

ISSN (ONLINE) 2598-9936



INDONESIAN JOURNAL OF INNOVATION STUDIES
PUBLISHED BY
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark).....	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title.....	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	8

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

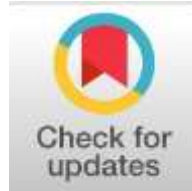
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Innovation of Interactive Animation Media for Elementary Science Student Learning Interest: Inovasi Media Animasi Interaktif untuk Minat Belajar Sains Siswa Sekolah Dasar

Nurfidyani Nurfidyani, yaninurfid@gmail.com (*)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia

Andi Imrah Dewi, uszerrze@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia

Azizah Azizah, azizahrosnadi@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia

Putriwanti Putriwanti, putriwanti@untad.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background Technological advancements continuously drive educational innovations in Indonesia, demanding engaging instructional approaches. **Specific Background** Natural and Social Sciences instruction in fourth-grade classrooms frequently suffers from low participation, driven by unvaried teacher-centered methods and abstract materials. **Knowledge Gap** Although visual tools generally support education, empirical evidence regarding the specific application of targeted animations on discrete engagement indicators at SD Negeri 2 Talise remains undocumented. **Aims** This study investigates how moving visual platforms shape fourth-grade pupils' enthusiasm and curiosity in natural and social studies. **Results** Utilizing a quantitative quasi-experimental posttest-only control group design with 24 participants, the findings reveal that the experimental group achieved a high posttest average of 80.83%, whereas the control group only reached a moderate 60.83%. Statistical analysis using an independent-samples t-test confirmed a significant difference with a p-value of 0.000, demonstrating greater attention, active participation, joy, and responsibility among the experimental cohort. **Novelty** This research provides novel empirical validation that specific interactive audiovisuals directly stimulate distinct cognitive and emotional participation indicators in basic science education. **Implications** Consequently, these interactive visual platforms serve as highly recommended instructional mechanisms for teachers seeking to foster enthusiastic and participatory classroom environments.

Highlights

- ♦ Fourth-grade pupils exposed to visual instructional tools demonstrated high attention and participation levels during classroom activities.
- ♦ The experimental cohort achieved an 80.83 percent posttest score, significantly outperforming the conventional control group.
- ♦ Statistical evaluations confirmed a substantial positive difference, rejecting the null hypothesis with a 0.000 significance value.

Keywords

Interactive Animation Media; Student Learning Interest; Elementary Science Education; Quasi Experimental Design; Educational Technology Innovation

Published date: 2026-10-22

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan informasi mendorong inovasi dalam pendidikan di Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi dan kecerdasan peserta didik, membentuk kepribadian serta akhlak mulia, dan membekali keterampilan melalui dukungan pemerintah, masyarakat, dan penyelenggara pendidikan.

IPAS sebagai perpaduan IPA dan IPS membantu siswa memahami lingkungan alam dan sosial. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih terkendala oleh, rendahnya ketertarikan siswa, tercermin dari minimnya semangat, keterlibatan dalam kegiatan belajar, dan pencapaian akademik [1].

Minat belajar yang rendah kerap dipicu oleh pembelajaran yang kurang variatif, berfokus pada guru dan buku teks, serta mengandalkan ceramah. Materi yang sulit dan membutuhkan banyak hafalan juga berpotensi menimbulkan kejenuhan. Tullah et al. (2022) menjelaskan bahwa minimnya variasi metode dan media pembelajaran serta keterlibatan siswa dapat menurunkan minat dan motivasi belajar [2].

Pengamatan di kelas IV SD Negeri 2 Talise memperlihatkan rendahnya antusiasme dan konsentrasi siswa selama pembelajaran IPAS. Temuan ini selaras dengan Jariyah et al. (2023), yang mengungkapkan bahwa dominasi ceramah dan minimnya media pembelajaran membatasi keaktifan siswa [3]. Salah satu materi yang sulit dipahami tanpa media pendukung yang menarik adalah wujud zat dan perubahannya.

Animasi interaktif membantu menarik minat belajar dengan memvisualisasikan konsep abstrak agar lebih jelas dan mudah dipahami siswa [4]. Hasriani et al. (2024) menyatakan bahwa animasi mampu menarik perhatian dan meningkatkan fokus siswa sehingga berpotensi mendorong motivasi belajar [5]. Utami et al. (2023) menyatakan bahwa penggunaan animasi interaktif mampu memicu keingintahuan, memperkuat minat belajar, dan mempermudah pemahaman materi [6].

Pengamatan di kelas IV SD Negeri 2 Talise memperlihatkan bahwa beberapa siswa kurang menyimak penjelasan guru dan kesulitan menjaga konsentrasi selama pembelajaran. Kondisi ini memicu kejenuhan, menurunkan semangat belajar, dan membuat beberapa siswa lebih tertarik melakukan aktivitas lain.

Sejumlah penelitian oleh Tullah et al. (2022), Jariyah et al. (2023), Kinaya et al. (2023), Hasriani et al. (2024), dan Utami et al. (2023) menunjukkan bahwa media animasi berpotensi mendukung pembelajaran. Dampak media animasi interaktif terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV di SD Negeri 2 Talise masih perlu diteliti berdasarkan kondisi nyata di sekolah tersebut.

Kebaruan penelitian ini berfokus pada pengaruh animasi interaktif terhadap minat belajar IPAS dalam meningkatkan perhatian, antusiasme, dan keaktifan siswa. Temuannya diharapkan menjadi bukti empiris sekaligus pertimbangan guru dalam menentukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai bagi siswa sekolah dasar.

METODE

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen untuk mengukur dampak perlakuan terhadap variabel penelitian [7]. Pengujian dilakukan melalui rancangan Posttest-Only Control Group Design, dengan kelompok eksperimen menggunakan animasi interaktif dan kelompok kontrol tanpa media tersebut.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri 2 Talise, Jalan Jabal Nur Blok A No. 2, Talise, Kecamatan Mantikulore, Kota Palu.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi penelitian terdiri atas 24 siswa kelas IV SD Negeri 2 Talise tahun ajaran 2025/2026 yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol.

2. Sampel

Sampel ditetapkan melalui teknik sampling jenuh, yakni melibatkan seluruh anggota populasi karena jumlahnya terbatas [8]. Dengan demikian, seluruh 24 siswa menjadi sampel penelitian.

D. Jenis dan Sumber Data

Data kuantitatif penelitian bersumber dari skor angket minat belajar serta pengamatan selama pembelajaran. Data primer dikumpulkan secara langsung melalui pengisian angket oleh siswa serta pengamatan selama kegiatan pembelajaran [7].

E.Instrumen Penelitian

1.Observasi

Observasi dilaksanakan melalui pengamatan langsung dan terstruktur terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran.

a.Lembar Observasi Siswa

Lembar observasi disusun berdasarkan indikator minat belajar menurut Abdullah et al. (2024) dan Pangaribuan et al. (2024), meliputi perhatian, keterlibatan, rasa senang, rasa ingin tahu, dan tanggung jawab [7][8].

b.Angket

Angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa berdasarkan indikator yang dirumuskan oleh para ahli.

2. Uji Validitas dan Reliabilitas

Pengujian instrumen dilakukan untuk memastikan keakuratan dan konsistensi pengukuran [7]. Validitas isi (content validity) menilai kesesuaian setiap butir angket dengan indikator minat belajar, sedangkan uji reliabilitas mengukur konsistensi instrumen.

3. Uji Hipotesis

Uji Independent Samples t-Test digunakan untuk membandingkan rata-rata minat belajar kedua kelompok setelah pembelajaran dan menguji signifikansi perbedaannya secara statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Hasil Minat Belajar Siswa Kelas IV

a. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Pengamatan pada kelas eksperimen dilakukan saat penerapan animasi interaktif dengan menilai enam aspek minat belajar: perhatian, keterlibatan, kesenangan, rasa ingin tahu, tanggung jawab, dan eksplorasi. Rekapitulasi data ditampilkan pada Tabel 1.

No	Indikator	Total	Persentase	Keterangan
1	Perhatian	269	93,40%	Tinggi
2	Keterlibatan	238	82,64%	Tinggi
3	Rasa Senang	262	90,97%	Tinggi
4	Ketekunan	208	72,22%	Sedang
5	Tanggung Jawab	256	88,89%	Tinggi
6	Keinginan Untuk Eksplorasi	179	62,15%	Sedang

Tabel 1 Rekapitulasi Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Sumber: Data Primer Hasil Penelitian, 2026

Tabel 1 menunjukkan persentase rata-rata minat belajar kelas eksperimen mencapai 81,71% (kategori tinggi), mengindikasikan bahwa animasi interaktif dapat menunjang ketertarikan siswa selama pembelajaran. Indikator perhatian memperoleh persentase tertinggi sebesar 93,40%, disusul rasa senang 90,97%, tanggung jawab 88,89%, dan keterlibatan 82,64%, yang seluruhnya berkategori tinggi. Adapun ketekunan memperoleh 72,22% dan keinginan bereksplorasi sebesar 62,15%, keduanya termasuk kategori sedang.

Hasil observasi memperlihatkan bahwa perhatian, keterlibatan, rasa senang, dan tanggung jawab siswa berada pada kategori tinggi, sedangkan ketekunan dan eksplorasi masih tergolong sedang. Hasil ini mengindikasikan bahwa animasi interaktif mampu menunjang minat belajar, meskipun ketekunan dan eksplorasi siswa masih perlu diperkuat agar semua indikator berkategori tinggi.

b. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol, minat belajar diamati tanpa penggunaan animasi interaktif berdasarkan enam aspek, yakni perhatian, keterlibatan, kesenangan, rasa ingin tahu, tanggung jawab, dan eksplorasi. Ringkasan hasil disajikan pada Tabel 2.

No	Indikator	Total	Persentase	Keterangan
1	Perhatian	125	43,40%	Rendah
2	Keterlibatan	166	57,64%	Sedang
3	Rasa Senang	105	36,46%	Rendah
4	Ketekunan	136	47,22%	Rendah
5	Tanggung Jawab	147	51,04%	Sedang
6	Keinginan Untuk Eksplorasi	153	53,13%	Rendah

Tabel 2 Rekapitulasi Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol

Sumber: Data Primer Hasil Penelitian, 2026

Berdasarkan Tabel 2, minat belajar siswa kelas kontrol memperoleh rata-rata 48,15% yang tergolong rendah sehingga belum optimal selama pembelajaran. Jika ditinjau berdasarkan setiap indikator, keterlibatan memperoleh persentase tertinggi sebesar 57,64% dengan kategori sedang. Selanjutnya, indikator keinginan untuk eksplorasi memperoleh persentase sebesar 53,13% dengan kategori sedang, diikuti tanggung jawab sebesar 51,04% dengan kategori sedang. Sementara itu, indikator ketekunan memperoleh persentase sebesar 47,22% dengan kategori rendah, perhatian sebesar 43,40% dengan kategori rendah, dan rasa senang memperoleh persentase terendah sebesar 36,46% dengan kategori rendah.

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa tiga dari enam indikator minat belajar berada pada kategori sedang, yaitu keterlibatan, tanggung jawab, dan keinginan untuk eksplorasi. Tiga indikator lainnya, yaitu perhatian, rasa senang, dan ketekunan, termasuk kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan, tanggung jawab, dan eksplorasi siswa sudah terlihat, tetapi belum optimal. Rendahnya perhatian, rasa senang, dan ketekunan juga menunjukkan perlunya peningkatan minat belajar siswa di kelas kontrol.

c. Perbandingan Hasil Posttest

Setelah pembelajaran, kedua kelompok mengikuti posttest untuk mengukur minat belajar siswa. Skor yang diperoleh dirangkum dan dibandingkan pada Tabel 3.

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Skor	Persentase	Kategori
Eksperimen	12	12,12	80.83%	Tinggi
Kontrol	12	9.12	60.83%	Sedang

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Posttest Minat Belajar Siswa

Sumber: Data Primer Hasil Penelitian, 2026

Hasil pada Tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata posttest kelas eksperimen mencapai 12,12 (80,03%; kategori tinggi), sedangkan kelas kontrol sebesar 9,12 (60,83%; kategori sedang). Temuan ini mengindikasikan minat belajar yang lebih tinggi pada siswa yang menggunakan animasi interaktif. Perbedaan kedua kelompok dianalisis melalui uji normalitas dan homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan Independent Samples t-Test untuk menguji signifikansi perbedaannya.

2. Hasil Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap data posttest kedua kelompok menggunakan metode Shapiro-Wilk karena jumlah sampel masing-masing kurang dari 50 siswa. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 4.

Tests of Normality						
Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Posttest	1.00	146	.18	.946	10	.627
Pretest	2.00	242	.18	.819	10	.351

^a. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Data Posttest Menggunakan Uji Shapiro-Wilk

Keterangan: 1: Kelompok Eksperimen

2: Kelompok Kontrol

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi Shapiro-Wilk kelas eksperimen (0,627) dan kontrol (0,351) melebihi 0,05, sehingga data posttest kedua kelompok berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk menguji kesamaan varians.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians nilai posttest antara kelas eksperimen dan kontrol menggunakan Levene's Test melalui SPSS. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 5.

Data	Levene Statistic (F)	Sig.	Keterangan
Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,003	0,960	Homogen

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas Data Posttest

Sumber: Hasil olahan data menggunakan SPSS, 2026.

Mengacu pada Tabel 5, Levene's Test menghasilkan $F = 0,003$ dengan signifikansi $0,960 (> 0,05)$, yang menandakan varians kedua kelas homogen. Dengan demikian, uji hipotesis dilanjutkan menggunakan Independent Samples t-Test.

c. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas angket melalui SPSS menghasilkan Cronbach's Alpha sebesar 0,84, melampaui batas minimum 0,60. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi yang baik dan layak digunakan dalam penelitian.]

Nilai Alpha Cronbach	Kategori
$\geq 0,80$	Sangat reliabel
$0,60 - 0,79$	Cukup reliabel
$< 0,60$	Kurang reliabel

Tabel 6 Kriteria reliabilitas berdasarkan nilai Alpha Cronbach:

Sumber: Hasil olahan data menggunakan SPSS, 2026

Konsistensi butir angket ditentukan melalui Cronbach's Alpha, dengan nilai $\geq 0,60$ sebagai kriteria reliabel, sedangkan nilai yang lebih rendah mengindikasikan perlunya revisi instrumen.

d. Hasil Uji Hipotesis

Setelah data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, uji Independent Samples t-Test digunakan untuk membandingkan minat belajar antara kelas eksperimen berbantuan animasi interaktif dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Hasil pengujian tercantum pada Tabel 6.

Data	t-hitung	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	6,675	24	0,000	H_0 ditolak, H_1 diterima

Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas Data Posttest

Sumber: Hasil olahan data menggunakan SPSS, 2026.

Berdasarkan Tabel 6, uji Independent Samples t-Test menghasilkan t-hitung 6,675 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil ini membuktikan adanya perbedaan minat belajar yang signifikan, dengan skor kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, sehingga animasi interaktif memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Talise.

B. Pembahasan

Penelitian ini membuktikan bahwa media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Kondisi tersebut dapat dijelaskan dari karakteristik media yang memberikan stimulus visual dan audio secara bersamaan. Materi tidak hanya diterima melalui penjelasan guru, tetapi ditampilkan dalam bentuk gambar bergerak, teks, suara, warna, dan penyajian materi yang lebih konkret. Bentuk penyajian tersebut membantu siswa memusatkan perhatian pada materi dan membuat proses pembelajaran lebih mudah diikuti. Agustin et al. (2021) menemukan bahwa media interaktif animasi mendapat respons positif karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik [9].

Penggunaan animasi interaktif sesuai untuk pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 2 Talise guna mengatasi rendahnya minat, fokus, dan partisipasi siswa. Penyajian materi secara visual membuat pembelajaran lebih menarik, memudahkan pemahaman, dan mengurangi kejenuhan, sehingga berpotensi meningkatkan minat belajar sesuai kebutuhan siswa.

Perhatian menjadi salah satu bentuk minat belajar yang tampak dalam proses pembelajaran. Slameto (2010) menjelaskan bahwa minat ditandai dengan adanya perhatian terhadap suatu kegiatan. Media interaktif animasi dapat membantu memusatkan perhatian karena informasi disajikan melalui tampilan yang bergerak dan lebih bervariasi. Materi wujud dan perubahan benda juga memiliki beberapa proses yang sulit diamati secara langsung. Animasi membantu memperjelas proses pembelajaran sehingga materi lebih mudah dipahami. Sunari et al. (2025) menemukan bahwa video animasi memengaruhi minat belajar IPAS [10] dan membantu menjaga fokus siswa melalui penyajian visual.

Keterlibatan siswa juga berkaitan dengan terbentuknya minat belajar. Slameto (2010) mengaitkan minat dengan

keterlibatan terhadap kegiatan yang diminati [11]. Media interaktif animasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengikuti alur pembelajaran, memperhatikan informasi yang ditampilkan, memberikan respons, dan menjawab pertanyaan yang diberikan selama pembelajaran. Pembelajaran ini mendorong siswa berperan aktif, bukan sekadar menerima informasi. Pangaribuan et al. (2024) menyatakan bahwa animasi interaktif meningkatkan partisipasi siswa [8], sejalan dengan hasil penelitian ini.

Rasa senang muncul ketika siswa memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan perhatian dan ketertarikan mereka. Slameto (2010) menempatkan perasaan senang sebagai salah satu indikator minat. Animasi memberikan tampilan yang lebih menarik melalui gerakan, gambar, suara, dan warna [11]. Pembelajaran menjadi lebih bervariasi dibandingkan penyampaian materi secara verbal saja. Keadaan tersebut dapat mengurangi kejenuhan dan membuat siswa lebih nyaman mengikuti pembelajaran. Purdianti dan Lingga (2025) membuktikan bahwa video animasi berdampak positif pada minat belajar siswa kelas IV SD [12], didukung oleh penyajian materi yang menarik.

Ketertarikan terhadap pembelajaran mendorong siswa untuk tekun mengikuti dan menyelesaikan tugas. Penyampaian materi secara bertahap melalui animasi interaktif membantu mempertahankan perhatian siswa. Dalam penelitian ini, ketekunan merupakan pengembangan operasional konsep minat belajar menurut Slameto (2010), terutama terkait ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran [13].

Keinginan untuk mengeksplorasi juga dapat muncul dari rasa ingin tahu terhadap materi yang disajikan. Media animasi memberikan gambaran proses yang dapat memunculkan pertanyaan dan dorongan untuk mengetahui informasi lebih lanjut. Perubahan wujud benda berkaitan dengan peristiwa sehari-hari sehingga siswa dapat mengaitkan animasi dengan pengalaman mereka. Keinginan untuk mengeksplorasi dalam penelitian ini merupakan pengembangan operasional dari ketertarikan dan keterlibatan yang dijelaskan dalam konsep minat belajar [11]. Penggunaan media yang menarik memberikan stimulus yang dapat mendorong siswa untuk memperhatikan dan mencari pemahaman lebih lanjut. Hasil penelitian ini selaras dengan Sunari et al. (2025), yang menemukan bahwa video animasi memengaruhi minat belajar IPAS [10].

Tanggung jawab dalam pembelajaran berkaitan dengan keterlibatan siswa dalam menyelesaikan kegiatan yang diberikan guru. Siswa yang tertarik terhadap pembelajaran cenderung lebih bersedia mengikuti arahan dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Media interaktif animasi membantu guru mengarahkan kegiatan pembelajaran secara lebih terstruktur sehingga siswa mengetahui tahapan kegiatan yang harus diikuti. Tanggung jawab dalam penelitian ini diposisikan sebagai bentuk operasional dari keterlibatan siswa dalam pembelajaran berdasarkan konsep minat belajar [11]. Abdullah et al. (2024) menemukan bahwa animasi interaktif berdampak positif terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA [7]. Temuan ini perlu dimaknai secara proporsional karena tanggung jawab siswa juga dapat dipengaruhi oleh arahan guru, aturan kelas, dan bentuk tugas yang diberikan. Oleh sebab itu, media animasi lebih tepat dipandang sebagai salah satu unsur pendukung yang dapat membantu pelaksanaan kegiatan belajar secara terarah, bukan sebagai satu-satunya faktor yang membentuk tanggung jawab siswa.

Perbedaan hasil kedua kelas dipengaruhi oleh stimulus pembelajaran yang diterima. Kelas eksperimen belajar melalui kombinasi animasi, suara, teks, warna, dan gerakan yang membuat pembelajaran lebih bervariasi. Kelas kontrol mengikuti pembelajaran tanpa media interaktif animasi sehingga stimulus pembelajaran lebih terbatas [14]. Perbedaan pengalaman belajar tersebut dapat memengaruhi perhatian, ketertarikan, rasa senang, keterlibatan, ketekunan, keinginan untuk mengeksplorasi, dan tanggung jawab siswa. Abdullah et al. (2024) menunjukkan perbedaan minat belajar antara kelompok pengguna dan nonpengguna media interaktif animasi melalui desain posttest-only control group [7]. Temuan ini sejalan dengan media dan desain penelitian yang digunakan dalam studi ini.

Meskipun perbedaan media pembelajaran dapat membantu menjelaskan perbedaan minat belajar antara kedua kelas, penerapannya tetap berkaitan dengan bagaimana guru mengelola proses pembelajaran. Media interaktif animasi perlu diintegrasikan dengan strategi penyampaian materi dan aktivitas siswa agar manfaatnya dapat dirasakan secara optimal.

Peran guru tetap menjadi bagian penting dalam penggunaan media interaktif animasi. Media animasi berfungsi mendukung guru dalam menyampaikan materi dan membimbing aktivitas siswa melalui penjelasan, pertanyaan, serta pengaitan tayangan dengan konsep IPAS [15]. Pengelolaan pembelajaran yang tepat membantu siswa memahami materi secara terarah. Agustin et al. (2021), Pangaribuan et al. (2024), serta Purdianti dan Lingga (2025) juga menemukan hubungan positif antara penggunaan media animasi dan minat belajar siswa [9][8][12]. Efektivitas media animasi bergantung pada unsur audiovisual dan kemampuan guru mengarahkan pemahaman siswa sesuai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, animasi berfungsi sebagai pendukung strategi pembelajaran, bukan pengganti peran guru.

Slameto (2010) menjelaskan bahwa minat belajar ditandai oleh ketertarikan, perasaan senang, perhatian, dan partisipasi siswa. Penelitian ini mengukurnya melalui enam indikator, yaitu perhatian, keterlibatan aktif, rasa senang, ketekunan, eksplorasi, dan tanggung jawab. Media interaktif animasi membantu mendukung indikator minat belajar melalui penyajian materi yang konkret dan menarik, sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan peningkatan minat belajar melalui media animasi [9][8][10][12]. Efektivitasnya juga bergantung pada kesesuaian media dengan materi, kebutuhan siswa, aktivitas belajar, dan peran guru. Penelitian selanjutnya perlu mengkaji setiap indikator secara terpisah untuk mengetahui aspek yang paling responsif.

KESIMPULAN

Hasil penelitian membuktikan bahwa animasi interaktif secara signifikan meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Talise. Penggunaannya mendukung perhatian, keterlibatan, rasa senang, rasa ingin tahu, dan tanggung jawab siswa. Perbedaan hasil kedua kelas menunjukkan bahwa media ini dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan minat

belajar. Ditinjau dari indikator minat belajar, penggunaan media interaktif animasi berpotensi mendukung perhatian siswa melalui penyajian visual dan audio yang menarik, keterlibatan aktif melalui respons terhadap materi, serta rasa senang dan ingin tahu melalui visualisasi konsep IPAS yang lebih konkret. Sementara itu, ketekunan dan tanggung jawab berkaitan dengan keberlanjutan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan tugas. Media interaktif animasi tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga berpotensi mendukung berbagai aspek minat belajar siswa.

Peningkatan pada setiap indikator menunjukkan bahwa media interaktif animasi mampu menarik perhatian sekaligus mendorong keaktifan, rasa senang, keingintahuan, dan tanggung jawab siswa. Media animasi interaktif menunjang pembelajaran IPAS yang lebih menarik dan berorientasi pada siswa. Guru disarankan memilih animasi sesuai materi dan kebutuhan siswa serta memadukannya dengan tanya jawab dan aktivitas partisipatif. Penelitian berikutnya dapat menganalisis setiap indikator secara terpisah untuk mengetahui aspek yang mengalami peningkatan terbesar. Penelitian ini terbatas pada 24 siswa di satu sekolah dan tidak menggunakan pretest, sehingga hasilnya perlu digeneralisasi secara hati-hati. Studi mendatang perlu memperluas dan memvariasikan sampel, menggunakan desain pretest-posttest, serta mengkaji tiap indikator secara terperinci untuk meningkatkan ketepatan hasil

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SD Negeri 2 Talise, kepala sekolah, guru, siswa kelas IV, dan seluruh pihak yang berkontribusi dalam penelitian ini. Hasilnya diharapkan menjadi referensi penerapan animasi interaktif untuk meningkatkan minat belajar IPAS. Penulis menyatakan bahwa penggunaan AI dalam penyusunan artikel dilakukan secara bertanggung jawab dan sesuai dengan kebijakan yang berlaku. Seluruh isi artikel telah ditinjau dan diverifikasi oleh penulis, yang bertanggung jawab penuh atas keakuratan, integritas, dan orisinalitas karya ilmiah ini.

References

1. N. D. Lestari, Y. Afryaningsih, and S. Al Fari, "Pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 14 Sungai Raya," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 2024.
2. N. H. Tullah, I. K. Widiada, and M. Tahir, "Pengaruh penggunaan video animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 3 Rumak tahun ajaran 2021/2022," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 7, no. 2, pp. 821–826, 2022.
3. A. Jariyah, A. R. Puspitaningtyas, and A. M. Husein, "Pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV di SDN 1 Tribungan Kecamatan Mlandingan tahun akademik 2022/2023," *Jurnal Cendekia Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 9–18, 2023.
4. A. Kinaya, A. Suriani, and S. Nisa, "Pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar," *Journal of Practice Learning and Educational Development*, vol. 4, no. 2, pp. 88–94, 2023.
5. Hasriani, Ahmad, and E. E. Saputra, "Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA," *Jurnal Sultra Elementary School*, vol. 5, no. 2, pp. 1100–1111, 2024.
6. S. Utami, Jayanti, and S. F. Selegi, "Pengaruh media pembelajaran interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 3 Tanjung Lago," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, vol. 8, no. 1, pp. 21–26, 2023.
7. M. Abdullah, L. G. Otava, and A. Erwinsyah, "Pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar," *Jurnal Guru Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 4, no. 1, pp. 98–115, 2024.
8. Y. R. Pangaribuan, S. Purba, and P. P. Saragih, "Pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV UPT SDN 066652 Kecamatan Medan Helvetia," *Jurnal Teknologi, Kesehatan dan Ilmu Sosial*, vol. 6, no. 2, pp. 138–147, 2024.
9. R. Agustin, Nurmawati, and I. Noviardila, "Peranan media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar pembelajaran 2020/2021," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, vol. 3, no. 1, pp. 1–9, 2021.
10. N. Sunari, H. Widiawati, and N. Hardiyanto, "Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Astana," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 3, pp. 328–339, 2025.
11. Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya*, ed. revisi. Jakarta, Indonesia: PT Rineka Cipta, 2015.
12. I. Purdianti and L. J. Lingga, "Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 190 Pekanbaru," *Jurnal Kiprah Pendidikan*, vol. 4, no. 3, pp. 575–584, 2025.
13. A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. revisi. Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers, 2019.
14. R. Puspitasari, Z. Hodsay, and A. S. Mulbasari, "Pengaruh penggunaan video animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD," *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, vol. 5, no. 3, pp. 945–953, 2025, doi: 10.36636/primed.v5i3.5787.
15. E. Meizahwa, Erlisnawati, and Zufriady, "Pengaruh media video animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 11, no. 1, 2026, doi: 10.23969/jp.v11i1.43598.