

Pengaruh Media Pembelajaran Video Cerita Bergambar terhadap Minat Belajar Siswa di SD 02 Sumberjaya

Pipin Angela¹, Salmah Ayu Andini², Adlina Nur Rohmah³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Pelita bangsa
e-mail: pipinangela@gmail.com¹, salmahayuandini22@gmail.com²,
adlina.anr@gmail.com³

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi, termasuk penggunaan media pembelajaran berbasis video cerita bergambar, telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi Pengaruh Media Pembelajaran Video Cerita Bergambar terhadap Minat Belajar Siswa di kelas 4A dan 4C di SD 02 Sumberjaya. Metode penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental* dengan desain *one-group pretest-posttest*. Partisipan penelitian terdiri dari siswa kelas 4A dan 4C, dengan total populasi sebanyak 63 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan tes, dengan analisis data menggunakan uji hipotesis dan statistik. Hasil analisis data *post-test* menunjukkan bahwa penerapan Media Pembelajaran Video Cerita Bergambar memberikan dampak positif signifikan terhadap minat belajar siswa, dengan nilai rata-rata mencapai 85.23. Data angket juga menunjukkan bahwa sekitar 79% siswa menyatakan setuju atau sangat setuju terhadap efektivitas media tersebut dalam meningkatkan minat belajar mereka.

Kata kunci: Media Pembelajaran Video Cerita Bergambar, Minat Belajar Siswa, Teknologi Pendidikan

Abstract

The development of information technology, including the use of video-based learning media with illustrated stories, has brought significant changes to the world of education. This research aims to investigate the influence of picture story video learning media on students' interest in learning in classes 4A and 4C at SD 02 Sumberjaya. The research method used was pre-experimental with a one-group pretest-posttest design. The research participants consisted of students in grades 4A and 4C, with a total population of 63 students. Data collection was carried out through observation, questionnaires, and tests, with data analysis using hypothesis testing and statistics. The results of post-test data analysis show that the application of Picture Story Video Learning Media has had a significant positive impact on students' interest in learning, with an average score reaching 85.23. Questionnaire data also shows that around 79% of students agree or

strongly agree with the effectiveness of this medium in increasing their interest in learning.

Keywords: Illustrated Story Video learning media, student learning interests, and educational technology

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan upaya yang disadari dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang bertujuan agar siswa secara aktif mengembangkan potensi diri. Pada umumnya, implementasi pendidikan bertujuan untuk mengoptimalkan kualitas dan potensi sumber daya manusia agar dapat berkontribusi dalam memajukan bangsa. Kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi juga memiliki dampak signifikan terhadap mutu sistem pembelajaran di Sekolah Dasar (SD), di mana kehadiran teknologi modern mendorong sekolah untuk meningkatkan kreativitas dalam menyusun pembelajaran agar lebih menarik dan efektif. Hal ini mencakup baik proses pembelajaran maupun penggunaan media pembelajaran, dengan tujuan membuat siswa merasa senang, tertarik, dan antusias selama berlangsungnya pembelajaran, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar optimal. Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, diperlukan perumusan strategi pembelajaran seperti penggunaan media yang mengakomodasi komponen kegiatan pembelajaran sesuai dengan standar proses pembelajaran (Ahmadi, 2011).

Media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi sebagai perantara atau sarana untuk menyampaikan informasi pengetahuan melalui kombinasi media visual dan verbal, yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran (Abdulhak & Darmawan, 2017). Penggunaan media telah memberikan dukungan kepada siswa, menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan (Indrawan et al., 2020). Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat dengan lebih mudah menyampaikan pesan pembelajaran, dan siswa akan merasa lebih termotivasi untuk belajar, sehingga prestasi belajar mereka meningkat (Hidaya et al., 2022).

Individu yang memiliki minat terhadap suatu objek cenderung menunjukkan tingkat perhatian dan kebahagiaan yang lebih besar terhadap objek tersebut. Sebaliknya, jika objek tersebut tidak memunculkan rasa senang, maka individu tersebut tidak akan menaruh minat pada objek tersebut. Menurut Prihatini (2017), minat belajar merupakan kecenderungan individu untuk merasa senang tanpa adanya tekanan, yang dapat mengakibatkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan perilaku. Seseorang yang belajar dengan antusiasme dan minat penuh cenderung melakukan upaya belajar dengan penuh perhatian dan semangat tinggi. Mereka selalu mendorong diri sendiri untuk merasa tertarik pada materi pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar (Pratiwi, 2017).

Perkembangan teknologi informasi, termasuk penggunaan media pembelajaran berbasis video cerita bergambar, telah membawa perubahan signifikan dalam dunia

pendidikan. Media tersebut memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Namun, di tengah dinamika perubahan ini, belum sepenuhnya dipahami sejauh mana penggunaan media pembelajaran video cerita bergambar dapat memberikan dampak positif pada minat belajar siswa kelas 4A dan 4C di SD 02 Sumberjaya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Utami (2020), disampaikan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebanyak 58 persen. Selain itu, media gambar juga memiliki pengaruh terhadap minat siswa dalam proses pembelajaran (Nisaa & Adriyani, 2021).

Penelitian serupa juga telah dilakukan oleh Laura dan Sahronih (2022) yang membahas tentang pengaruh media video animasi terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan media video animasi dapat berpengaruh pada minat belajar siswa. Variabilitas minat belajar antara kelas 4A dan 4C di SD 02 Sumberjaya juga menjadi pertimbangan penting. Perbedaan ini mungkin dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti gaya pembelajaran siswa, preferensi terhadap media pembelajaran, atau karakteristik kelas. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba untuk memahami secara lebih mendalam tentang sejauh mana media pembelajaran video cerita bergambar dapat menjadi faktor penentu dalam merangsang minat belajar, serta apakah terdapat perbedaan signifikan dalam minat belajar antara dua kelas tersebut.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru pada literatur pendidikan, khususnya dalam konteks penggunaan media pembelajaran video cerita bergambar di tingkat SD. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru, sekolah, dan pihak terkait dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemahaman lebih lanjut tentang bagaimana media pembelajaran video cerita bergambar dapat dioptimalkan untuk merangsang minat belajar siswa di tingkat SD.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan suatu metode penelitian di mana penggunaan data atau angka sangat dominan sepanjang proses penelitian, mulai dari pengumpulan data, penafsiran, hingga penarikan kesimpulan (Imam Machali, 2021). Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah desain pre-eksperimental dengan menggunakan desain *one-group pretest-posttest* (Sugiyono, 2019). Populasi yang menjadi fokus penelitian terdiri dari keseluruhan siswa kelas 4A dan 4C di SD 02 Sumberjaya, dengan total siswa sebanyak 63 orang.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, angket, dan tes. Observasi digunakan untuk melihat penerapan media pembelajaran video cerita bergambar di kelas 4A dan 4C. Angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa kelas 4A dan 4C. Sementara itu, tes digunakan untuk mengevaluasi dampak media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. Penerapan teknik observasi memberikan

pemahaman mendalam tentang cara siswa berinteraksi dengan media pembelajaran video cerita bergambar di lingkungan kelas.

Analisis data penelitian dilakukan dengan pendekatan statistik. Data yang diperoleh diolah untuk mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran. Proses analisis data melibatkan uji hipotesis, termasuk uji normalitas, uji linearitas, uji regresi linear sederhana, dan uji *independent sample t-test* untuk membandingkan minat belajar antara kelas 4A dan 4C. Untuk menguji normalitas, metode yang digunakan adalah teknik kolmogrov-smirnov (Sugiyono, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

i. Analisis Hasil Penerapan Media Pembelajaran Video Cerita Bergambar

Hasil analisis data terkait penerapan media buku cerita bergambar pada siswa kelas 4A dan 4C di SD 02 Sumberjaya menunjukkan bahwa penelitian ini melibatkan penggunaan lembar observasi yang telah diberikan kepada wali kelas 4A dan 4C. Lembar observasi tersebut dirancang oleh peneliti sebagai instrumen untuk mengamati secara langsung perkembangan proses pembelajaran di kedua kelas tersebut. Pelaksanaan observasi dilakukan pada hari pertama penelitian, di mana fokus utama pengamatan tertuju pada penggunaan media pembelajaran berupa buku cerita yang telah disiapkan oleh peneliti sebagai bagian integral dari kegiatan pembelajaran. Proses observasi ini menjadi landasan penting untuk mengevaluasi efektivitas dan respons siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam konteks pembelajaran di kelas 4A dan 4C.

Sebanyak 15 pernyataan diterapkan dalam pelaksanaan observasi, merangkum berbagai aspek termasuk kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup dalam proses pembelajaran. Pernyataan-pernyataan ini dirancang untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang dinamika pembelajaran di kelas, melibatkan fase persiapan hingga penutupan. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai efektivitas dan keterlibatan siswa pada setiap tahap pembelajaran, menciptakan gambaran keseluruhan mengenai pelaksanaan aktivitas pembelajaran di kelas tersebut. Penelitian melibatkan pengumpulan data dari dua kelas, yaitu 4A dan 4C, dengan total 63 siswa sebagai populasi.

Tabel 1. Instrumen Observasi

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1.	Guru memulai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video cerita bergambar					<input checked="" type="checkbox"/>
2.	Pengenalan materi dilakukan melalui media video cerita dengan jelas					<input checked="" type="checkbox"/>

3. Guru menyajikan konten video cerita bergambar dengan penjelasan yang terstruktur	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam menyimak isi video cerita bergambar	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Guru memastikan bahwa semua siswa dapat melihat dengan jelas layar yang menampilkan video cerita	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Setiap siswa terlibat dalam diskusi atau interaksi terkait dengan materi video cerita	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Guru memberikan pertanyaan yang merangsang pemahaman siswa terhadap isi video cerita	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Siswa menunjukkan respons terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru	<input checked="" type="checkbox"/>
9. Guru menggunakan variasi dalam penyajian materi video cerita untuk menjaga ketertarikan siswa	<input checked="" type="checkbox"/>
10. Siswa mengemukakan pendapat atau kesan pribadi terkait materi yang disajikan	<input checked="" type="checkbox"/>
11. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran direspon secara positif oleh siswa	<input checked="" type="checkbox"/>
12. Keterlibatan siswa dalam kegiatan berbasis video cerita terlihat sepanjang sesi pembelajaran	<input checked="" type="checkbox"/>
13. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa melalui pertanyaan atau tugas terkait video cerita	<input checked="" type="checkbox"/>
14. Siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran video cerita	<input checked="" type="checkbox"/>
15. Guru memberikan kesimpulan atau rangkuman dari materi video cerita bergambar yang telah disampaikan	<input checked="" type="checkbox"/>

Keterangan:

Skor	Kategori
1	SK (Sangat Kurang)
2	K (Kurang)
3	C (Cukup)
4	B (Baik)
5	SB (Sangat Baik)

Berdasarkan data tabel hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media video cerita bergambar pada siswa kelas 4A dan 4C di SD 02 Sumberjaya, maka didapatkan hasil perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Nilai} &= \frac{\text{Skor yang dicapai}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \\ &= \frac{67}{75} \times 100 \\ &= 89\%\end{aligned}$$

Dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran buku cerita bergambar masuk ke dalam kategori baik atau sesuai dengan persentase yang dicapai, yakni sebesar 89%. Hasil ini menunjukkan bahwa media tersebut berhasil diterapkan dengan efektif dan mendapat respons positif dari siswa kelas 4A dan 4C di SD 02 Sumberjaya. Peningkatan minat belajar yang tercermin dalam persentase tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran dengan menggunakan buku cerita bergambar telah memberikan dampak positif pada proses pembelajaran di kelas-kelas tersebut.

ii. Analisis Hasil Minat Belajar Siswa

Hasil analisis data minat belajar siswa kelas 4A dan 4C di SD 02 Sumberjaya menunjukkan bahwa penelitian ini melibatkan penggunaan angket sebagai instrumen untuk mengukur minat belajar siswa. Sebanyak 10 pernyataan diterapkan dalam pelaksanaan angket sebagai instrumen penelitian. Proses pengumpulan data melibatkan dalam dua kelas tersebut, yaitu 4A dan 4C, yang melibatkan total 63 siswa sebagai populasi penelitian. Angket digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa menunjukkan minat belajar mereka terhadap media pembelajaran yang diterapkan. Pertanyaan dalam angket dirancang dengan cermat untuk mencakup berbagai aspek yang relevan dengan minat belajar, seperti daya tarik materi, keterlibatan siswa, dan kepuasan terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Data yang dihimpun melalui angket kemudian dianalisis secara sistematis untuk mengidentifikasi pola minat belajar siswa dalam menghadapi pembelajaran dengan media buku cerita bergambar.

Tabel 2. Data Rekapitulasi Angket

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Minat saya terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar dalam kelas cukup tinggi	32	68	0	0
2.	Saya melihat ada hubungan yang baik antara isi buku cerita bergambar dengan materi pelajaran di kelas	74	23	0	3

3.	Saya aktif terlibat dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media buku cerita bergambar	10	81	6	3
4.	Media buku cerita bergambar membantu saya memahami konsep pelajaran dengan lebih baik	55	10	32	6
5.	Menurut saya, penggunaan media buku cerita bergambar membuat pembelajaran menjadi lebih menarik	77	16	6	0
6.	Peran media buku cerita bergambar cukup besar dalam meningkatkan minat belajar saya di kelas	35	45	13	6
7.	Saya merasa nyaman mengikuti pembelajaran menggunakan media buku cerita bergambar	68	6	23	3
8.	Penggunaan media buku cerita bergambar memberikan kontribusi positif terhadap motivasi saya untuk belajar	48	45	6	0
9.	Saya melihat bahwa penggunaan media buku cerita bergambar dapat mengembangkan kreativitas saya	3	29	52	16
10.	Saya percaya bahwa penggunaan media buku cerita bergambar dapat meningkatkan daya ingat saya terhadap materi pelajaran	10	52	32	6
Jumlah		412	375	170	43
Rata-rata		41.2	37.5	17	4.3

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

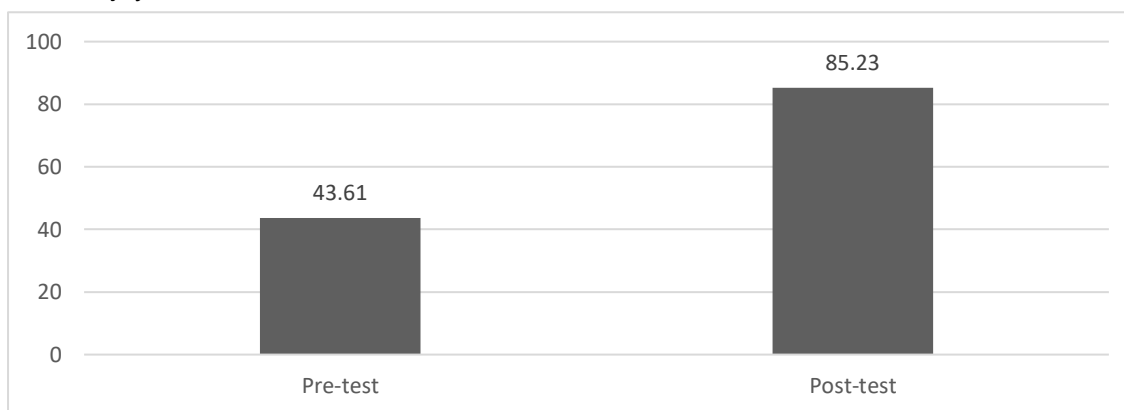
TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan data tabel hasil rekapitulasi angket untuk menilai minat belajar siswa kelas 4A dan 4C di SD 02 Sumberjaya dalam menggunakan media pembelajaran video cerita bergambar, dapat disimpulkan bahwa 41% responden menyatakan sangat setuju, 38% menyatakan setuju, 17% menyatakan tidak setuju, dan 4% menyatakan sangat tidak setuju. Analisis ini memberikan gambaran tentang tingkat penerimaan dan minat siswa terhadap metode pembelajaran yang melibatkan media video cerita bergambar, menunjukkan sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran.

iii. Analisis Hasil Pengaruh Media Pembelajaran Video Cerita Bergambar Terhadap Minat Belajar Siswa

Langkah terakhir dalam penelitian ini melibatkan pelaksanaan *post-test* untuk mengevaluasi Pengaruh Media Pembelajaran Video Cerita Bergambar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4A dan 4C di SD 02 Sumberjaya. *Post-test* dilakukan setelah implementasi media pembelajaran untuk mengukur sejauh mana minat belajar siswa telah berkembang atau mengalami perubahan setelah melalui pengalaman pembelajaran dengan media video cerita bergambar. Perbandingan antara hasil *pre-test* dan *post-test* akan mengungkapkan sejauh mana perubahan minat belajar yang terjadi setelah penerapan media tersebut. Analisis data ini akan memberikan wawasan yang berharga untuk mengevaluasi dampak penggunaan media pembelajaran video cerita bergambar dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa kelas 4A dan 4C di SD 02 Sumberjaya.



Gambar 1. Grafik Rata-rata Nilai Pre-test dan Post-test

Gambar 1. menunjukkan bahwa hasil *post-test* setelah menerapkan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 4A dan 4C di SD 02 Sumberjaya. Nilai rata - rata (*mean*) mencapai sekitar 85,23, dengan median 85,00, dan modus 95. Hasil analisis data juga menunjukkan standar deviasi sekitar 12,675, rentang skor sekitar 40, dengan nilai minimum mencapai 70 dan nilai maksimum mencapai 100. Akumulasi total nilai *post-test* mencapai 3.260. Hasil ini mencerminkan bahwa penerapan media tersebut secara umum memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa kelas 4A dan 4C di SD 02 Sumberjaya. Pencapaian nilai yang tinggi menggambarkan bahwa media tersebut berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan merangsang minat belajar siswa dengan baik..

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penerapan media pembelajaran video cerita bergambar memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa kelas 4A dan 4C di SD 02 Sumberjaya. Analisis data *post-test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata minat

belajar siswa mencapai 85.23, yang secara kriteria termasuk dalam kategori Baik (B). Hasil ini menggambarkan bahwa penggunaan media tersebut berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, data dari rekapitulasi angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan *respons* positif terhadap penggunaan media pembelajaran video cerita bergambar, dengan sekitar 79% siswa menyatakan setuju atau sangat setuju terhadap keefektifan media tersebut dalam meningkatkan minat belajar mereka. Selain itu, penelitian ini memberikan dasar bagi guru dan peneliti untuk terus mengembangkan dan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi pembelajaran dalam konteks pendidikan dasar, khususnya di kelas 4A dan 4C di SD 02 Sumberjaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, I., & Darmawan, D. (2017). *Teknologi pendidikan, cetakan ke-3*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hlm. 84-86.
- Hidaya, Z. Y. P., Laily, I. F., & Ummah, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Terhadap Minat Baca Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Integrated Elementary Education*, 2(2), 144–156.
- lif Khoiru Ahmadi. (2011). *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka, hlm. 20-21.
- Irjus Indrawan, dkk. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jawa Tengah: CV. Pena Persada.
- Laura, S. N., & Sahronih, S. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 1 Bojongnegara. *PERISKOP: Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan*, 3(2).
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif (Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan, Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif)*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Nisaa', F., & Adriyani, Z. (2021). Pengaruh Penggunaan Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Konsep Siklus Air. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(2), 89-97.
- Pratiwi, N. K. (2017). Pengaruh tingkat pendidikan, perhatian orang tua, dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar bahasa indonesia siswa smk kesehatan di kota tangerang. Pujangga. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 1(2), 31.
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA. *Formatif. Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, Y. S. (2020). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 104-109.

Wulanjani, A. N., & Anggraeni, C. W. (2019). Meningkatkan minat membaca melalui gerakan literasi membaca bagi siswa sekolah dasar. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 26-31.