

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat penting dalam proses pengembangan berbagai potensi yang dimiliki oleh manusia.² Ki Hadjar Dewantara mengatakan bahwa pendidikan adalah upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin dan karakter), pikiran, serta tubuh anak.³ Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai upaya sadar dari orang dewasa untuk membimbing dan membentuk karakter anak yang masih berkembang agar selaras dengan nilai-nilai keluarga, budaya, masyarakat dan lingkungan terdekatnya.⁴ Pendidikan berfungsi sebagai sarana dan prasarana yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan serta membimbing kearah kehidupan yang lebih baik.⁵ Pada dasarnya, pendidikan bertujuan untuk membentuk manusia secara kemanusiaan melalui upaya orang dewasa yang membimbing peserta didik menuju perbaikan mental dan spiritual.⁶ Pada Kurikulum Merdeka yang diterapkan sejak 2022, IPAS menjadi mata pelajaran terpadu untuk membangun literasi sains dan sosial peserta didik SD/MI.

² Erlinda Nelly dan Farida Mayar, "Implementasi Kolase Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Habibi Pariaman," *Ensiklopedia of Journal* 2, no. 2 (2020): hal 7–13.

³ Laurensius Dihe Sanga dan Yvonne Wangdra, "Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa," *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)* 5 (September 2023): hal 84–90, <https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>.

⁴ Yuyun Yunarti, "Pendidikan Kearah Pembentukan Karakter," *Jurnal Tarbawiyah* Volume 11, no. 2 (2014).

⁵ Nur Fatmawati dkk., "Pemanfaatan Dan Pemeliharaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 2 (2019): hal 115–21, <https://doi.org/doi.org/10.26858/pembelajar.v3i2.9799>.

⁶ Esther Christiana, "Pendidikan yang Memanusiakan Manusia," *Humaniora* 4, no. 1 (2013): hal 398, <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3450>.

Namun, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS).

Ungkapan “setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia” ditemukan dalam pasal 28C ayat 1 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Menurut bagian ini, upaya pemerintah dalam memantau kemajuan sistem pendidikan sangat penting untuk memastikan akses pendidikan tetap terjaga di tengah berbagai hambatan, khususnya masalah kualitas yang masih menjadi isu mendasar di Indonesia. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, diperlukan inovasi pada pengembangan kurikulum, metode pembelajaran kreatif, serta penyediaan fasilitas pendidikan yang mendukung proses bimbingan bagi peserta didik agar mencapai kompetensi belajar yang telah ditargetkan.⁷ Pembelajaran merupakan perubahan perilaku yang mengangkut aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan dari tidak mengetahui menjadi memahami.⁸ Proses pembelajaran perlu melibatkan peserta didik sebagai pusat dari kegiatan.⁹ Guru seharusnya pandai merancang ekosistem pembelajaran

⁷ Erwin E. Upu dkk., “Inovasi Dalam Pengembangan Kurikulum,” *Arini: Jurnal Ilmiah dan Karya Inovasi Guru* 2, no. 1 (2025): hal 65–76, <https://doi.org/10.71153/arini.v2i1.327>.

⁸ I. Putu Widyanto dan Endah Tri Wahyuni, *Implementasi Perencanaan Pembelajaran*, 04, no. 02 (2020): hal 16–35.

⁹ Nurlina Ariani Hrp dkk., “Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran”, (PT: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022), hal 01

yang melibatkan serta bernilai pendidikan tinggi, guna memastikan manfaat belajar peserta didik mencapai tingkat terbaik.¹⁰

Proses pembelajaran pada dasarnya bentuk komunikasi, tetapi sering kali mengalami kegagalan. Pesan atau materi pelajaran yang disampaikan guru tidak terserap secara optimal oleh peserta didik, sehingga tidak semua isi materi dapat dipahami dengan baik. Oleh karena itu, guru perlu cerdas dalam menyampaikan materi agar efektif. Hal ini juga mempengaruhi minat belajar peserta didik, selama pembelajaran masih banyak peserta didik yang berkeliraran, mengganggu teman, atau mengobrol saat guru menjelaskan, sehingga tidak ada interaksi timbal balik antara peserta didik dan guru. Peserta didik yang kurang berminat belajar pun kerap cepat bosan, akibat penjelasan guru yang sulit dicerna dalam dipahami.

Kurangnya minat belajar peserta didik terlihat dari adanya peserta didik yang kurang antusias atau mudah jenuh selama proses pembelajaran. Rendahnya tingkat konsentrasi yang ditunjukkan dengan perhatian yang gampang terganggu

sehingga banyak peserta didik lebih memilih mengobrol ketimbang fokus pada materi. Selain itu, peserta didik tampak tidak serius dalam mengerjakan tugas, bahkan tidak ada dorongan untuk menyelesaikan lebih cepat daripada teman sekelasnya.¹¹ Minat belajar merupakan suatu nilai dan dorongan untuk

¹⁰ Resti Laila Hasanah dan Zelhendri Zen, “Analisis Peran Guru dalam Menciptakan Lingkungan Belajar yang Mendukung Perkembangan Optimal Anak SD,” *Journal of Basic Education Studies* 8, no. 1 (2025): 192–96.

¹¹ Abdullah Pandang dan Suciani Latif, “Analisis Motivasi Belajar Rendah Siswa Selama Masa Pandemi dan Penanganannya (Studi Kasus di SMA Negeri 8 Makassar),” *Pinisi Journal Of Education* (2022), 1, 1–16.

belajar.¹² Minat belajar menjadi hal krusial dalam proses pembelajaran, karena mampu mendorong individu agar lebih giat belajar. Melalui dorongan ini, diharapkan dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak secara maksimal. Dengan adanya minat belajar yang kuat dalam diri anak, mereka akan lebih konsentrasi, bersemangat, setara memiliki komitmen teguh untuk terus terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Guru tentu sadar bahwa kebosanan peserta didik berpangkal dari penjelasan yang diberikan guru masih simpang siur dan tidak fokus pada akar masalah. Supaya tidak terjadi hal tersebut guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media sebagai alat bantu.

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran sangatlah signifikan, karena mampu menyederhanakan materi rumit agar lebih mudah dipahami peserta didik. Dengan demikian, video animasi bertindak sebagai sarana bantu esensial untuk mendukung efektivitas proses belajar mengajar.¹³ Jadi, kedudukan dia bisa dikatakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, sehingga peserta didik mampu menyerap seluruh materi pelajaran dari guru secara maksimal.¹⁴ Sebagai upaya memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, video animasi digital

¹² Siti Nurhasanah dan A. Sobandi, "Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): hal 128, <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.

¹³ Sapriyah, "Media Pembelajaran dalam Proses Belajar mengajar", Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Vol 2, no 1, 2019.

¹⁴ Surur, Agus Miftakus, dkk. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Mi Al-Hikmah Ketami Kota Kediri." *Jurnal Pendidikan Islam Tingkat Dasar* 11.2 (2021): hal 160-168.

mampu menyampaikan materi melalui elemen visual dan audio secara bersamaan, sehingga konsep abstrak dalam ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) menjadi lebih nyata dan relevan dengan konteks.¹⁵ Dengan animasi bergerak, warna cerah, serta narasi yang terstruktur, video animasi dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan minat dan hasil belajar. Ini sesuai dengan ciri khas anak sekolah dasar yang lebih cepat menangkap pelajaran lewat gambaran visual ketimbang uraian lisan belaka. Dengan demikian, penerapan video animasi digital diharapkan menciptakan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) yang lebih hidup, interaktif, dan bermakna, sekaligus mendongkrak minat belajar peserta didik.¹⁶

Hal ini sejalan dengan pendapat Richard E. Mayer dalam teori *cognitive theory of multimedia learning* yang menyatakan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi ketika informasi disajikan melalui perpaduan gambar, teks, suara dan animasi secara bersamaan.¹⁷ Penggunaan video animasi ini mampu membantu peserta didik memproses informasi melalui dua saluran, yaitu visual dan auditori, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), video animasi dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat

¹⁵ Rina Ayu Wardana dkk., “Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran IPAS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 8, no. 5 (2024): hal 3669–81, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8580>.

¹⁶ Kadek Dian Indah Sari dkk., “Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora* 8, no. 2 (2024): hal 187–96, <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.78479>.

¹⁷ Ismail Idris dkk., “Analisis Peran dan Efektivitas Multimedia dalam Transformasi Pembelajaran Modern,” *Router : Jurnal Teknik Informatika dan Terapan* 4, no. 2 (2026): hal 01–13, <https://doi.org/doi.org/10.54066/jrea-itb.v4i1.834>.

abstrak, seperti bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya melalui tampilan visual yang menarik.

Pemanfaatan video animasi ini dalam pembelajaran yang efektif mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dengan lebih baik serta meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Video animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman yang lebih cepat terhadap ilmu bidang ilmu tertentu.¹⁸ Dalam konteks pendidikan, video animasi sering diartikan sebagai media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual gerak, gambar-gambar, narasi dan kadang musik untuk mempermudah pemahaman konsep yang sulit atau abstrak.¹⁹ Video animasi dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran dengan menyediakan beragam pilihan bahan ajar yang menarik, sehingga mencegah timbulnya rasa bosan pada mereka. Penggunaan video animasi akan sangat mendukung keefektifan proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi materi yang mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Namun realitanya rendahnya minat dan hasil belajar anak sekolah masih menjadi permasalahan yang belum sepenuhnya terpecahkan. Di Mi hidayatul mubtadiin wates sumbergempol tulungagung, saat melakukan observasi menunjukkan bahwa pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas IV masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan LKS,

¹⁸ Nur Ilmi dan Reskiyanti Tajuddin, "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar," *Societies: Journal of Social Sciences and Humanities* 1, no. 1 (2021): 38–44.

¹⁹ Maharani Aulia dkk., "pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Kinemaster," *jurnal Dunia Pendidikan* 4, no. 1 (2024).

sehingga siswa sering menunjukkan kurangnya atusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut terlihat dari peserta didik yang mudah merasa bosan, kurang fokus saat guru menjelaskan materi, serta cenderung pasif ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, interaksi antara guru dan peserta didik masih belum berjalan secara optimal karena sebagian besar pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*). Akibatnya, peserta didik kurang terdorong untuk bertanya, mengemukakan pendapat, maupun aktif dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Sebagian peserta didik dalam proses pembelajaran sering kali belum menguasai pengetahuan dasar tentang pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), karena peserta didik cenderung merasa bosan dengan pembelajaran yang digunakan guru. Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) membahas bagian tubuh tumbuhan yang ada di LKS ini adalah interaksi yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik. Berdasarkan pengamatan saat pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) di kelas IV di Mi hidayatul muhtadiin wates sumbergempol tulungagung, guru hanya menyampaikan materi pelajaran secara lisan dan terkadang menjelaskan dengan menulis di papan tulis, sehingga peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat. Akibatnya, peserta didik cenderung tidak fokus, banyak di tuntut untuk lebih kreatif dalam menyajikan materi melalui media pembelajaran yang menarik.

Selain itu, minat dan hasil belajar peserta didik rendah karena kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang cocok untuk anak

sekolah dasar. Anak SD/MI lebih suka belajar dengan cara visual, interaktif dan seru. Jika pembelajaran hanya ceramah biasa, peserta didik cepat bosan dan kehilangan semangat belajar.²⁰ Oleh karena itu, diperlukan cara baru agar belajar lebih hidup dan aktif, seperti pakai video animasi. Media ini membantu guru menyampaikan materi ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) secara jelas lewat gambar bergerak, bukan hanya cerita verbal. Dengan begitu, peserta didik lebih terlibat minat belajar meningkat dan nilai belajar peserta didik kelas IV juga membaik.

Nur Anita pada tahun 2018 melakukan penelitian mengenai Upaya Peningkatan Minat Belajar dengan Menggunakan Media Audio Visual Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD N 1 Metro Timur Tahun Pelajaran 2017/2018. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Dian Rahmawati pada tahun 2024 mengenai Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS di SD Negeri 178/IV Kota Jambi, menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi efektif dalam meningkatkan minat belajar yang signifikan. Selain itu, penelitian oleh Siti Nur Haliza dkk pada tahun 2025 mengenai Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Inpres 1 Lolu menunjukkan bahwa media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil

²⁰ Jingga Sukmawati, "Perbandingan Efektivitas Hasil Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Visual Pada Siswa Sekolah Dasar: Literature Review," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 4 (2022).

belajar IPAS peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang memiliki rata-rata yang lebih rendah.

Berdasarkan pemersalahan tersebut, penggunaan video animasi digital mampu menjadi solusi dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan komunikatif, peserta didik tidak hanya menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran, tetapi juga lebih mudah memahami materi yang diajarkan guru. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai ***“Pengaruh Penggunaan Video Animasi Digital Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MI Hidayatul Mubtadi’in Wates Sumbergempol Tulungagung”***

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas di dapatkan identifikasi masalah sebagian berikut:

1. Penggunaan video animasi digital sebagai media pembelajaran IPAS belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru.
2. Pembelajaran IPAS masih didominasi metode konvensional sehingga minat belajar siswa kelas IV MI MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung belum optimal.

3. Siswa kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPAS.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas di dapatkan rumusan masalah sebagian berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan video animasi digital terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan video animasi digital terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan video animasi digital terhadap minat dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas di dapatkan tujuan penelitian sebagian berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan video animasi digital terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung
2. Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan video animasi digital terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV MI Hidayatul Mubtadiin

Wates Sumbergempol Tulungagung sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

3. Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan video animasi digital terhadap minat dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV MI Hidayatul Muftadiin Wates Sumbergempol Tulungagung sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan hasil penelitian dapat dilihat dari segi teoritis dan praktis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada berbagai pihak. Maka kegunaan penelitian yang diperoleh sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya validasi empiris mengenai peran video animasi digital dalam peningkatan aspek afektif peserta didik (minat belajar), serta memperkaya khazanah penelitian kuantitatif di bidang pendidikan IPAS.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi lembaga, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat pembelajaran
- b. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif, sehingga minat pembelajaran mereka terhadap IPAS meningkat.

- c. Bagi guru, memberikan referensi praktis dan bukti empiris mengenai efektivitas video animasi sebagai alternatif media ajar yang dapat diterapkan untuk mengatasi kebosanan peserta didik.
- d. Bagi peneliti, sebagai tambahan wawasan mengenai media video animasi sehingga peneliti bisa menambah keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup serta keterbatasan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis Eksperimen Semu (*Quasi-Experimental Design*), menggunakan desain *Pretest-Posttest non-equivalent control group design*.

2. Variabel Penelitian

- a. Variabel Bebas (Independent Variable X): Penggunaan Video Animasi Digital dalam pembelajaran IPAS.
- b. Variabel Terikat (Dependent Variable Y1): Minat Belajar IPAS siswa.
- c. Variabel Terikat (Dependent Variable Y2): Hasil Belajar IPAS siswa.

3. Subjek dan lokasi: subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV Mlihidayatul mubtadiin wates Sumbergempol tulungagung tahun ajaran 2025/2026.

4. Materi fokus: materi IPAS kelas IV yang akan disajikan melalui video animasi yang bertopik tentang bagian tubuh tumbuhan. Penelitian ini hanya menguji pengaruh pada satu aspek psikologis, yaitu minat dan hasil belajar peserta didik. Efek yang diteliti hanya berlaku dalam konteks penggunaan media video animasi digital yang spesifik, sehingga generalisasi hasilnya terbatas pada karakteristik sekolah dan peserta didik yang serupa. Pengukuran minat belajar didasarkan pada instrumen angket atau observasi yang mungkin dipengaruhi oleh kecenderungan peserta didik untuk memberikan jawaban yang ideal (*social desirability bias*).

G. Penegasan Variabel

Untuk menghindari ambiguitas dalam interpretasi, variabel penelitian ditegaskan sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)
 - a. Penggunaan Video Animasi Digital (X)

Penggunaan video animasi digital adalah pemanfaatan media pembelajaran berbentuk audio visual yang menampilkan gambar bergerak (animasi), teks, suara, dan efek visual secara digital dalam proses pembelajaran IPAS. Dalam penelitian ini, penggunaan video animasi digital diartikan sebagai media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi IPAS kepada peserta didik kelas IV di Mi hidayatul mubtadi'in wates dengan tujuan membantu pemahaman konsep, menarik perhatian, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variables*)

a. Minat Belajar (Y_1)

Minat belajar adalah kecenderungan perasaan senang, perhatian, dan ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran IPAS sehingga mendorong peserta didik untuk aktif dan terlibat dalam proses belajar. Minat belajar diukur menggunakan angket (kuesioner) yang diberikan kepada peserta didik kelas IV.

b. Hasil Belajar (Y_2)

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran IPAS yang mencakup aspek kognitif (pengetahuan dan pemahaman materi). Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur melalui nilai tes (*pretest* dan *posttest*) yang diberikan setelah penggunaan video animasi digital dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS).

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.²¹

- a) H_0 (Hipotesis Nol): Tidak terdapat pengaruh penggunaan video animasi digital terhadap minat belajar IPAS peserta didik kelas IV Mi hidayatul muhtadiin wates sumbergempol tulungagung

²¹ Sugiono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D". (PT: Alfabeta), 2022. hal

- b) H_a (Hipotesis Alternatif): Terdapat pengaruh penggunaan video animasi digital terhadap minat belajar IPAS peserta didik kelas IV Mi hidayatul mubtadiin wates sumbergempol tulungagung

I. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika pada penelitian ini sesuai dengan pedoman skripsi Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung yang dibagi menjadi 3 bagian yaitu:

1. Bagian Awal

Bagian awal pada skripsi ini terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

2. Bagian Utama

Bagian ini terdiri dari beberapa bab, diantaranya:

- a. Bab I Pendahuluan: pada bab ini memberikan penjabaran singkat mengenai apa yang dibahas dalam penelitian ini. Penjabaran tersebut terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.
- b. Bab II Landasan Teori: Pada bab ini menguraikan tentang teori yang berkaitan dengan variabel dependen yaitu minat belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS, serta penggunaan video animasi digital sebagai variabel independen. Dalam bab ini juga

akan membahas mengenai penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian.

- c. Bab III Metode Penelitian Pada bab ini membahas tentang metode yang digunakan dalam penelitian yaitu pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, populasi, sampling, dan sampel penelitian, sumber data, variabel dan definisi variabel yang terdiri dari definisi konseptual dan definisi operasional, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data. Bab IV Hasil Penelitian: Pada bab ini menyajikan uraian hasil penelitian yang telah diteliti berupa deskripsi objek penelitian, pengujian hipotesis, interpretasi hasil penelitian, dan temuan penelitian.
- d. Bab V Pembahasan: pada bab ini menyajikan bagian pembahasan memberikan penjelasan serta penguatan atas temuan penelitian, selanjutnya membandingkan temuan penelitian dengan teori dan penelitian terdahulu yang kredibel.
- e. Bab VI Penutup: Pada bab ini berisi mengenai uraian kesimpulan dan saran-saran yang bermanfaat bagi lembaga dan bagi peneliti selanjutnya.

3. Bagian Akhir

Bagian Akhir, terdiri dari: Pada bagian akhir terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, serta daftar riwayat hidup.