

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD

Rini Puspitasari¹, Zahrudin Hodsay², Anggria Septiani Mulbasari³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas PGRI Palembang
Email: rinipuspita283@gmail.com

Corresponding author:

Rini Puspitasari
Universitas PGRI Palembang
Email : rinipuspita283@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode pre-experimental design dengan desain penelitian one-group pretest and posttest design. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah 25 siswa. Penggunaan video animasi terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS mengalami peningkatan. Hasil angket pretest memperoleh rata-rata 63,68 sedangkan hasil angket posttest memperoleh rata-rata 82,48. Dengan demikian minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS mengalami peningkatan setelah penggunaan video animasi. Dari hasil penelitian dan analisis data diperoleh nilai signifikan yaitu $0,000 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 12,487 > t_{tabel} 1,710$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan video animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPAS kelas IV.

Kata kunci: Video Animasi, Minat Belajar, IPAS.

Abstract: The purpose of this study was to determine the effect of using animated videos on student interest in IPAS subjects. The type of research used in this study is quantitative research. The method used is pre-experimental design method with one-group pretest and posttest design. The samples used in this study were fourth grade students with a total of 25 students. The use of animated videos on student learning interest in IPAS subjects has increased. The pretest questionnaire results obtained an average of 63,68 while the posttest questionnaire results obtained an average of 82,48. Thus, students' interest in learning IPAS has increased after the use of animated videos. From the results of research and data analysis, a significant value of $0.000 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 12,487 > t_{table} 1,710$ is obtained, which means that H_0 is rejected and H_a is accepted. From the results of the study it can be concluded that there is an effect of using animated videos on learning interest in IPAS class IV subjects.

Keywords: animated video, interes in learning, IPAS

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi, serta teknologi informasi dan teknologi komunikasi berkembang dengan pesat. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang terkena dampaknya. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang didalamnya ada pemahaman tentang agama, disiplin, pemahaman, dan moral yang tinggi.

Pendidikan adalah proses belajar. Kegiatan belajar adalah mengetahui, memahami, dan mengembangkan pengetahuannya. Terdapat kegiatan yang melibatkan guru dan siswa dalam pembelajaran. Umpan balik atau tanggapan dari guru/siswa dapat digunakan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran jika terjadi interaksi antara guru dan siswa. Interaksi tersebut dapat berupa umpan balik atau tanggapan dari guru/siswa. Komunikasi antara guru dan siswa merupakan kunci pembelajaran.

Siswa yang berminat dalam belajar akan menjadikan proses belajar bermakna. Proses belajar melibatkan interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Seseorang dikatakan telah mempelajari sesuatu jika ia mampu mengubah perilakunya. Belajar melibatkan beberapa elemen pembelajaran. Ada beberapa hal yang saling terkait komponen pembelajaran dan penting dalam proses belajar, yaitu : kurikulum, guru, siswa, tujuan, metode, media, dan evaluasi semuanya berhubungan dengan proses belajar.

Salah satu komponen pembelajaran adalah pemanfaatan media dalam pembelajaran, media pembelajaran sebagai alat bantu pengajar dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Pemanfaatan media dalam pembelajaran menyiapkan hal-hal yang dapat membangkitkan minat belajar, meningkatkan motivasi, membangkitkan minat melalui apa yang dilihatnya, dan memberdayakan siswa untuk berminat dalam pembelajaran mengelola kegiatan di dalam kelas.

Beberapa manfaat media pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila upaya maksimal dalam pemanfaatan media pembelajaran juga dilakukan dengan baik. Menurut Kemp dan Dayton, terdapat tiga fungsi utama media pembelajaran, yaitu untuk mendorong minat, menyajikan informasi, dan memberikan pembelajaran (Laura, 2022, hal. 2). Melihat fungsi media pembelajaran yang paling utama, salah satunya adalah untuk memacu atau meningkatkan minat belajar siswa. Untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas, guru dapat memanfaatkan media dalam pembelajaran. Media yang dapat dimanfaatkan antara lain media animasi.

Media animasi pembelajaran adalah media yang terdiri dari kumpulan gambar yang telah sedikit diubah untuk membuatnya bergerak dan dilengkapi dengan audio untuk membuat hidup dan menyimpan pesan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu mendidik yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memudahkan guru mencapai tujuan pembelajaran, siswa dapat terinspirasi untuk berpartisipasi lebih aktif di kelas jika video animasi digunakan.

Selain itu penerapan media animasi dalam pembelajaran mempunyai hubungan dan dampak yang dalam terhadap siswa serta perhatian, minat, motivasi dan lainnya. Kemudian minat belajar yang tinggi dapat menimbulkan hasil belajar yang baik, yaitu dengan meningkatkan motivasi siswa itu sendiri.

Perasaan senang, yaitu siswa menyukai dan tidak merasa harus mengikuti pembelajaran, merupakan salah satu dari empat indikator minat yang dapat digunakan untuk menganalisis rasa ingin tahu minat belajar siswa. Kedua, ketertarikan merupakan daya dorong yang mendorong siswa untuk merasa tertarik pada orang, benda, dan sebagainya. Ketiga, konsentrasi atau aktivitas mental siswa terhadap pengamatan, dalam arti siswa yang berminat pada suatu benda tertentu akan secara otomatis memperhatikannya. Keempat, keterlibatan siswa, yaitu keterlibatan siswa terhadap suatu benda yang membuat orang tersebut merasa senang dan bersemangat dalam mengerjakan atau menekuni ilmu pengetahuan.

Seseorang yang memiliki minat yang kuat dapat lebih termotivasi untuk melakukan aktivitasnya. Siswa akan lebih mudah memahami materi, mengingatnya, dan menerapkannya jika dikaitkan dengan pembelajaran IPAS di kelas. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta

interaksinya, serta kehidupan sosial manusia sebagai individu. Karena IPAS berkaitan dengan alam dan masyarakat, maka seorang guru harus mengajarkannya dengan mengaitkan pelajaran dengan konteks kehidupan. Oleh karena itu, diperlukan visualisasi dalam bentuk media audiovisual seperti video animasi. Pembelajaran dapat lebih mudah dilakukan dengan video animasi.

Berdasarkan pra observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN 21 Sembawa, diperoleh informasi bahwa saat kegiatan pembelajaran berlangsung masih berpusat pada guru dan siswa cenderung kurang aktif. Metode pembelajaran yang sering digunakan di kelas seperti metode ceramah, dimana siswa hanya berfokus dan bersumber dari guru, sehingga metode ini kurang efektif untuk mendorong semangat siswa dan respon siswa tidak begitu aktif. Selain itu juga fasilitas yang ada di sekolah seperti proyektor dan laptop belum sepenuhnya digunakan oleh guru dalam pembelajaran, kebanyakan guru masih menggunakan media gambar yang praktis. Oleh karena itu, terdapat permasalahan pada minat belajar siswa, setelah melakukan pengamatan dengan melihat data awal berdasarkan indikator minat belajar siswa, yaitu: dari segi sikap, perasaan senang, tertarik, dan peduli masih di bawah rata-rata dan tergolong sangat kurang. Beberapa hal yang menunjukkan minat belajar siswa antara lain: materi yang disajikan kurang jelas, penyampaiannya satu arah, kemudian diikuti dengan minat kerjasama siswa, siswa terlihat pasif dan kurang bersemangat, serta materi sulit dipahami.

Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berdampak pada rendahnya minat belajar siswa sehingga berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran berlangsung untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan minat, membangkitkan motivasi psikologis terhadap pembelajaran (Ulfah, 2019, hal. 186).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran yaitu video animasi yang dapat menarik perhatian siswa. Cara ini juga menjadikan suasana siswa dalam pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh (Agustin, 2021, hal. 71) kuesioner minat belajar yang diberikan kepada 36 siswa menunjukkan bahwa 82% siswa merasa puas dengan media video animasi interaktif dan 19% siswa merasa tidak puas. Selanjutnya, 80% responden tertarik untuk belajar dengan media video interaktif, 20% tidak tertarik, dan terakhir, 78% responden mengikuti pembelajaran dengan media video interaktif dan 22% tidak mengikuti pembelajaran. Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa media animasi interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

METODE

Pada penelitian ini ada dua variabel, yaitu variabel bebas disebut juga sebagai variabel penyebab atau variabel independen (X) yaitu, video animasi adalah media audio visual berupa gambar bergerak yang berasal dari kumpulan objek yang secara sistematis bergerak sesuai dengan jalur yang telah ditentukan sebelumnya pada setiap waktu. Video animasi ini berisi mata

pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Serta variabel terikat disebut juga variabel yang dipengaruhi atau variabel dependen (Y) yaitu, minat belajar merupakan dorongan dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang dapat membuatnya tertarik dan senang serta pemusatan perhatian dan keinginan yang tidak disengaja. Minat belajar siswa sebagai respon terhadap perlakuan penggunaan video animasi. Dalam melakukan pengukuran tentang minat, yang berdasarkan indikator minat belajar yaitu perasaan senang, perhatian siswa, perasaan tertarik siswa, keterlibatan siswa.

Penelitian ini dilakukan di SDN 21 Sembawa dengan waktu pelaksanaan penelitian pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif deskriptif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen. Penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu menggunakan *pre-experimental design* jenis *one-group pretest and posttest design*. *Pre-experimental design* yaitu rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Rancangan *one-group pretest and posttest design* ini dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembanding. Adapun pola penelitian *one-group pretest and posttest design* sebagai berikut (Sugiyono, 2018, hal. 171):

Tabel 1. Pola Penelitian One-Group Pretest and Posttest Design

$O_1 \text{ X } O_2$

Keterangan:

O_1 = Nilai sebelum diberi perlakuan (*Pretest*)

X = Perlakuan (*Treatment*)

O_2 = Nilai setelah diberi perlakuan (*Posttest*)

Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh adalah siswa yang berasal dari kelas IV SDN 21 Sembawa sebanyak 25 orang siswa. Untuk teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam adalah angket, untuk mengetahui seberapa besar minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, angket dirancang sesuai dengan tujuan penelitian. Instrumen angket akan diuji terlebih dahulu menggunakan uji validitas dan reliabilitas dengan bantuan program *software* SPSS versi 23 *for windows*.

Analisis data dalam penelitian meliputi beberapa tahapan. Tahap pertama adalah anlisi deskriptif, yaitu informasi tentang jumlah data, nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata dan standar deviasi. Selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program *software* SPPS versi 23 *for Windows*. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah distribusi data sampel normal atau distribusi data sampel tidak normal, dasar pengambilan keputusan yaitu: Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data sampel yang diambil berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$, maka data sampel yang diambil berdistribusi tidak normal.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus uji-t berpasangan (*paired sampel t-Test*), yaitu uji yang digunakan untuk menganalisis data pada sampel yang sama namun mengalami dua perlakuan yang berbeda. Analisis ini berguna untuk melakukan pengujian

terhadap satu sampel yang mendapat perlakuan yang kemudian akan dibandingkan rata-rata sampel tersebut antara sebelum dan sesudah perlakuan.

Syarat dasar penggunaan uji ini perbedaan rata-rata harus berdistribusi normal. Varian masing-masing variabel dapat sama atau tidak. Untuk menguji hipotesis digunakan bantuan *software* SPSS versi 23 *for Windows* menggunakan uji-t berpasangan (*paired sampel t-Test*). Adapun dasar pengambilan keputusan dengan taraf signifikan 5%. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak. Jika nilai signifikan ≤ 0.05 maka H_0 ditolak atau H_a diterima.

Dapat juga ditentukan menggunakan dasar pengambilan keputusan t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan tingkat signifikansi 95% atau 5% dengan $df = N-1$. Kriteria pengambilan kesimpulan, jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka, H_0 ditolak atau H_a diterima. Jika nilai $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan *pretest* pada penelitian ini dilakukan pada pertemuan pertama sebelum dilaksanakannya *treatment* (perlakuan) dan pelaksanaan *posttest* setelah diberikan *treatment* (perlakuan). Penyebaran angket disebarakan kepada 25 orang siswa dan berisi 25 butir pernyataan. Angket yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk mengetahui secara jelas minat belajar siswa dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran IPAS sebelum dan sesudah penggunaan video animasi di kelas IV SDN 21 Sembawa.

Setelah dilakukan *pretest* dan *posttest*, maka berikut ini adalah hasil skor yang didapat dari jawaban yang diberikan oleh siswa kelas IV sebelum dan sesudah penggunaan video animasi pada mata pelajaran IPAS.

Tabel 2. Hasil Statistik Angket Minat Belajar
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	25	54	76	63,68	6,650
Posttest	25	78	91	82,48	3,513
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat terjadi peningkatan dari hasil *pretest* dan *posttest* sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan, dimana nilai rata-rata *pretest* 63,68 $<$ *posttest* 82,48 maka secara deskriptif ada perbedaan rata-rata minat belajar *pretest* dengan minat belajar *posttest* artinya minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS setelah penggunaan video animasi lebih tinggi dari pada sebelum penggunaan.

Setelah mendapatkan hasil uji validitas dan reliabilitas angket minat belajar, peneliti memaparkan hasil uji normalitas yang mana uji normalitas digunakan untuk memenuhi syarat dalam uji-t berpasangan (*paired sampel t-Test*), uji-t berpasangan bisa dilakukan apabila data sampel yang diambil berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program *software* SPSS versi 23 *for Windows*.

Tabel 3. Hasil Normalitas Angket Minat Belajar Siswa

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	,141	25	,200*	,936	25	,122
Posttest	,143	25	,198	,926	25	,069

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 3 hasil uji normalitas sebelum perlakuan (*pretest*) menunjukkan bahwa nilai signifikan $0,122 > 0,05$ dan sesudah perlakuan (*posttest*) menunjukkan nilai signifikan $0,069 > 0,05$. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka dapat disimpulkan bahwa data sampel yang diambil berdistribusi normal.

Mengetahui pengaruh dari penggunaan video animasi terhadap minat belajar dilakukan uji hipotesis. Pada penelitian ini uji hipotesis menggunakan uji-t berpasangan (*paired sampel t-Test*). Berikut adalah hasil dari hasil uji-t berpasangan (*paired sampel t-Test*) data sampel:

Tabel 4. Hasil Uji-t Angket Minat Belajar
Paired Samples Test

		Paired Differences							
				Std.	95% Confidence				
		Mean	Std.	Error	Interval of the		T	df	Sig. (2-
			Deviation	Mean	Difference				tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-18,800	7,528	1,506	-21,907	-15,693	-12,487	24	,000

Berdasarkan tabel 4 diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Diketahui nilai T adalah sebesar $|-12,487| = 12,487$, maka nilai t_{hitung} 12,487 dengan $df = 24$ dan nilai $\alpha = 5\%$ atau $0,05$, maka nilai t_{tabel} adalah sebesar 1,710. Dengan demikian, karena nilai $t_{hitung} 12,487 > t_{tabel} 1,710$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan di atas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh variabel (X) video animasi terhadap variabel (Y) minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 21 Sembawa.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 21 Sembawa. Peneliti menggunakan video animasi sebagai alat dan sumber pembelajaran dalam proses pembelajaran IPAS pada bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya, Topik B Kekayaan Budaya Indonesia. Penelitian ini mengambil satu kelas sebagai sampel yang berjumlah 25 siswa, di dalam kelas inilah dilakukan kegiatan *pretest*, *treatment*, dan *posttest*.

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, data yang valid dan reliabel dilakukan uji normalitas dan menyatakan data sampel yang diambil berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Hasil penelitian yang telah didapatkan melalui penyebaran angket kepada responden untuk mengumpulkan data yang kemudian dianalisis menggunakan uji-t berpasangan (*paired sampel t-Test*), maka dapat diketahui hasil dari nilai angket minat belajar *pretest* dan *posttest* pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 21 Sembawa.

Berdasarkan uji-t berpasangan (*paired sampel t-Test*), diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 \leq 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Diketahui nilai t_{hitung} 12,487 dengan $df = 24$ dan nilai $\alpha = 5\%$ atau 0,05, maka nilai t_{tabel} adalah sebesar 1,710. Dengan demikian, karena nilai t_{hitung} 12,487 > t_{tabel} 1,710, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dengan diterimanya H_a artinya terdapat signifikansi antara pengaruh video animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 21 Sembawa sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh video animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 21 Sembawa.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran perlu dilakukan agar siswa mempunyai pengalaman belajar yang berbeda dan dapat membantu membangkitkan minat belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, membangkitkan rasa ingin tau dan mendorong siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk membuat siswa semangat, tidak mudah bosan, mempermudah proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran salah satunya media video animasi.

Media animasi merupakan suatu media yang berisi kumpulan gambar yang dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio yang menarik serta mengandung nilai-nilai pembelajaran (Riyanti, 2021, hal. 73).

Digunakan video animasi ini dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS dapat menjadikan pembelajaran lebih hidup dan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran selain itu, video animasi ini masih minim digunakan guru dalam proses pembelajaran dan hal yang baru bagi siswa. Video animasi dengan kebermanfaatannya dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam penelitian penelitian ini yakni minat disini adalah perasaan senang, perhatian, keterarikan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh (Fazrinul, 2024, hal. 286) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika di Kabupaten Sinjal: Studi pada Siswa Sekolah Dasar Kelas IV" bahwa penggunaan media ini dinilai sangat baik, karena keberagaman dan ketidakmonoton media pembelajaran mampu memicu partisipasi siswa, meningkatkan keterlibatan, serta menghidupkan suasana pembelajaran. Dengan demikian minat belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan.

Adapun pada penelitian yang dilakukan oleh (Jafar, 2021, hal. 261) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SD di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan" bahwa hasil penelitian menunjukkan gambaran penggunaan video pembelajaran matematika memperoleh presentase 83,54% dan pengaruh media video pembelajaran matematika terhadap minat belajar siswa yaitu 65% dan 35% dipengaruhi selain minat. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif animasi pembelajaran matematika memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa.

Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh (Sanjaya, 2023, hal. 324) dengan judul "Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar pada Aspek Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Kecamatan Taalate Kota Makasar", media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar membaca pemahaman siswa kelas V, hal ini dapat dilihat dari

skor rata-rata sebelum diberi perlakuan 53,05 dan setelah perlakuan nilai rata-rata meningkat yaitu 81 dengan ketuntasan 90% dan dengan hasil uji hipotesis dengan nilai sig 0,000 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dari beberapa penelitian terdahulu diatas terdapat berbagai hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan video animasi terhadap minat belajar siswa. Maka sesuai hasil penelitian diperoleh bahwa ada pengaruh penggunaan video animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 21 Sembawa.

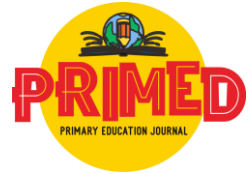
SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan video animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 21 Sembawa menunjukkan angket minat belajar *pretest* yaitu dengan nilai rata-rata 63,68. Selanjutnya setelah menggunakan video animasi mengalami peningkatan dengan hasil *posttest* yaitu dengan nilai rata-rata 82,48 lebih tinggi daripada nilai angket *pretest*. Sehingga ada pengaruh penggunaan video animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 21 Sembawa. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis yaitu uji-t berpasangan (*paired sampel t-Test*), nilai signifikan $0,000 < 0,05$, yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima dan nilai $t_{hitung} 12,487 > t_{tabel} 1,710$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Sekolah diharapkan terus meningkatkan lingkungan yang baik, nyaman, dan bermutu sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa agar kegiatan belajar mengajar tercapai sesuai tujuan pendidikan. Diharapkan guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, serta diharapkan dapat menggunakan video animasi sebagai salah satu media pembelajaran IPAS yang dapat menarik minat siswa selama proses pembelajaran. Diharapkan mampu mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video animasi ini untuk mempermudah siswa dalam memahami materi mengenai keberagaman budaya dan dapat menarik minat belajar serta berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian ini semoga dapat dijadikan kajian pustaka dalam meningkatkan pengetahuan, serta diharapkan dapat melanjutkan penelitian tentang penggunaan video animasi ini pada pokok bahasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R. N. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 091 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(1), 71-79.
- Fazrinul. & Patta, R. & Latri. (2024). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika di Kabupaten Sinjal: Studi pada Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Prinisi Journal Of Education*, 4(2), 278-286.
- Jafar, M. I., dkk (2021). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SD Di Kabupaten Pangjene dan Kepulauan. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(3), 251-262.
- Laura, S. N. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Bojongnegara. *Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 1-6.



- Riyanti, M., & Jarmita, N. (2021). Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasisi Powtoon pada Materi Unsur-unsur Bangun Datar. *Jurnal Keilmuan dan Pendidikan Dasar*, 13(1), 73-88.
- Sanjaya, E. P. P., & Paidia, A., & Ratnawati. (2023). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar pada Aspek Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makasar. *JKP: Jurnal Khasanah Pendidikan*, 1(3), 324-330.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Evaluasi*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfah, Y. P. (2019). Penerapan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Prosiding DPNPM Unindra School*, 27(5), 186-187.