

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI TERHADAP KEDISIPLINAN
DAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V MIN 1 SAROLANGUN**

**Isnaini Putri Khasanah¹, Dika Andini Putri², Chytra Yany³, Sukma Ayu⁴,
Wahyuni⁵**

Institut Agama Islam Abuya Salek Sarolangun

Isnainiputrikhasanah@gmail.com¹, dikaandiniputri212@gmail.com²,
chytrayany260407@gmail.com³, sukma.ayu260905@gmail.com⁴,
yuyundesu@gmail.com⁵

ABSTRACT

The implementation of animated videos as a learning medium was examined to identify its influence on the discipline and learning interest of fifth-grade students at MIN 1 Sarolangun, particularly in response to the low level of student engagement and discipline observed during classroom activities. A quantitative method with a quasi-experimental design was applied in this study. The participants involved were 30 fifth-grade students selected through the total sampling technique. Questionnaires, observations, and documentation were utilized to obtain the research data. The instrument used consisted of a Likert-scale questionnaire that had fulfilled validity and reliability requirements. Data processing employed descriptive statistical analysis and paired sample t-test assisted by SPSS version 25. Following the use of animated videos, the mean score of students' learning interest rose from 62.4 to 84.7, while learning discipline improved from 60.1 to 78.2. Statistical testing produced a significance value of $0.000 < 0.05$ with a t-count of $5.321 > t\text{-table}$, confirming the acceptance of the proposed hypothesis. These findings indicate that animated videos had a significant effect on both students' discipline and learning interest at MIN 1 Sarolangun. In addition, the study supports the advancement of innovative technology-based instructional media aimed at improving learning quality in Islamic elementary schools.

Keywords: *animated videos, learning discipline, learning interest, instructional media*

ABSTRAK

Rendahnya minat dan kedisiplinan belajar siswa selama kegiatan pembelajaran di kelas menjadi dasar dilaksanakannya kajian pada siswa kelas V MIN 1 Sarolangun mengenai penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran. Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif melalui desain quasi experimental dengan melibatkan seluruh 30 siswa sebagai sampel menggunakan teknik total sampling. Pengumpulan data dilakukan memakai angket, observasi, serta dokumentasi, sedangkan instrumen berupa angket skala Likert telah melalui pengujian validitas dan reliabilitas. Pengolahan data memanfaatkan statistik deskriptif dan uji paired sample t-test dengan bantuan SPSS versi 25. Perubahan skor terlihat setelah penerapan video animasi, di mana rata-rata minat belajar meningkat dari 62,4 menjadi 84,7 dan kedisiplinan belajar naik dari 60,1 menjadi 78,2. Nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ disertai t hitung $5,321 > t$ tabel memperlihatkan bahwa hipotesis diterima. Temuan tersebut menegaskan bahwa penggunaan video animasi memberikan pengaruh signifikan terhadap kedisiplinan dan minat belajar siswa kelas V MIN 1 Sarolangun. Selain itu, media pembelajaran berbasis teknologi ini turut memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran inovatif di lingkungan madrasah ibtidaiyah.

Kata kunci: video animasi, kedisiplinan belajar, minat belajar, media pembelajaran

A. Pendahuluan

Transformasi teknologi informasi di era digital telah memberikan dampak yang cukup besar terhadap dunia pendidikan, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi pada tingkat sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah. Kehadiran media digital, salah satunya video animasi, dipandang mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, serta menarik bagi peserta didik. Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran di kelas masih menghadapi sejumlah kendala, di antaranya rendahnya minat belajar dan kedisiplinan siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung kehilangan fokus, cepat merasa jenuh, dan kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran (Sunami and Aslam 2021). Di sisi lain, rendahnya disiplin belajar turut memengaruhi kepatuhan siswa terhadap aturan kelas maupun ketuntasan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru (Dani and Ningsih 2025).

Keberhasilan proses pendidikan tidak terlepas dari tingginya minat belajar yang dimiliki siswa. Peserta didik dengan minat belajar yang baik umumnya menunjukkan antusiasme lebih tinggi, aktif dalam pembelajaran, serta memiliki dorongan yang kuat untuk memahami materi yang dipelajari. Sebaliknya, rendahnya minat belajar sering membuat siswa kurang memahami materi pelajaran dan minim partisipasi selama kegiatan belajar berlangsung. Sejumlah penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa penggunaan video animasi dapat membantu meningkatkan minat belajar karena materi disajikan secara visual dan lebih menarik sehingga konsep pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami siswa (Lestari and Apoko 2022). Temuan lain juga memperlihatkan bahwa media video animasi mampu meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA pada jenjang sekolah dasar (Kinaya, Suriani, and Nisa 2024).

Tidak hanya minat belajar, aspek kedisiplinan juga memiliki peranan penting dalam menunjang

keberhasilan pembelajaran. Disiplin belajar berkaitan dengan kepatuhan siswa terhadap tata tertib sekolah, ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas, dan konsistensi mengikuti kegiatan pembelajaran. Berbagai persoalan mengenai disiplin masih sering dijumpai pada lingkungan sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah, seperti kurangnya konsentrasi siswa saat belajar, keterlambatan menyelesaikan tugas, hingga rendahnya partisipasi dalam pembelajaran di kelas. (Dani and Ningsih 2025) menjelaskan bahwa kondisi kedisiplinan siswa di madrasah ibtidaiyah masih membutuhkan perhatian karena dipengaruhi oleh metode serta media pembelajaran yang diterapkan guru. Dengan demikian, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat mendorong peningkatan disiplin sekaligus menumbuhkan minat belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi pada jenjang sekolah dasar semakin berkembang karena dianggap mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus menarik

perhatian siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Media interaktif berbasis video membantu siswa memahami materi secara lebih konkret melalui kombinasi gambar, teks, suara, dan animasi yang disajikan secara menarik. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar karena siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Anggraeni et al. 2021). Selain itu, penerapan video animasi pada pembelajaran tematik juga terbukti mampu meningkatkan keterampilan menyimak dan hasil belajar siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Astafrina et al. 2022).

Pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran turut memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir dan keterlibatan siswa selama mengikuti kegiatan belajar di kelas. Media pembelajaran berbasis animasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih variatif sehingga siswa tidak

mudah merasa bosan dan lebih termotivasi mengikuti pembelajaran hingga selesai. (Rochmania and Restian 2022), menjelaskan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh positif terhadap proses berpikir kreatif siswa sekolah dasar karena materi pembelajaran lebih mudah dipahami melalui tampilan visual yang menarik. Temuan lain juga menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi pada mata pelajaran IPAS dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi aktif siswa kelas V sekolah dasar selama proses pembelajaran berlangsung (Wardana, Juniarto, and Hanindita 2024).

Media video animasi juga termasuk salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru untuk mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar. Penyampaian materi melalui perpaduan gambar bergerak, audio, teks, serta tampilan warna yang menarik membuat siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran yang diberikan. Dalam praktiknya, video animasi yang sering digunakan pada tingkat sekolah dasar meliputi

animasi IPA mengenai sistem pernapasan manusia, siklus air, video matematika berbasis karakter kartun, hingga media pembelajaran berbantuan aplikasi Powtoon dan Canva. Penelitian (Aprianti, Rakhmat, and Indihadi 2023) mengungkapkan bahwa penggunaan video animasi pada materi organ gerakan hewan di kelas V sekolah dasar mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Temuan lain juga memperlihatkan bahwa penerapan video animasi dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Rahmawati, Widowati, and Indryani 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji hubungan penggunaan video animasi dengan minat maupun hasil belajar siswa sekolah dasar. (Sunami and Aslam 2021) menyatakan bahwa video animasi berbasis Zoom Meeting memberikan pengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Hasil penelitian (Restya, Alawiyah, and Anjani 2023) turut menunjukkan adanya pengaruh

kuat video animasi bergambar terhadap minat belajar siswa. Selain itu, (Dani et al. 2026) menjelaskan bahwa penggunaan video animasi di dalam kelas mampu meningkatkan minat belajar melalui terciptanya suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak menitikberatkan pada minat belajar dan hasil belajar, sedangkan kajian yang mengaitkan penggunaan video animasi dengan kedisiplinan belajar siswa madrasah ibtidaiyah masih relatif terbatas.

Keterbatasan pada penelitian terdahulu menjadi landasan penting dilaksanakannya penelitian ini. Kajian mengenai pemanfaatan video animasi di madrasah ibtidaiyah, terutama yang menghubungkan variabel kedisiplinan dan minat belajar secara bersamaan, masih belum banyak ditemukan. Di samping itu, sebagian besar penelitian sebelumnya dilakukan pada sekolah dasar umum dan belum banyak meneliti madrasah ibtidaiyah di wilayah Sarolangun. Atas dasar tersebut, penelitian ini dilakukan

untuk mengisi kekosongan kajian terkait pengaruh penggunaan video animasi terhadap kedisiplinan dan minat belajar siswa kelas V MIN 1 Sarolangun. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi, baik secara teoritis maupun praktis, dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan madrasah ibtidaiyah.

Berdasarkan paparan tersebut, fokus penelitian diarahkan pada pengaruh penggunaan video animasi terhadap kedisiplinan dan minat belajar siswa kelas V MIN 1 Sarolangun. Hipotesis yang diajukan menyatakan adanya pengaruh signifikan penggunaan video animasi terhadap kedua variabel tersebut. Pertanyaan penelitian menitikberatkan pada sejauh mana penggunaan video animasi mampu meningkatkan kedisiplinan serta minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui penelitian ini, diharapkan guru memperoleh referensi mengenai pemilihan media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di madrasah ibtidaiyah sekaligus

menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan disiplin bagi siswa.

B. Metode penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen semu (*quasi experimental research*). Pemilihan desain tersebut bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan video animasi terhadap kedisiplinan dan minat belajar siswa kelas V MIN 1 Sarolangun. Metode kuantitatif dipahami sebagai pendekatan penelitian yang digunakan untuk menguji teori melalui pengkajian hubungan antar variabel menggunakan data berbentuk numerik yang dianalisis dengan prosedur statistic (Sugiyono 2021). Sementara itu, penelitian eksperimen dipilih karena mampu mengukur pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel terikat melalui pengujian hipotesis yang dilakukan secara objektif (Siyoto and Sodik 2020). Pada penelitian ini, penggunaan video animasi berperan sebagai variabel bebas, sedangkan kedisiplinan dan

minat belajar siswa menjadi variabel terikat.

Data yang digunakan berupa data primer yang diperoleh secara langsung dari responden melalui penyebaran angket kepada siswa kelas V MIN 1 Sarolangun. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi dimanfaatkan untuk mengidentifikasi kondisi awal kedisiplinan dan minat belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, angket digunakan guna memperoleh informasi mengenai tingkat kedisiplinan serta minat belajar siswa setelah penerapan video animasi dalam pembelajaran. Adapun dokumentasi berfungsi sebagai pelengkap data penelitian, seperti daftar siswa, foto kegiatan pembelajaran, dan dokumen pendukung lainnya. Dalam penelitian kuantitatif, penggunaan angket dianggap efektif karena mampu mengukur sikap, persepsi, dan pendapat responden secara sistematis (Sugiyono 2021).

Seluruh siswa kelas V MIN 1 Sarolangun tahun ajaran 2025/2026

yang berjumlah 30 orang ditetapkan sebagai populasi penelitian. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Teknik tersebut dipilih karena jumlah populasi tergolong kecil sehingga semua siswa dapat dilibatkan sebagai responden. Siyoto dan Sodik (2020) menjelaskan bahwa total sampling digunakan ketika jumlah populasi kurang dari 100 orang agar hasil penelitian yang diperoleh menjadi lebih akurat. Oleh sebab itu, sampel dalam penelitian ini terdiri atas 30 siswa kelas V MIN 1 Sarolangun.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket skala Likert untuk mengukur tingkat kedisiplinan dan minat belajar siswa. Penyusunan instrumen didasarkan pada indikator dari masing-masing variabel penelitian. Pada variabel minat belajar, indikator yang digunakan mencakup perhatian, rasa senang, keterlibatan, serta ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran. Sementara itu, variabel kedisiplinan meliputi kepatuhan terhadap aturan belajar, ketepatan waktu, tanggung jawab,

dan keteraturan dalam mengikuti pembelajaran. Sebelum diterapkan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu melalui pengujian validitas dan reliabilitas. Pengujian validitas dilakukan dengan korelasi Product Moment Pearson, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan koefisien Cronbach Alpha. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila memperoleh nilai Cronbach Alpha lebih besar dari 0,70 (Johnson and Christensen 2020).

Analisis data pada penelitian ini memanfaatkan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, persentase, serta kategori kedisiplinan dan minat belajar siswa sebelum maupun sesudah penggunaan video animasi. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan melalui analisis inferensial menggunakan uji paired sample t-test dengan bantuan software SPSS versi 25. Uji tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi terhadap kedisiplinan dan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan tingkat signifikansi sebesar 0,05. Hipotesis penelitian

dinyatakan diterima apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 dan nilai t hitung lebih besar dibandingkan t table (Sharma 2020). Dengan teknik analisis tersebut, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran empiris mengenai pengaruh penggunaan video animasi terhadap kedisiplinan serta minat belajar siswa kelas V MIN 1 Sarolangun.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengkaji pengaruh penggunaan video animasi terhadap kedisiplinan dan minat belajar siswa kelas V MIN 1 Sarolangun. Data penelitian dikumpulkan melalui penyebaran angket kepada 30 siswa yang berperan sebagai responden. Analisis data dilakukan menggunakan statistic deskriptif dan inferensial dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics. Statistik deskriptif dimanfaatkan untuk menggambarkan rata-rata minat belajar dan kedisiplinan siswa sebelum dan sesudah penggunaan video animasi

dalam pembelajaran. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan melalui statistik inferensial menggunakan uji paired sample t-test guna mengetahui ada atau tidaknya pengaruh signifikan penggunaan video animasi terhadap kedua variable penelitian. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan video animasi mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kedisiplinan dan minat belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Media video animasi juga dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif Minat Belajar Siswa Dan Kedisiplinan Belajar Siswa MIN 1 Sarolangun

variabel	Sesudah	Sebelum	Keterangan
Minat Belajar	62,4	84,7	Mengalami peningkatan
Kedisiplinan Belajar	60,1	78,2	Mengalami peningkatan

Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata pada kedua Variable penelitian setelah penerapan video animasi dalam proses pembelajaran. Nilai rata-rata minat belajar siswa yang sebelumnya berada pada angka 62,4 meningkat menjadi 84,7. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan video animasi mampu menarik perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung. Penyampaian materi melalui visual bergerak yang dipadukan dengan audio membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran sehingga semangat belajar dan rasa ingin tahu siswa meningkat secara bertahap. Selain itu, siswa terlihat lebih focus saat guru menjelaskan materi dan lebih aktif dalam menjawab pertanyaan maupun mengikuti diskusi di kelas.

Perubahan minat belajar siswa juga terlihat dari sikap belajar yang menjadi lebih positif setelah penggunaan video animasi diterapkan. Sebelum penggunaan media tersebut, Sebagian siswa cenderung kurang memperhatikan penjelasan guru dan mudah merasa jenuh selama pembelajaran

berlangsung. Setelah video animasi digunakan, antusiasme siswa terhadap materi pembelajaran meningkat secara signifikan. Keadaan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Video animasi membantu menyajikan konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui kombinasi gambar, warna, dan suara yang menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif serta mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Penggunaan video animasi tidak hanya berdampak pada minat belajar, tetapi juga memberikan pengaruh positif terhadap kedisiplinan belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari peningkatan rata-rata kedisiplinan belajar siswa yang awalnya berada pada angka 60,1 menjadi 78,2 setelah video animasi diterapkan dalam pembelajaran. Peningkatan tersebut memperlihatkan bahwa siswa menjadi lebih tertib dan teratur selama mengikuti kegiatan belajar di kelas. Siswa mulai menunjukkan kepatuhan terhadap aturan pembelajaran,

seperti hadir tepat waktu, memperhatikan penjelasan guru, mengerjakan tugas sesuai arahan, dan menjaga suasana kelas tetap kondusif selama proses pembelajaran berlangsung. Kehadiran video animasi membuat siswa lebih fokus sehingga perilaku yang dapat mengganggu kegiatan belajar mengajar berkurang secara signifikan.

Meningkatnya kedisiplinan belajar siswa juga dipengaruhi oleh keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran. Video animasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga siswa terdorong mengikuti pembelajaran dengan lebih serius. Ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan membuat mereka memiliki kesadaran belajar yang lebih baik serta mampu mengendalikan perilaku selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, video animasi tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan dalam pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana yang efektif untuk membangun kebiasaan belajar yang

lebih disiplin dan bertanggung jawab pada siswa sekolah dasar.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis Pengaruh Video Animasi terhadap Kedisiplinan dan Minat Belajar MIN 1 Sarolangun.

Variable	t hitung	Sig.	keterangan
Pengaruh Video Animasi terhadap Kedisiplinan dan Minat Belajar	5,321	0,000	H ₀ ditolak dan H ₁ diterima

Pengujian hipotesis menggunakan paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Selain itu, nilai t hitung sebesar 5,321 juga lebih besar dibandingkan nilai t tabel. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dengan demikian, penggunaan video animasi terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap kedisiplinan dan minat belajar siswa kelas V MIN 1 Sarolangun. Nilai signifikansi tersebut memperlihatkan bahwa perubahan yang terjadi setelah penerapan video animasi bukan disebabkan oleh faktor

kebetulan, melainkan benar-benar dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran tersebut dalam proses belajar mengajar.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan media yang interaktif dan menarik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain membantu meningkatkan pemahaman materi, video animasi juga berkontribusi terhadap peningkatan konsentrasi, partisipasi, dan keteraturan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, video animasi layak dipertimbangkan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran terbukti memberikan pengaruh yang

signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas V MIN 1 Sarolangun. Perubahan tersebut tampak dari meningkatnya perhatian siswa selama pembelajaran, munculnya rasa senang ketika mengikuti pelajaran, serta keterlibatan siswa yang semakin aktif dalam kegiatan belajar di kelas. Penyampaian materi melalui media visual berbasis animasi memudahkan siswa memahami penjelasan guru karena informasi disajikan secara menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Kombinasi gambar bergerak, teks, warna, dan suara pada video animasi mampu mempertahankan perhatian siswa lebih lama dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Keadaan ini membuat siswa lebih fokus selama pembelajaran berlangsung dan lebih antusias mengikuti setiap tahap kegiatan belajar. Suasana kelas yang sebelumnya cenderung pasif berubah menjadi lebih aktif karena rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran semakin meningkat.

Perubahan minat belajar siswa juga terlihat dari sikap belajar yang

berkembang setelah penggunaan video animasi diterapkan. Sebelum media tersebut digunakan, sebagian siswa tampak kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru. Namun setelah video animasi digunakan dalam pembelajaran, siswa mulai menunjukkan keberanian dalam menyampaikan pendapat, memberikan tanggapan terhadap materi, serta lebih aktif terlibat dalam diskusi kelas. Tampilan visual yang konkret membantu siswa memahami materi secara bertahap sehingga mereka tidak mudah merasa jenuh selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang menarik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan penuh perhatian. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (Sunami and Aslam 2021), yang menjelaskan bahwa penggunaan video animasi mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil serupa juga ditemukan oleh (Aprianti et al. 2023), yang menyatakan bahwa video animasi memberikan dampak positif

terhadap minat belajar siswa kelas V sekolah dasar melalui pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton.

Pengaruh positif penggunaan video animasi tidak hanya terlihat pada minat belajar, tetapi juga pada kedisiplinan belajar siswa. Setelah media tersebut diterapkan, siswa menjadi lebih tertib selama mengikuti pembelajaran, lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, dan lebih bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kehadiran media pembelajaran yang menarik membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar sehingga perilaku kurang disiplin di kelas dapat berkurang. Siswa mulai menunjukkan kepatuhan terhadap aturan pembelajaran, seperti menjaga ketenangan kelas, mengikuti instruksi guru dengan baik, serta mengumpulkan tugas tepat waktu. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai tidak hanya berdampak pada aspek akademik, tetapi juga memengaruhi perilaku dan sikap belajar siswa selama proses pembelajaran

berlangsung. Video animasi membantu menciptakan suasana belajar yang lebih terarah sehingga siswa lebih mudah berkonsentrasi dan mengendalikan perilaku selama kegiatan pembelajaran di kelas.

Meningkatnya kedisiplinan belajar siswa juga dipengaruhi oleh terciptanya suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan interaktif setelah penggunaan video animasi diterapkan. Ketertarikan siswa terhadap materi membuat mereka lebih mudah diarahkan dan lebih serius mengikuti pembelajaran. Keadaan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam membentuk kebiasaan belajar yang positif pada siswa sekolah dasar. Dalam proses pembelajaran, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi karena video animasi membantu menyampaikan materi secara lebih variatif dan menarik. Akibatnya, pembelajaran menjadi lebih efektif karena siswa terlibat aktif, baik secara mental maupun emosional. Temuan ini mendukung penelitian (Dani and Ningsih 2025), yang menjelaskan bahwa tingkat kedisiplinan siswa

dipengaruhi oleh metode serta media pembelajaran yang digunakan guru. Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif membantu menciptakan kondisi belajar yang lebih kondusif sehingga siswa lebih mudah diarahkan untuk bersikap disiplin selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan dalam penelitian ini turut didukung oleh sejumlah penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa media video animasi efektif digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. (Rochmania and Restian 2022), menjelaskan bahwa penggunaan video animasi mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa karena materi pembelajaran disajikan melalui visual yang menarik dan lebih mudah dipahami. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Wardana et al. 2024). juga menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi pada mata pelajaran IPAS memberikan pengaruh positif terhadap perhatian serta partisipasi aktif siswa kelas V sekolah dasar selama proses pembelajaran

berlangsung. Kedua penelitian tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan video animasi tidak hanya berdampak pada peningkatan minat belajar siswa, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan belajar yang lebih aktif dan kondusif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif serta bermakna bagi peserta didik.

Temuan dalam penelitian ini juga mendukung Multimedia Learning Theory yang menyatakan bahwa kombinasi gambar, suara, dan animasi lebih efektif membantu siswa memahami informasi dibandingkan metode ceramah konvensional. Video animasi mampu menarik perhatian siswa karena materi pembelajaran disajikan secara lebih konkret, interaktif, dan mudah dipahami. Pada tingkat sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah, penggunaan media visual memiliki peranan penting karena karakteristik siswa usia sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada pembelajaran berbasis audio visual. Media yang melibatkan unsur visual dan audio dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi karena informasi diterima melalui lebih dari

satu indera. Selain itu, video animasi mampu menyederhanakan materi yang sulit dipahami menjadi lebih mudah dimengerti melalui ilustrasi dan simulasi yang menarik. Oleh sebab itu, video animasi dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah.

Walaupun penelitian ini menunjukkan pengaruh yang signifikan, terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi hasil penelitian, seperti kondisi lingkungan belajar, kemampuan guru dalam mengelola media pembelajaran, serta kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran berbasis teknologi. Fasilitas sekolah dan ketersediaan perangkat pendukung pembelajaran juga berpengaruh terhadap efektivitas penggunaan video animasi dalam kegiatan belajar mengajar. Di samping itu, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena jumlah sampel yang relatif kecil dan pelaksanaan penelitian yang hanya dilakukan pada satu sekolah sehingga hasil penelitian belum dapat

digeneralisasikan secara luas. Penggunaan pendekatan kuantitatif juga membuat penelitian lebih menitikberatkan pada data numerik sehingga pengalaman belajar siswa secara mendalam belum tergambarkan sepenuhnya. Meskipun demikian, penelitian ini tetap memberikan kontribusi praktis bagi guru dan sekolah dalam pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis video animasi guna meningkatkan kedisiplinan dan minat belajar siswa. Penelitian ini juga dapat dijadikan rujukan bagi penelitian selanjutnya dengan cakupan yang lebih luas dan metode yang lebih beragam agar hasil penelitian menjadi lebih mendalam dan komprehensif.

D. Kesimpulan

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran memberikan pengaruh signifikan terhadap kedisiplinan dan minat belajar siswa kelas V MIN 1 Sarolangun. Peningkatan tersebut terlihat pada rata-rata minat belajar siswa yang berubah dari 62,4 menjadi 84,7 serta kedisiplinan belajar yang meningkat

dari 60,1 menjadi 78,2 setelah penerapan video animasi dalam proses pembelajaran. Pengujian hipotesis juga memperlihatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 dan nilai t hitung sebesar 5,321 yang lebih besar dibandingkan t tabel, sehingga hipotesis penelitian diterima. Temuan tersebut menunjukkan bahwa video animasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa, perhatian terhadap materi pembelajaran, serta kepatuhan siswa selama mengikuti kegiatan belajar di kelas.

Media pembelajaran berbasis video animasi dinilai efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan pada jenjang madrasah ibtidaiyah. Penyampaian materi secara visual melalui video animasi membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sehingga partisipasi dan motivasi belajar siswa selama pembelajaran menjadi lebih baik. Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru dan sekolah dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai upaya meningkatkan kualitas

pembelajaran, terutama dalam mendukung peningkatan minat belajar dan kedisiplinan siswa di sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, masih terdapat beberapa keterbatasan, seperti jumlah sampel yang relatif sedikit dan pelaksanaan penelitian yang hanya dilakukan pada satu sekolah sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian ini hanya menitikberatkan pada variabel kedisiplinan dan minat belajar tanpa melibatkan variabel lain yang kemungkinan memengaruhi hasil pembelajaran siswa. Oleh sebab itu, penelitian berikutnya disarankan untuk menggunakan jumlah sampel yang lebih besar, melibatkan cakupan sekolah yang lebih luas, serta menambahkan variabel lain, seperti motivasi belajar, hasil belajar, atau kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian lanjutan juga dapat menerapkan desain penelitian yang lebih kompleks agar efektivitas penggunaan video animasi dalam

pembelajaran dapat dikaji secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., Y. Alpian, D. Prihamdani, and E. Winarsih. 2021. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(6):5313–5327.
- Aprianti, Riana, Cece Rakhmat, and Dian Indihadi. 2023. "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema Organ Gerakan Hewan Di Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Elementaria Edukasia* 6(2):398–407.
- Astafrina, S., Hadiyanto, N. A. Alwi, and Y. Fitria. 2022. "Penggunaan Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(5):8754–8765.
- Dani, Umar, and Prapti Octavia Ningsih. 2025. "Upaya Guru

- Dalam Menegakkan Kedisiplinan Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Sarolangun.” *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4(4):743–751.
- Dani, Umar, Hadi Thoyib, Eva Aryani, Serli Nor Sinta, and Indah Meylani. 2026. “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Video Animasi Di Kelas.” *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School* 9(1):204–220.
- Johnson, R. Burke, and Larry Christensen. 2020. *Educational Research: Quantitative, Qualitative, and Mixed Approaches*. (7th ed.). California: SAGE Publications.
- Kinaya, Audyra, Ari Suriani, and Sahrun Nisa. 2024. “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar.” *Journal of Practice Learning and Educational Development* 4(2):88–94.
- Lestari, Dwi Aulia, and Tri Wintolo Apoko. 2022. “Efektivitas Video Animasi Melalui YouTube Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6(4):5954–5960.
- Rahmawati, Dian, Atri Widowati, and Indryani. 2024. “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Di SD Negeri 178/IV Kota Jambi.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9(2):1234–1242.
- Restya, Dinda, Susi Fitri Alawiyah, and Dewi Anjani. 2023. “Pengaruh Video Animasi Bergambar Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 02 Sertajaya.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(3):30744–30756.
- Rochmania, D. D., and A. Restian. 2022. “Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6(3):3435–3444.
- Sharma, Suresh. 2020. *Quantitative Research Methods: A Synopsis Approach*. Springer. Singapore:

Springer Nature.

Siyoto, Sandu, and Ali Sodik. 2020.

Dasar Metodologi Penelitian.

Literasi Media Publishing.

Yogyakarta: Literasi Media

Publishing.

Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian*

Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.

Bandung: Alfabeta.

Sunami, Mayang Ayu, and Aslam.

2021. "Pengaruh Penggunaan

Media Pembelajaran Video

Animasi Berbasis Zoom Meeting

Terhadap Minat Dan Hasil

Belajar IPA Siswa Sekolah

Dasar." *Jurnal Basicedu*

5(4):1940–1945.

Wardana, R. A., T. Juniarso, and A.

W. Hanindita. 2024.

"Pengembangan Media Video

Animasi Pada Mata Pelajaran

IPAS Untuk Siswa Kelas V

Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu*

8(5):3669–3681.