akan memiliki banyak pula energi untuk melakukan kegiatan dalam belajar. Menggunakan media animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia salah satu cara memberikan motivasi dan memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan (Octavia et al., 2024).

Minat merupakan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. Minat tersebut akan menetap dan berkembang pada dirinya untuk memperoleh dukungan dari lingkungannya yang berupa pengalaman. Pengalaman akan diperoleh dengan mengadakan interaksi dengan dunia luar, baik melalui latihan maupun belajar. Dan faktor yang menimbulkan minat belajar dalam hal ini adalah dorongan dari dalam individu. Dorongan motif sosial dan dorongan emosional. Dengan demikian disimpulkan bahwa pengertian minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku. Mahfudh Sahalahuddin mengemukakan bahwa minat belajar adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, dengan begitu minat belajar sangat menentukan sikap yang menyebabkan seseorang aktif dalam suatu pekerjaan atau dengan kata lain minat belajar dapat menjadi sebab dari suatu kegiatan (Oktober et al., 2024).

Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan sebuah pengembangan dari media pembelajaran agar dapat digunakan sesuai dengan keadaan pada masa kini. Salah satu media inovatif yang dapat dikembangkan yaitu media video animasi. Media video animasi pada dasarnya merupakan media pembelajaran yang berisikan rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan yang berasal dari kumpulan berbagai objek seperti gambar, tulisan, suara dan lain sebagainya yang disusun secara sistematis dan nantinya dapat bergerak sesuai dengan alur yang ditetapkan pada setiap hitungan waktu. (Afrila et al., 2024).

Siswa akan lebih cepat menyambung dan menerima materi pelajaran terutama pelajaran IPAS, jika pembelajaran di kelas tidak tegang, santai, nyaman dan menyenangkan. Siswa tidak cenderung belajar dengan cara menghafal saja, karena hal tersebut membuat siswa merasa bosan karena kebosanan atau kejenuhan itulah yang menjadikan tidak fokus belajar melainkan melakukan hal yang lain seperti, ribut, mengobrol didalam kelas, dan mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu guru membutuhkan penerapan ice breaker dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa untuk mengoptimalkan otak peserta



didik, dan ice breaker ini dapat menjadi alat yang tepat untuk memperlancar keberhasilan sebuah kegiatan termasuk dalam proses pembelajaran (Nur & Nur, 2024).

Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang dilaksanakan di SDIT Bunayya Pekanbaru khususnya pada kelas VI Abdurrahman, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan diperoleh informasi bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran di SDIT Bunayya, dapat dilihat siswa kelas VI dari 29 siswa rata-rata hanya 9 siswa yang memperhatikan sisanya banyak yang tidak fokus. bahwasanya proses pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kurangnya minat belajar siswa dalam memahami pembelajaran. Kurangnya minat belajar siswa dapat membuat mereka merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung. Minat dan semangat siswa akan berkurang selama proses pembelajaran jika hal-hal tersebut di atas tidak diperhatikan. karena proses belajar mengajar berpedoman pada prinsip-prinsip pedoman. sehingga siswa akan lebih tertarik untuk belajar dan informasi yang baru diperoleh akan mudah dipahami dalam suasana kelas yang menyenangkan dan menyenangkan (Wartini et al., 2024).

Metode Penelitian

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VI di SDIT Bunayya Pekanbaru pada tahun ajaran 2024/2025. Sasaran dari penelitian ini adalah siswa kelas VI SDIT Bunayya Pekanbaru yang berjumlah 29 orang, 14 siswi perempuan dan 15 siswa laki-laki. Siswa-siswa ini dipilih sebagai subjek penelitian karena mereka berada pada tahap perkembangan kognitif dan sosial yang dinilai tepat untuk menerima inovasi dalam media pembelajaran, khususnya melalui penggunaan video animasi. Objek dalam penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kepada siswa kelas VI di SDIT Bunayya.

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Dan dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru sekaligus peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain dengan kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus

Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan pembelajaran. Terdapat tiga hal penting dalam pelaksanaan PTK (Leony Sanga Lamsari 2022) , yakni: PTK merupakan penelitian yang mengikut sertakan secara aktif peran guru dan siswa dalam berbagai Tindakan. Tindakan perbaikan terhadap situasi dan kondisi pembelajaran dilakukan dengan segera dan dilakukan secara praktis (dapat dilakukan dalam praktik pembelajaran). Kegiatan refleksi (perenungan, pemikiran, dan evaluasi) dilakukan berdasarkan pertimbangan rasional (menggunakan konsep teori) yang mantap dan valid guna melakukan perbaikan tindakan dalam upaya memecahkan masalah yang terjadi.



Instrumen Pengumpulan Data

Untuk memastikan data yang diperoleh memiliki kejelasan, ketepatan dan dapat diverifikasi penulis menerapkan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. **Lembar Observasi**, Lembar observasi ini digunakan untuk mencatat perilaku siswa selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan oleh guru atau peneliti untuk mendapatkan data mengenai keterlibatan siswa, antusiasme, kemampuan dalam menjawab pertanyaan, kerja sama dalam kelompok, dan keberanian mengajukan pertanyaan. Berikut contoh lembar observasi
2. **Wawancara**, Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai persepsi guru terhadap penerapan media pembelajaran berbasis video animasi dalam pembelajaran IPAS.
3. **Dokumentasi**, Dokumentasi berupa foto atau video selama proses pembelajaran dengan metode bermain peran dapat digunakan untuk menganalisis keaktifan dan interaksi siswa. Dokumentasi ini juga berfungsi sebagai bukti pendukung dalam penelitian.
4. **Tes Tertulis**, Tes tertulis ini terdiri dari pertanyaan yang menguji pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan, yaitu hubungan masyarakat. Tes ini dirancang untuk menilai sejauh mana siswa menyerap informasi setelah pembelajaran menggunakan video animasi (Rofiah, 2022). Tes tertulis memiliki tujuan seperti Menilai pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang telah diajarkan, Mengukur dampak penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa, Memberikan umpan balik tentang efektivitas metode pengajaran yang digunakan.

Teknik Analisis Data

Dalam PTK, analisis data diarahkan untuk mencari dan menemukan upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kualitas dan proses dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, analisis data dalam PTK bisa dilakukan dengan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan guru, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa sebagai pengaruh dari setiap tindakan yang dilakukan guru (muhajirin 2023).

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Pra-siklus: Minat belajar siswa rendah (47,9%), sebagian besar tidak fokus, kurang bertanya, dan tidak menyelesaikan tugas tepat waktu. Nilai rata-rata pretest: 48,21%.

Siklus I: Penerapan video animasi meningkatkan minat belajar menjadi 70,83% (kategori cukup). Siswa mulai tertarik, namun partisipasi belum merata. Nilai posttest meningkat tetapi ketuntasan klasikal belum sepenuhnya tercapai.

Siklus II: Perbaikan dilakukan dengan memilih video animasi yang lebih sesuai materi dan menambahkan sesi diskusi interaktif. Minat belajar meningkat signifikan menjadi 87,5% (kategori sangat baik), dan ketuntasan hasil belajar tercapai.

**Tabel 1.** Perbandingan Observasi Minat Belajar Siswa

Tindakan	Rata - rata	Kriteria
Pra siklus	47,9 %	Kurang
Siklus I	74,55 %	Baik
Siklus II	87,49 %	Sangat baik

Tabel 2. Hasil *Post-Test* dan *Pre-Test* Siswa

Tindakan	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	Kategori
Pra siklus	48,21		Rendah
Siklus I		70,00	Tinggi
Siklus II		84,49	Sangat tinggi

Pembahasan

Pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian siswa sudah mulai menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan belajar, meskipun masih ada yang kurang aktif dalam mengikuti instruksi guru. Beberapa siswa tampak antusias ketika guru menggunakan metode pembelajaran yang lebih variatif, namun konsistensi keterlibatan masih terbatas. Faktor penyebabnya antara lain karena siswa belum sepenuhnya terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan, sehingga diperlukan penyesuaian dan penguatan motivasi.

Memasuki siklus II, terlihat adanya perubahan signifikan dalam minat belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam kegiatan kelompok maupun diskusi kelas. Antusiasme siswa meningkat karena strategi pembelajaran yang digunakan lebih menekankan pada keterlibatan langsung dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sardiman, 2020) yang menyatakan bahwa minat belajar siswa akan tumbuh apabila pembelajaran mampu memberikan rangsangan positif, menimbulkan rasa ingin tahu, dan melibatkan siswa secara aktif.

Memasuki siklus II, terlihat adanya perubahan signifikan dalam minat belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam kegiatan kelompok maupun diskusi kelas. Antusiasme siswa meningkat karena strategi pembelajaran yang digunakan lebih menekankan pada keterlibatan langsung dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sardiman 2020) yang menyatakan bahwa minat belajar siswa akan tumbuh apabila pembelajaran mampu memberikan rangsangan positif, menimbulkan rasa ingin tahu, dan melibatkan siswa secara aktif.



Perubahan signifikan pada siklus II menunjukkan pentingnya pemilihan media yang sesuai dengan karakter siswa dan integrasi strategi pembelajaran interaktif. Pendekatan ini juga mendukung teori konstruktivisme, di mana siswa membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Setelah memaparkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, pada bagian ini peneliti akan melakukan analisis untuk mengetahui lebih dalam tentang faktor-faktor yang menghambat kemampuan membaca peserta didik serta bagaimana upaya yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi kesulitan membaca yang dialami peserta didik kelas II di SD Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

Dengan adanya hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan minat belajar siswa, peneliti merasa sangat puas karena tujuan utama penelitian, yaitu meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi, telah berhasil dicapai dengan baik. Pencapaian ini tidak hanya menjadi indikator keberhasilan penerapan media pembelajaran yang inovatif, tetapi juga memberikan bukti konkret bahwa pemanfaatan teknologi modern dalam proses belajar mengajar dapat memberikan dampak positif yang signifikan. Media pembelajaran berbasis video animasi mampu menghadirkan materi pelajaran dalam bentuk visual yang menarik, berwarna, dan mudah dipahami, sehingga mampu memikat perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Selain itu, penggunaan media ini juga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, menyenangkan, dan interaktif, di mana siswa tidak lagi merasa bosan atau tertekan dalam mengikuti kegiatan belajar. Mereka justru menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi untuk terlibat dalam setiap tahapan pembelajaran, baik saat menerima materi maupun ketika mengerjakan tugas atau berdiskusi. Keberhasilan ini membuktikan bahwa inovasi dalam media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam membangun lingkungan belajar yang kondusif dan memotivasi siswa untuk terus belajar dengan penuh semangat hingga akhir penelitian. Temuan ini juga memberikan dorongan bagi pendidik untuk terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran kreatif yang relevan dengan kebutuhan siswa agar hasil pembelajaran dapat semakin optimal.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis video animasi efektif meningkatkan minat belajar siswa, dari persentase awal 47,9% menjadi 74,55% pada siklus I dan 87,49% pada siklus II, dengan peningkatan hasil post-test dari 48,21% menjadi 84,49%. Media ini terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kondusif, dan partisipatif. Rendahnya minat belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPAS disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu kurangnya motivasi dan kebiasaan belajar siswa, metode pembelajaran yang monoton tanpa media menarik, serta minimnya dukungan orang tua dan sarana belajar yang mendukung. Faktor-faktor ini membuat siswa kurang antusias dan cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Daftar Pustaka

Afrila, V., Salman, S., & Fithri, R. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Video Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Di SDN 017 Seberang Cengar. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Keagamaan*, 1(2), 47–54. <https://doi.org/10.69551/cendekia.v1i2.16>



- Dahri, N. (n.d.). *Problem and Project Based Learning (PPjBL) Model Pembelajaran Abad 21*.
- Karinah, J., & Riau, U. M. (2024). *Edukasi Digital Sebagai Strategi Media Pembelajaran*. 3(4), 251–261. <https://doi.org/10.56855/jpr.v3i4.854>
- Kustiyani, L. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Perkembangbiakan Makhhluk Hidup Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 5(1), 432–439. <https://doi.org/10.24176/jpp.v5i1.8658>
- Ningsih, M. A., Kusumawardani, S., Widodo, S. T., & Wahyuni, N. I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran AI Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan Minat Belajar Kelas 5 SDN 1 Karangtengah. *Edutainment : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 11(2), 85–90.
- Nur, S., & Nur, A. M. (2024). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Active Learning tipe Card Sort Kelas V di SD Inpres Sero Kabupaten Gowa*. 1(1), 39–48.
- Nurbaya Harahap, Sakban Sakban, Deprizon Deprizon, Wismanto Wismanto, Radhiyatul Fithri, & Salman Salman. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(4), 158–168. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i4.1031>
- Nurfithriyah, A. R. (2020). Model Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 2(1), 94–102. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v2i1.12129>
- Octavia, A., Fitri, R., Jl, A., Tambusai, T., Ska, S. K., & Pekanbaru, K. (2024). *Penggunaan Media Animasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I SDIT Bunayya Pekanbaru pembelajaran berjalan secara baik dan lancar*. 2.
- Oktober, V. N., Islamiati, T., Fithri, R., Riau, U. M., Jl, A., Ahmad, K. H., No, D., Melayu, K., Sukajadi, K., & Pekanbaru, K. (2024). *AlFihris : Jurnal Inspirasi Pendidikan Peningkatan Minat Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Mata Pelajaran Agama Islam pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 3 Unggulan berlangsung secara sadar dan terencana dalam rangka mengembangkan potensinya , baik belajar peserta didik tentunya akan memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar yang akan pembelajaran tersebut , hal ini dibuktikan dengan beberapa indikator di antaranya tidak senang belajar Agama Islam peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran Project Based Learning (PBL) tepatnya pada kelas IV SD Muhammadiyah 3 Unggulan Pekanbaru . individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan*. 4, 196–203.
- Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh Minat Belajar Siswa dan Persepsi atas Upaya Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP di Depok. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 206–216. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1027>



Rofiah, K. (2022). Penelitian Tindakan Kelas : Meningkatkan Prestasi Belajar Akidah Akhlak Dengan Metode Cooperative Learning Pada Materi Kalimat Syahadat Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Mamba'ul Hasanah Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *IAN Ponorgo*, 1–32.

Saputra, E. E. (2024). *Pengembangan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar dalam Konteks Pendidikan Multikultural Pada Mata Pelajaran IPS*. 2(3), 158–164. <https://doi.org/10.70115/semesta.v2i3.175>

Sardiman. (2020). *the Goal of Edu and Social Science.Pdf*.

Wartini, I., Mangkuwibawa, H., & Anwar, C. (2024). Penerapan Metode Problem Solving Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 1(2). <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v1i2.3519>