



Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya pada Siswa Kelas IV SDN 015 Samarinda Ulu

Lahai Martini^{1*}, Makmun¹, Khusnul Khotimah¹, Muhlis¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i1.1675>

Article Info:

Received : 22 Desember 2025
Revised : 15 Januari 2026
Accepted : 30 Januari 2026
Published : 17 Februari 2026

Correspondence:

Lahai Martini

Phone: +62 812-3764-3396

Abstract: This study aimed to examine the effect of using interactive media on the learning interest of fourth-grade students in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS), specifically on the topic of states of matter and their changes, at SD Negeri 015 Samarinda Ulu. The research problem was based on students' low learning interest, which was indicated by limited active involvement during the learning process and a tendency for students to become easily bored when conventional teaching methods were applied. This study employed a quasi-experimental method using a nonequivalent control group design. The research sample consisted of 40 fourth-grade students, divided into an experimental class and a control class, each comprising 20 students. The research instrument was a learning interest questionnaire that had been tested for validity and reliability. Descriptive analysis results showed that the average learning interest of students in the experimental class using animated interactive media reached 65%, while the control class achieved only 50%. Indicator-based analysis revealed that the experimental class experienced improvements in students' enjoyment, engagement, interest, and attention. The normality test results indicated that the data were normally distributed, and the homogeneity of variance test showed that both sample groups had equal variances. Furthermore, hypothesis testing using an independent samples t-test yielded a significance value of 0.015 (< 0.05), indicating a statistically significant effect. It can be concluded that the use of animated interactive media has a significant effect on increasing fourth-grade students' learning interest in IPAS, particularly in the aspects of enjoyment, interest, engagement, and attention. Therefore, it is recommended that teachers utilize animated interactive media as an alternative instructional tool, especially for abstract subject matter, to enhance students' learning interest.

Keywords: Animated Interactive Media; Learning Interest; Natural and Social Sciences (IPAS)

Citation: Martini, L., Makmun, Khotimah, K., & Muhlis. (2026). Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya pada Siswa Kelas IV SDN 015 Samarinda Ulu. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(1), 296–303. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i1.1675>

Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun pemahaman konsep sains dan sosial, serta menumbuhkan sikap ilmiah, pemahaman konsep, serta sikap peduli terhadap lingkungan dan fenomena social sejak dini. IPAS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga menuntut keterlibatan aktif peserta

didik dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi bermakna dan kontekstual (Atmojo & Wardana, 2025). Salah satu materi IPAS di kelas IV sekolah dasar adalah wujud zat dan perubahannya, yang mengandung konsep-konsep abstrak dan memerlukan kemampuan visualisasi untuk memudahkan pemahaman siswa. Dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, materi wujud zat dan

Email: lahaimartinijungkook@gmail.com

perubahannya masih sering disampaikan menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan dominasi ceramah dan penggunaan media statis. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang menarik, bersifat satu arah, dan belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa cenderung mudah bosan, kurang fokus, dan menunjukkan minat belajar yang rendah terhadap mata pelajaran IPAS (Neni Isnaeni & Dewi Hildayah, 2020). Rendahnya minat belajar ini menjadi salah satu permasalahan yang berdampak pada keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Minat belajar merupakan aspek afektif yang berpengaruh besar terhadap keberhasilan pembelajaran. Minat belajar tercermin melalui perasaan senang, perhatian, ketertarikan, serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih mudah memahami materi, aktif bertanya, serta terlibat dalam diskusi pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat ditandai dengan sikap pasif, kurangnya perhatian, dan rendahnya motivasi untuk mengikuti pembelajaran (Nisa' & Aryanti, 2023). Penelitian Nisa et al. (2022) juga menunjukkan bahwa minat belajar memiliki hubungan yang signifikan dengan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 015 Samarinda Ulu, ditemukan bahwa minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi wujud zat dan perubahannya, masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, minimnya partisipasi dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta kecenderungan siswa untuk kurang fokus saat pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa.

Oleh karena itu peneliti mencoba menggunakan media animasi untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada pelajaran IPAS. Media pembelajaran yang baik dan optimal digunakan dalam pembelajaran adalah yang mampu menjawab berbagai persoalan-persoalan yang dihadapi, dapat digunakan sebagai perantara atau sarana dari pendidik kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, memproses, dan menyampaikan informasi atau pesan. Dengan kemajuan teknologi muncul berbagai media pembelajaran baru, salah satunya yaitu media interaktif animasi.

Media interaktif animasi mampu menarik minat belajar, tinggi rendahnya minat belajar akan berdampak pada tingkah laku siswa dan kualitas peserta didik itu sendiri. Karena minat belajar adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu atau ketertarikan pada suatu hal yang ingin dicapai oleh seseorang dalam

usaha untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam jangka waktu yang lama atau relatif menetap melalui latihan maupun pengalaman

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif animasi. Media animasi merupakan media pembelajaran berbasis teknologi. Media animasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi secara visual dan dinamis, sehingga membantu peserta didik dalam memahami konsep yang bersifat abstrak. Penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, minat, serta keterlibatan aktif siswa karena materi disajikan secara lebih menarik dan kontekstual, terutama Ketika diintegrasikan dengan nilai dan isu kehidupan nyata (Putri et al., 2024). Selain itu, media animasi juga dapat merangsang perhatian dan motivasi belajar siswa karena pembelajaran tidak lagi bersifat monoton (Munawir et al., 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif animasi berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh (Utami & Selegi, 2023) menyatakan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan fitur visual, audio, dan aktivitas interaktif berbasis teknologi digital. Media interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar (Ria et al., 2025). Penelitian lain oleh (Raudah et al., 2024) juga mengungkapkan bahwa media interaktif animasi efektif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media interaktif animasi dipandang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi wujud zat dan perubahannya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya di SD Negeri 015 Samarinda Ulu. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran IPAS yang inovatif serta menjadi referensi bagi guru sekolah dasar dalam memilih media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment). Desain penelitian yang digunakan adalah posttest-only control group design, yaitu desain penelitian yang melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, tanpa pemberian pretest. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media interaktif animasi dalam pembelajaran IPAS, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 015 Samarinda Ulu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Sampel tersebut dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV B sebagai kelompok kontrol.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah media interaktif animasi, sedangkan variabel terikat adalah minat belajar siswa. Minat belajar siswa diukur berdasarkan beberapa aspek, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket minat belajar siswa yang disusun berdasarkan skala Likert. Angket ini digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran. Instrumen angket terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan instrumen dalam mengukur variabel penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket minat belajar kepada siswa pada akhir pembelajaran (posttest). Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik inferensial. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

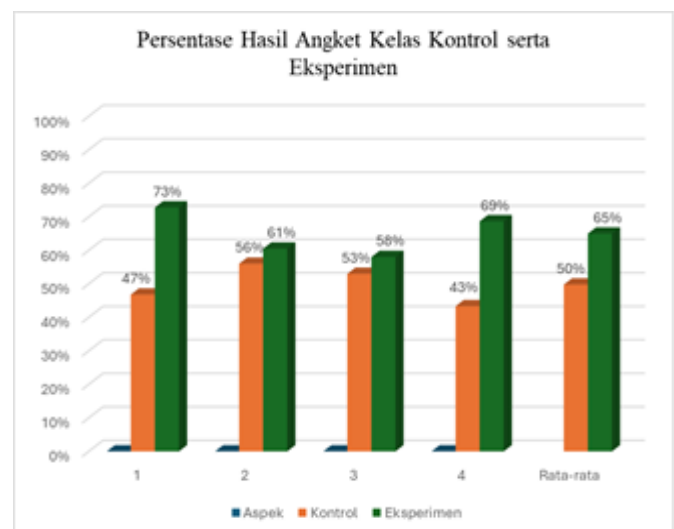
Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran dan media interaktif animasi yang akan digunakan pada kelompok eksperimen. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran IPAS menggunakan media interaktif animasi pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Tahap evaluasi dilakukan dengan pemberian angket minat belajar kepada kedua kelompok setelah pembelajaran selesai

untuk memperoleh data yang selanjutnya dianalisis sesuai dengan teknik yang telah ditetapkan.

Hasil dan Diskusi

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 015 Samarinda Ulu dengan jumlah sampel sebanyak 40 orang. Sampel ini terbagi atas dua kelas IV A sebanyak 20 orang dan IV B sebanyak 20 orang. Data utama yang digunakan sebagai bahan penelitian di sekolah ini di ambil dari hasil uji instrument berupa angket. Angket diberikan menggunakan materi muatan IPAS, yaitu Wujud Zat dan Perubahannya. Sebelum angket, peneliti telah melakukan uji validitas dan reliabilitas angket terlebih dahulu pada tanggal 19 Agustus di SD Negeri 004 Busang.

Setelah melakukan uji instrument, peneliti melanjutkan penelitian dengan memberikan angket kelas kontrol pada tanggal 07 dan 08 Oktober 2025 di SD Negeri 015 Samarinda Ulu. Dari hasil angket tersebut, diketahui bahwa rata-rata nilai kelas kontrol adalah 50% sedangkan rata-rata nilai kelas eksperimen adalah 60%. Peneliti menggunakan dua kelas sebagai objek penelitian Dimana kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Pemberian perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Interaktif Animasi dilakukan pada kelas eksperimen, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan model konvensional atau model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru Ketika mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran. Kediatan pembelajaran pada kelas kontrol dan eksperimen dilakukan mulai tanggal 08 Oktober 2025.



Gambar 1. Persentase Hasil Angket Kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan grafik perbandingan minat belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, terlihat bahwa setiap aspek yang diukur yaitu perasaan senang,

keterlibatan siswa, ketertarikan siswa, dan perhatian siswa menunjukkan hasil yang lebih tinggi pada kelas eksperimen. Pada aspek perasaan senang, kelas eksperimen memperoleh nilai 73%, sedangkan kelas kontrol hanya 47%. Selanjutnya, aspek keterlibatan siswa menunjukkan hasil 61% pada kelas eksperimen dan 56% pada kelas kontrol. Pada aspek ketertarikan siswa, kelas eksperimen mencapai 58%,

sedangkan kelas kontrol 53%, dan pada aspek perhatian siswa, kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi yaitu 69%, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 43%. Secara keseluruhan, rata-rata minat belajar kelas eksperimen yaitu 65%, dibandingkan kelas kontrol yaitu 50%, yang mengindikasikan adanya peningkatan signifikan setelah penerapan media interaktif animasi.

Sebelum melakukan uji hipotesis, data yang didapatkan harus diuji normalitasnya terlebih dahulu. Uji normalitas ini berfungsi untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji Shapiro-Wilk, dimana jika nilai signifikansi > 0.05, maka data terdistribusi normal dan jika nilai signifikansi < 0.05, maka data tidak terdistribusi normal. Berdasarkan hasil angket yang telah diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diuji menggunakan SPSS, didapatkanlah hasil uji data sebagai berikut:

Table 1. Hasil Uji Normalitas

	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Sig.	0,192	0,477
Keputusan	Normal	Normal
Uji Shapiro-Wilk	Sig.>0,05 maka data normal	

Berdasarkan table hasil uji normalitas data menggunakan uji Shapiro-Wilk, diketahui bahwa nilai signifikansi untuk kelas kontrol adalah sebesar 0,192, sedangkan nilai signifikansi untuk kelas eksperimen adalah 0,477. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi yang ditetapkan yaitu $\alpha = 0,05$. Dengan demikian sesuai dengan ketentuan uji Shapiro-Wilk yang menyatakan bahwa jika nilai Sig. >0,05 maka dinyatakan data berdistribusi normal, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil angket baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki distribusi normal.

Kondisi ini menunjukkan bahwa secara statistik, data dari kedua kelompok layak digunakan untuk analisis lebih lanjut dengan teknik statistik parametrik. Setelah melakukan uji normalitas, peneliti kembali melakukan pengolahan data dengan cara menguji homogenitas hasil angket kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji homogenitas ini bertujuan untuk

melihat apakah data yang didapatkan memiliki karakteristik yang sama. Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji Levene, dimana jika nilai signifikansi > 0.05, maka data homogen dan jika nilai signifikansi < 0.05, maka data tidak homogen. Berdasarkan hasil nilai angket kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diuji.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>	
Sig.	0,053
<i>Uji Levene's</i>	Sig.> 0,05 maka H0 diterima
Keputusan	Data Homogen

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas di atas, dapat diketahui bahwa data hasil angket kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi > 0.05. Karena data memenuhi kriteria, maka hasil uji homogenitas angket kelas kontrol serta kelas eksperimen dinyatakan homogen.

Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas, maka selanjutnya adalah menguji hipotesis atau dugaan sementara yang telah dibuat. Karena pada hasil penelitian ini data berdistribusi normal dan bersifat homogen, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji parametrik yakni Independent Sample T-test. Berdasarkan hasil nilai angket kelas kontrol dan eksperimen yang diuji menggunakan SPSS, didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Hipotesis

<i>(Uji Independent Sampel t-test)</i>	
Sig. (2-tailed)	0,015
α	Jika nilai sig. \leq (0,05)
Keputusan	Ho ditolak atau H _a diterima

Berdasarkan tabel hasil uji hipotesis di atas, dapat diketahui bahwa nilai asimp.sig. (2-tailed) kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah sampel sebanyak 40 sebesar 0,001. Karena 0,001 < 0,05 maka H_a diterima dan H₀ ditolak. Sehingga, dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar mata pelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya pada siswa kelas IV SDN 015 Samarinda Ulu.

Pembahasan pada penelitian ini di dasarkan pada hasil penelitian minat belajar IPAS siswa khususnya dalam materi Wujud Zat dan Perubahannya di kelas IV SD Negeri 015 Samarinda Ulu. Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 1 minggu di dua kelas yakni kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Pelaksanaan penelitian ini dimulai dengan melakukan uji validitas dan reabilitas angket

untuk mengukur angket terbilang valid untuk digunakan dalam penelitian. Setelah melakukan uji validitas dan reliabilitas angket, peneliti melanjutkan dengan melakukan kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Instrumen penelitian berupa angket minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini telah melalui proses pengujian validitas dan reliabilitas sebelum diterapkan kepada sampel penelitian. Berdasarkan hasil uji validitas, dari 30 butir pernyataan awal yang disusun, terdapat 10 butir yang dinyatakan tidak valid sehingga digugurkan, dan tersisa 20 butir pernyataan yang layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Validitas instrumen sangat penting untuk memastikan setiap item angket mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat.

Pengujian validitas instrumen sangat penting untuk menjamin keandalan dan keabsahan data penelitian, serta menghindari mis-measurement atau pengukuran yang salah (Analysis, 2025). Uji validitas instrumen penelitian wajib dilakukan agar kesimpulan yang dihasilkan tidak mengalami bias pengukuran. Oleh karena itu, penghapusan item yang tidak valid menunjukkan bahwa peneliti telah memastikan instrumen memiliki kesesuaian konstruksi terhadap variabel minat belajar. Selain itu, pengujian reliabilitas menghasilkan nilai Alpha Cronbach sebesar 0,784, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang tinggi. Berdasarkan kriteria reliabilitas modern, instrumen dikatakan reliabel apabila nilai Alpha Cronbach $> 0,70$ (Imroatus & Ikhsan, 2023). Hasil ini menunjukkan bahwa angket yang digunakan dalam penelitian memiliki kestabilan dan konsistensi dalam mengukur minat belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif animasi memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 015 Samarinda Ulu pada mata pelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya. Berdasarkan data angket, kelas eksperimen memperoleh rata-rata minat belajar sebesar 65%, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 50%. Jika dianalisis lebih mendalam berdasarkan empat indikator minat belajar, terlihat bahwa kelas eksperimen menunjukkan peningkatan pada seluruh aspek yaitu perasaan senang 73%, keterlibatan siswa 61%, ketertarikan 58%, dan perhatian 69%, sedangkan kelas kontrol lebih rendah yang dimana hanya mencapai persentase perasaan senang 47%, keterlibatan siswa 56%, ketertarikan 53%, dan keterlibatan 43%. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif animasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, mendorong partisipasi siswa secara aktif, meningkatkan rasa ingin tahu, dan mempertahankan fokus siswa selama

pembelajaran berlangsung. Setelah perlakuan diberikan maka diperoleh hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek perasaan senang siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yaitu 73% lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu 47%.

Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif animasi mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Media animasi menghadirkan unsur visual bergerak, warna, suara, serta alur yang menarik, sehingga siswa merasa lebih nyaman dan menikmati proses pembelajaran IPAS, khususnya pada materi wujud zat dan perubahannya yang bersifat abstrak. Secara teoretis, perasaan senang merupakan komponen efektif utama dalam minat belajar. Ketika siswa merasa senang terhadap proses pembelajaran, maka mereka akan menunjukkan sikap positif terhadap materi dan aktivitas belajar. Menurut (Fadilah et al., 2023) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis animasi mampu meningkatkan emosi positif siswa, yang berimplikasi langsung pada peningkatan minat dan motivasi belajar. Perasaan senang juga berperan sebagai pemicu keterlibatan kognitif siswa dalam memahami konsep yang diajarkan.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Utami & Selegi, 2023) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media animasi interaktif secara signifikan meningkatkan perasaan senang siswa selama pembelajaran karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara visual dan emosional. Dengan demikian, peningkatan aspek perasaan senang dalam penelitian ini memperkuat bukti bahwa media interaktif animasi efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Dalam aspek selanjutnya yaitu aspek keterlibatan siswa pada kelas eksperimen memperoleh hasil 61% lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya memperoleh hasil 56%. Siswa yang belajar menggunakan media interaktif animasi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, seperti memperhatikan tayangan, menjawab pertanyaan, serta terlibat dalam diskusi yang dipandu oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa. Keterlibatan belajar merupakan indikator penting dari minat belajar, karena mencerminkan sejauh mana siswa terlibat secara kognitif, afektif, dan perilaku dalam proses pembelajaran.

Menurut (Raudah et al., 2024) media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan materi secara langsung, bukan sekadar menerima informasi. Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Khasanah & Pd, n.d.) yang menyatakan

bahwa penggunaan media animasi interaktif dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa selama pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, peningkatan aspek keterlibatan dalam penelitian ini menegaskan bahwa media interaktif animasi efektif dalam menciptakan pembelajaran IPAS yang aktif dan berpusat pada siswa.

Selanjutnya aspek ketertarikan siswa dalam penelitian ini mengalami peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen yaitu 58% dibandingkan kelas kontrol hanya memperoleh 53%. Media interaktif animasi mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi IPAS, karena penyajian materi tidak hanya berupa teks, tetapi juga visualisasi proses perubahan wujud zat yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Ketertarikan belajar muncul ketika siswa merasa materi yang dipelajari relevan, menarik, dan mudah dipahami. Menurut (Ilmiani et al., 2020) animasi pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan siswa karena mampu menyederhanakan konsep abstrak menjadi konkret melalui visualisasi dinamis. Hal ini sangat relevan dengan materi wujud zat dan perubahannya yang membutuhkan pemahaman proses.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian (Utami & Selegi, 2023) yang menyatakan bahwa siswa menunjukkan ketertarikan belajar yang lebih tinggi ketika media animasi digunakan, karena siswa merasa pembelajaran lebih hidup dan tidak membosankan. Dengan demikian, peningkatan aspek ketertarikan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif animasi berperan penting dalam menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat intrinsik siswa terhadap pembelajaran IPAS.

Hal tersebut juga terjadi pada aspek yang terakhir yaitu aspek perhatian siswa, hasil penelitian pada kelas eksperimen mengalami peningkatan minat belajar yaitu 69%, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh hasil 43% hal tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan. Siswa yang belajar menggunakan media interaktif animasi cenderung lebih fokus memperhatikan penjelasan materi, tampilan visual, serta alur pembelajaran yang disajikan. Hal ini disebabkan media animasi mampu memusatkan perhatian siswa melalui kombinasi gambar bergerak, suara, dan transisi visual yang menarik. Perhatian merupakan prasyarat utama dalam proses belajar, karena tanpa perhatian yang baik, informasi yang disampaikan tidak akan diproses secara optimal oleh siswa.

Menurut (Dian et al., 2024), media visual-animatif dapat memperpanjang durasi perhatian siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar yang memiliki rentang konsentrasi relatif pendek. Media animasi membantu mengurangi distraksi dan kebosanan yang sering muncul pada pembelajaran konvensional

berbasis ceramah. Hasil penelitian ini juga didukung oleh temuan (Pratama & Hasanah, 2024) yang menyatakan bahwa media interaktif animasi efektif dalam meningkatkan fokus dan perhatian siswa karena memberikan stimulus multisensorik yang mampu mengaktifkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Oleh karena itu, peningkatan aspek perhatian dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif animasi berkontribusi besar dalam menjaga konsentrasi siswa selama pembelajaran IPAS berlangsung.

Secara teoritis, hasil penelitian ini diperkuat oleh (Mayer, 2024) melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media visual dan interaktif memungkinkan otak memproses informasi melalui dua saluran memori (visual dan auditori) secara bersamaan, sehingga materi lebih mudah dipahami, diingat, dan menarik perhatian peserta didik. Animasi bergerak, warna yang menarik, serta interaksi melalui tombol atau game edukatif pada media interaktif memungkinkan terjadinya proses belajar yang aktif, bukan hanya pasif seperti pada pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan penelitian (Fiorella, 2017) yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis animasi interaktif mampu meningkatkan *affective engagement* siswa, yaitu keterlibatan emosional dalam pembelajaran, yang menjadi salah satu faktor utama terbentuknya minat belajar.

Hal tersebut tercermin dalam penelitian ini melalui peningkatan indikator perhatian dan keterlibatan siswa di kelas eksperimen. Siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif animasi menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam menjawab pertanyaan guru, berpartisipasi dalam diskusi, dan tidak mudah terdistraksi selama pembelajaran. Sebaliknya, di kelas kontrol, siswa lebih cepat mengalami kebosanan karena pembelajaran menggunakan metode ceramah dan media visual statis. Setelah melakukan pengambilan data penelitian di kelas, peneliti lanjut dengan melakukan uji normalitas pada hasil data kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan untuk menentukan apakah data hasil angket minat belajar siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik dengan pendekatan parametrik.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji Shapiro-Wilk, diperoleh nilai Sig. sebesar 0,192 untuk kelas kontrol dan 0,477 untuk kelas eksperimen, yang keduanya lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa data hasil penelitian berdistribusi normal, sehingga proses analisis data dapat dilanjutkan menggunakan teknik statistik parametrik. Sesuai

dengan kriteria yang dijelaskan oleh (Sari et al., 2024) syarat data dapat dikatakan bersidtribusi normal adalah dimana nilai sig. (p-value) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal, namun jika nilai sig. (p-value) $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Dengan demikian dilihat dari hasil nilai normalitas pada angket, dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh data penelitian baik dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal, sehingga layak untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik.

Temuan ini memperkuat dasar bahwa perbedaan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan hasil dari perlakuan pembelajaran berbasis media interaktif animasi, bukan karena penyimpangan distribusi data atau faktor kebetulan. Kondisi tersebut sekaligus menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen merupakan efek langsung dari penerapan media animasi interaktif yang efektif dalam pembelajaran. Setelah data telah berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kesamaan, sehingga dapat digunakan dalam analisis lanjutan menggunakan uji statistik parametrik. Berdasarkan hasil uji dibantu dengan alat SPSS 2025, diperoleh nilai Sig. sebesar 0,053 pada uji Levene's Test, yang menunjukkan hasil lebih besar dari nilai α (0,05). Dengan demikian, data dinyatakan bersifat homogen, artinya varians hasil angket minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau tidak berbeda secara signifikan.

Homogenitas data ini merupakan syarat penting dalam penggunaan uji Independent Sample t-test, karena menunjukkan bahwa kedua kelompok penelitian memiliki karakteristik distribusi varian yang setara sebelum pelaksanaan perlakuan pembelajaran. Data dapat dikatakan homogen apabila nilai signifikansi uji Levene's Test lebih besar dari 0,05 karena hal tersebut menunjukkan bahwa perbedaan varians antar kelompok tidak signifikan. Menurut (Jailani et al., n.d.) menyatakan bahwa homogenitas varians merupakan indikator bahwa perbandingan antar kelompok dapat dilakukan secara sah menggunakan metode analisis statistik parametrik.

Kondisi homogen menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar pada kelompok eksperimen bukan disebabkan oleh perbedaan awal pada kemampuan siswa, tetapi merupakan dampak dari perlakuan pembelajaran menggunakan media interaktif animasi. Berdasarkan hasil uji homogenitas dan penguatan teori pendidikan modern, dapat disimpulkan bahwa data hasil penelitian bersifat homogen, sehingga penggunaan uji statistik parametrik dalam pengujian

hipotesis tepat secara metodologis. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan teknik Independent Sample t-test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,015, yang lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, keputusan uji statistik adalah H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 015 Samarinda Ulu. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa pada kelas eksperimen bukan terjadi secara kebetulan, tetapi merupakan dampak langsung dari penerapan media pembelajaran interaktif berbasis animasi. Keputusan ini diperkuat oleh Sugiyono (2023) yang menyatakan bahwa hipotesis penelitian diterima apabila nilai Sig. $< 0,05$, sehingga variabel bebas memiliki pengaruh nyata terhadap variabel terikat.

Temuan ini semakin diperkuat dengan perbedaan rata-rata minat belajar siswa antara kelas eksperimen (65%) dan kelas kontrol (50%), serta hasil pembahasan per indikator yang menunjukkan peningkatan signifikan pada dimensi perasaan senang (73% vs 47%), keterlibatan (61% vs 56%), ketertarikan (58% vs 53%), dan perhatian (69% vs 43%). Data tersebut menunjukkan bahwa media interaktif animasi mampu meningkatkan minat belajar secara menyeluruh baik dari sisi afektif, kognitif, maupun atensi siswa. Menurut (Mayer, 2024) melalui Cognitive Theory of Multimedia Learning, penggunaan animasi dalam pembelajaran memberikan stimulasi visual dan auditori secara simultan (dual-channel processing) sehingga meningkatkan pemahaman, motivasi, dan perhatian siswa. Teori ini relevan dengan hasil penelitian bahwa indikator perhatian menjadi salah satu nilai tertinggi di kelas eksperimen. Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis statistik dan dukungan teori modern, dapat disimpulkan bahwa media interaktif animasi efektif dan signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV, terutama melalui daya tarik visual, interaksi pembelajaran, dan keterlibatan langsung siswa.

Hasil penelitian ini juga memberikan implikasi bahwa penggunaan media animasi bukan hanya bersifat hiburan visual, tetapi memiliki dasar psikologis, kognitif, dan pedagogis yang kuat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, media interaktif animasi direkomendasikan untuk diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lain yang membutuhkan visualisasi konsep.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari pengujian hipotesis menggunakan uji Independent t-test menunjukkan bahwa nilai signifikannya kurang dari 0,05 yaitu sig (0,015) $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak, maka H_a di terima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

terdapat pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya pada siswa kelas IV SDN 015 Samarinda Ulu. Media Interaktif Animasi terbukti meningkatkan minat belajar siswa.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan selama pelaksanaan penelitian ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

Referensi

- Analysis, E. F. (2025). Practices and Challenges of the Validity of Exploratory Factor Analysis (EFA) - Based Assessment Instruments: A Systematic Literature Review. 6, 611-626. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v6i1.1463>
- Atmojo, S. E., & Wardana, A. K. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Strategi Efektif Meningkatkan Literasi Sains di Sekolah Dasar. 8, 167-175.
- Dian, K., Sari, I., Wibawa, I. M. C., Wayan, A. I., & Yuda, I. (2024). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. 8(2), 187-196.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1-17.
- Fiorella, L. (2017). Multimedia Learning with Instructional Video. 487-497.
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17-32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>
- Imroatus, S., & Ikhsan, J. (2023). Validity and Reliability Test of the Learning Independence Questionnaire Instrument in Using Electronic Modules. 9(12), 11173-11180. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i12.4466>
- Jailani, Ms., Jeka, F., & Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (n.d.). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis.
- Khasanah, U., & Pd, M. I. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INFORMATION AND COMUNICATION TECHNOLOGY (ICT).
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1-25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63-71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Neni Isnaeni, & Dewi Hildayah. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148-156. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>
- Nisa', K., & Aryanti, L. D. (2023). Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Hijri*, 12(1), 31. <https://doi.org/10.30821/hijri.v12i1.16431>
- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP. 311-319.
- Putri, R., Haerani, R., Suhartini, E., Guru, P., Dasar, S., & Mulawarman, U. (2024). Sustainimation: Media Animasi Terintegrasi SDGs "K onsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab" pada Materi Perubahan Lingkungan. 12(2), 139-145.
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. 2021, 2092-2097.
- Ria, A. P., Sukriadi, Mustamiroh, Mulawarman, U., Artikel, I., Interaktif, M. P., Game, B., & Education, J. (2025). IMPLEMENTASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME PADA MATA PELAJARAN. 13(3), 19-25.
- Sari, A. P., Hasanah, S., & Nursalman, M. (2024). Uji Normalitas dan Homogenitas dalam Analisis Statistik. 8(2012), 51329-51337.
- Utami, S., & Selegi, S. F. (2023). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS DI SD NEGERI 3 TANJUNG LAGO. 21-26.