SSN: 2614-6754 (print)
ISSN: 2614-3097(online)

Halaman 30744-30756
Volume 7 Nomor 3 Tahun 2023

Pengaruh Video Animasi Bergambar terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 02 Sertajaya

Dinda Restya[1], Susi Fitri Alawiah[2], Dewi Anjani[3]

[1,2,3] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pelita Bangsa
e-mail : dindarestya11300@gmail.com [1], susiallawiyah@gmail.com [2], dewi.anjani0504@gmail.com [3]

Abstrak

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian pre-experimental, khususnya One Group Pretest-Posttest. Teknik pengumpulan data melibatkan observasi, angket, dan tes. Pengambilan sampel dilakukan secara sampel jenuh, melibatkan seluruh jumlah siswa kelas IV sebagai partisipan penelitian. Berdasarkan analisis lembar observasi, diperoleh hasil bahwa guru berhasil menerapkan media pembelajaran video animasi bergambar dengan baik di dalam kelas, mencapai skor kategori baik atau sesuai dengan presentase sebesar 94,2%. Selain itu, hasil pengolahan angket secara keseluruhan menunjukkan skor sebesar 85%, yang diklasifikasikan sebagai kategori sangat kuat karena berada di rentang 81%-100%. Temuan ini menggambarkan bahwa siswa merespons pertanyaan angket sesuai dengan preferensi mereka. Hasil analisis juga mengindikasikan bahwa variabel bebas, yaitu penggunaan media pembelajaran video animasi bergambar, memberikan pengaruh sebesar 52,8% terhadap variabel terikat, yaitu minat belajar siswa, sementara sisanya, sebesar 47,2%, dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran video animasi bergambar memiliki dampak positif terhadap minat belajar siswa kelas IV di SDN Sertajaya 02.

Kata kunci : ***Video animasi bergambar, Minat belajar, Media Pembelajaran***

Abstract

This research uses a quantitative descriptive approach using a pre-experimental research design, specifically One Group Pretest-Posttest. Data collection techniques involve observation, questionnaires and tests. Sampling was carried out using a saturated sample, involving the entire number of grade IV students as research participants. Based on the analysis of the observation sheet, the results obtained were that the teacher succeeded in implementing illustrated

animated video learning media well in the classroom, achieving a score in the good category or in accordance with a percentage of 94.2%. Apart from that, the results of the overall questionnaire processing show a score of 85%, which is classified as a very strong category because it is in the range 81%-100%. These findings illustrate that students responded to questionnaire questions according to their preferences. The results of the analysis also indicate that the independent variable, namely the use of illustrated animated video learning media, has an influence of 52.8% on the dependent variable, namely student interest in learning, while the remaining 47.2% is influenced by other factors. Therefore, it can be concluded that the application of illustrated animated video learning media has a positive impact on the learning interest of class IV students at SDN Sertajaya 02.

Keywords : ***Illustrated animated videos, Interest in learning, Learning Media***

PENDAHULUAN

Dalam era modern ini, Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin canggih, hal ini sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia baik secara langsung maupun tidak langsung. Salah satu aspek yang berpengaruh besar dari IPTEK untuk meningkatkan kemajuan kehidupan manusia yaitu aspek pendidikan. Pendidikan merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter dan perkembangan intelektual siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar. Untuk meningkat aspek pendidikan, guru juga dituntut untuk dapat membuat pembelajaran yang inovatif dan menarik yang dapat mempermudah peserta didik belajar secara optimal baik didalam pembelajaran di kelas maupun belajar mandiri salah satunya dengan penggunaan media.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran mampu membantu dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan serta memberikan pemahaman materi terhadap peserta didik. Dengan menggunakan media saat pembelajaran, siswa akan termotivasi dan minat belajar siswa pun dapat meningkat, karena pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan. Sejalan dengan yang dikatakan oleh (Tafonao, 2018) yaitu dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran pendidik harus mampu menentukan media yang cocok serta bervariasi.

Salah satu media pembelajaran yang semakin populer adalah video animasi bergambar. Media video animasi bergambar adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai karakter animasi, Laily Rahmayanti (2016). Video animasi bergambar dapat menjadi alat pembelajaran yang menarik dan efektif, terutama ketika digunakan untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan video animasi bergambar dalam konteks pembelajaran dapat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Keberagaman visual dan audio dalam video animasi mampu merangsang berbagai indra siswa, sehingga memudahkan pemahaman konsep-konsep pelajaran. Dengan

menyajikan informasi secara menarik dan interaktif, video animasi dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan menginspirasi.

Dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN Sertajaya 02, telah berjalan dengan baik. Namun pelajaran yang seharusnya dilaksanakan dengan kreatif agar lebih menyenangkan, tetapi hanya diajarkan dengan cara manual yaitu dengan menjelaskan materi lalu mengerjakan soal latihan karena keterbatasan penggunaan media. Keadaan ini mengakibatkan siswa kurang tertarik dan tidak termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran. Salah satu solusi yang peneliti tawarkan adalah melalui penggunaan media pembelajaran video animasi bergambar, diharapkan siswa-siswi kelas IV SDN Sertajaya 02 dapat berpengaruh terhadap minat belajar, sehingga pelajaran membaca lebih kreatif dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil penelitian di SDN Sertajaya 02, peneliti mengungkapkan bahwa media video animasi bergambar dapat meningkatkan 50% hasil belajar siswa. Selain itu media video animasi bergambar juga memengaruhi minat belajar siswa Maharani, A., Rini, R., & Sugiman, S. (2019). Dalam meningkatkan minat baca dapat menggunakan metode yang meningkatkan stimulus dari luar diri siswa karena minat tidak hanya tumbuh dalam diri siswa sehingga perlu adanya proses untuk membangkitkan minat (Mujib & Setyawan,2022; Juwairiah, 2021).

Berdasarkan paparan diatas, peneliti bermaksud untuk menerapkan media pembelajaran video animasi bergambar dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media video animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Sertajaya 02. Dengan judul “Pengaruh Video Animasi Bergambar terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar SDN Sertajaya 02”.

METODE

Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang datanya berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono 2012:7). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-experimental dengan desain one group pretest-postest (Sugiyono, 2019). Jumlah siswa dalam penelitian ini sebanyak 33 siswa. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan tes. Instrument tes dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi bergambar. Instrumen penelitian ini telah melalui proses uji validasi dan dinyatakan layak digunakan untuk mengukur minat belajar siswa kelas IV menggunakan media pembelajaran video animasi bergambar.

Teknik pengumpulan data observasi digunakan untuk melihat penerapan media pembelajaran video animasi bergambar yang digunakan di dalam kelas, angket digunakan untuk melihat minat siswa kelas IV, dan teknik pengumpulan data tes digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran video animasi bergambar terhadap minat baca siswa kelas IV.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan data statistik. Data-data yang diperoleh peneliti merupakan data yang signifikan antara pengaruh media pembelajaran video animasi bergambar terhadap

minat baca siswa kelas IV. Pengolahan data dalam penelitian ini dibantu dengan program SPSS versi 16.0 or windows

HASIL DAN PEMBAHASAN

1 Hasil Analisis Penerapan Media Video Animasi Bergambar Siswa Kelas IV SDN Sertajaya 02

Berdasarkan data analisis penerapan media video animasi bergambar pada siswa kelas IV SDN Sertajaya 02. Peneliti menggunakan lembar observasi kepada guru mata pelajaran yang bersangkutan. Lembar. Dalam mengobservasi kegiatan pembelajaran di kelas, menggunakan lembar observasi yang telah dibuat dan disusun oleh peneliti. Observasi media pembelajaran media video animasi bergambar ini dilaksanakan dihari pertama.
Observasi ini menggunakan 14 pernyataan yang mencakup kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pilihan jawaban dalam lembar observasi terdiri dari skala 5, dengan nilai 5 menunjukkan kategori "Sangat Baik", nilai 4 untuk kategori "Baik", nilai 3 untuk kategori "Cukup", nilai 2 untuk kategori "Kurang", dan nilai 1 untuk kategori "Sangat Kurang". Setelah melakukan observasi, peneliti akan menilai dan menandai (√) salah satu kolom nilai sesuai dengan penilaian yang diberikan.

Lembar observasi yang telah diisi oleh peneliti kemudian diolah menggunakan perangkat lunak SPSS versi 16. Hasil perhitungannya dapat ditemukan dalam tabel-tabel berikut ini:

Tabel 1 Hasil Lembar Observasi Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Bergambar

No.	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Guru mempersiapkan murid untuk belajar, berdoa, dan melaksanakan absensi siswa.	√				
2.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		√			
3.	Guru membuat lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan	√				

4.	Guru memberikan penjelasan awal mengenai materi yang akan diajarkan	√	
5.	Guru melakukan sesi tanya jawab mengenai bahan pelajaran yang akan dipelajari	√	
6.	Guru menyajikan materi menggunakan media pembelajaran video animasi bergambar	√	
7.	Guru membagi siswa beberapa kelompok		√
8.	Guru mempersembahkan konten mengenai materi yang dipelajari dengan menggunakan media video animasi bergambar	√	
9.	Guru menyampaikan dan menjelaskan isi konten yang ada di video animasi bergambar tersebut		√
10.	Guru meminta siswa untuk menyampaikan kembali apa yang sudah mereka tonton		√
11.	Guru membimbing siswa dalam berdiskusi	√	
12.	Guru bersama siswa melakukan ice breaking berupa yel-yel maupun bertepuk tangan	√	
13.	Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan	√	
14.	Guru menutup kegiatan pembelajaran	√	
	Skor perolehan	**66**	

Skor maksimal **70**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang dicapai}}{\text{Skor maximum}} \times 100$$

$$= \frac{66}{70} \times 100 = 94{,}2\%$$

Dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran video animasi bergambar termasuk dalam kategori baik atau sesuai dengan persentase yang didapatkan yaitu 94,2%. Hal ini sejalan dengan pernyataan Kehnia,Y., & Darwis, U. (2021 :5) yang menyatakan bahwa keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran dan kekurangan daya tarik dari media tersebut dapat menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan menjadi kurang, mengakibatkan rendahnya semangat belajar siswa, serta mudah bosan saat belajar. Hal ini kemungkinan berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, melihat kebutuhan SDN Sertajaya 02, peneliti mengenalkan media pembelajaran menggunakan video animasi bergambar yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

2 Hasil Analisis Minat Membaca Siswa Kelas IV SD Sertajaya 02

Untuk mengetahui minat belajar siswa kelas IV SDN Sertajaya 02 peneliti menggunakan angket. Peneliti memberikan angket kepada 33 siswa yang terdiri dari kelas IV A dan IV B. Lembar angket ini dibagikan pada 33 responden untuk mengukur dan mengetahui respon peserta didik dalam minat membaca siswa kelas IV di SDN Sertajaya 02.

Angket ini menggunakan 10 pernyataan yang terbagi dalam lima pernyataan positif dan lima pernyataan negatif. Peneliti menggunakan angket tertutup yaitu angket yang di

dalamnya sudah ditentukan pilihan jawabannya. Siswa hanya bisa menjawab pilihan

jawaban SS= Sangat Setuju, S= Setuju, TS= Tidak Setuju dan STS= Sangat Tidak Setuju.

Tabel 2 Data Rekapitulasi Angket

No	Pernyataan	Penilaian			Jumlah
		SS	S	TS STS	
1.	Saya suka belajar menggunakan media video animasi bergambar	840	13	3	100

2.	Saya suka menonton video animasi bergambar karena gambar dan isi cerita menarik	790	18	3	100
3.	Saya tidak suka belajar menggunakan media video animasi bergambar	220	5	73	100
4.	Penerapan media video animasi bergambar membuat saya mudah memahami materi	810	3	6	100
5.	Saya tidak suka menonton video animasi bergambar karena gambar dan isi tidak menarik	717	1066		100
6.	Penerapan media video animasi bergambar membuat saya kesulitan memahami materi yang diajarkan	468	820		100
7.	Saya tidak suka proses pembelajaran berkelompok karena tidak memudahkan saya dalam memahami materi	1823	356		100
8.	Media video animasi membuat saya tertarik untuk belajar di sekolah maupun di rumah	670	33	0	100
9.	Saya suka proses pembelajaran berkelompok karena memudahkan saya dalam memahami materi	590	41	0	100
10.	Media video animasi membuat saya tidak tertarik untuk belajar di sekolah maupun di rumah	052	741		100
	JUMLAH	401245	141213		1000
	RATA-RATA	4021	14	25	100

Berdasarkan hasil perhitungan rekapitulasi hasil angket diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang menjawab sangat setuju sebanyak 40%, peserta yang menjawab setuju sebanyak 14%, peserta didik yang menjawab tidak setuju sebanyak 25%, dan peserta didik yang menjawab sangat tidak setuju sebanyak 21%.

Data angket dari 33 responden dengan jumlah poin 10 maka skor ideal untuk angket tersebut adalah 10 X 33 responden X 4 (skor tertinggi poin) = 1.320, sedangkan skor total angket dari hasil pembagian angket sebanyak 1.134 (dapat dilihat pada lampiran tabulasi data hasil angket). Hasil persentase angket dapat dihitung menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Skor hasil angket}}{\text{Standar skor tertinggi}} \times 100$$

Jadi, perhitungan angketnya yaitu : $\frac{1.134}{1.320} \times 100 = 85\%$

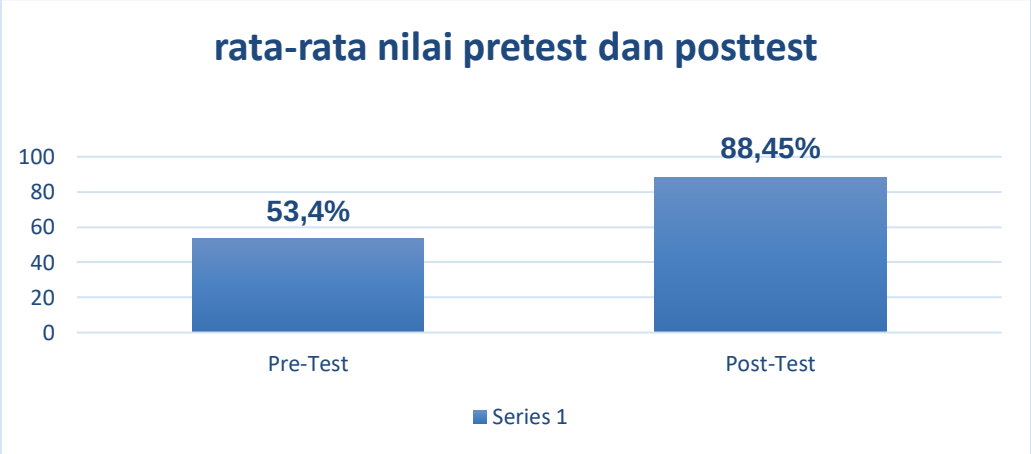
Dengan melakukan perhitungan rekapitulasi data dari angket, didapatkan bahwa 40% peserta didik menjawab sangat setuju, 14% setuju, 25% tidak setuju, dan 21% sangat tidak setuju. Dari hasil analisis tersebut, menunjukan bahwa minat belajar siswa kela IV SDN Sertajaya 02 memberikan manfaat dalam minat belajar siswa.

Menurut Magdalena Elendiana (2020:166), rendahnya minat belajar siswa disebabkan oleh kurangnya dukungan dari orang tua. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru wali kelas IV, menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa siswa kelas IV yang masih belum termotivasi untuk belajar karena adanya faktor eksternal, yakni faktor keluarga dan lingkungan siswa yang turut memengaruhi minat belajar siswa.

3 Hasil Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Bergambar Terhadap Minat Belajar kelas IV SDN Sertajaya 02

Gambar grafik 1 menunjukkan bahwa nilai post-test (sesudah diberikan perlakuan) pengaruh media video animasi bergambar terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Sertajaya 02 memiliki rata-rata (mean) sebesar 88.45, median sebesar 89, dan modus 90. Dari data tersebut dapat diperoleh standar deviasi 4.5921, rentang skor 21, nilai minimum 75, dan nilai maximum 97 dengan jumlah nilai sebesar 2.919.

Gambar 1 ***Grafik rata-rata nilai pretest dan posttest***



Rata-rata pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar siswa mencapai 88,45 menunjukkan klasifikasi B (Baik). Temuan penelitian sebelumnya juga menyoroti bahwa pengembangan video animasi bergambar dapat efektif meningkatkan minat belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar. Hasil ini sejalan dengan penelitian Sumayani (2020) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media bergambar dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan minat belajar siswa di MI/SD. Beberapa penelitian lain juga mendukung konsep ini, termasuk penelitian oleh Kusumahwardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). yang menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa akan berpengaruh positif pada hasil belajar mereka.

PEMBAHASAN

1. Media Pembelajaran Video Animasi Bergambar

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pengajar sebagai sarana
untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Pengajar menggunakan media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajar agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal. Berdasarkan dari rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan media pembelajaran video animasi bergambar siswa kelas IV di SDN Sertajaya 02. Peneliti menggunakan lembar observasi guru untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran video animasi bergambar di kelas IV.

Para guru menggunakan media pembelajaran yang kurang beragam, terutama hanya memanfaatkan media bahan cetak berupa buku teks saja. Hal ini menyebabkan kurangnya semangat dan kebosanan pada siswa saat melakukan kegiatan pembelajaran. Dampak dari pembelajaran yang minim pemanfaatan media adalah pemahaman materi yang kurang oleh siswa. Untuk mengatasi kebutuhan ini di SDN Sertajaya 02, peneliti menciptakan dan memperkenalkan media pembelajaran berupa video animasi bergambar dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa. Pembahasan ini diperkuat oleh Siwi Pawestri (dalam Elvira Hoesein, 2020), yang menunjukkan bahwa keterbatasan dan ketidakmenarikan media pembelajaran dapat menyebabkan pemahaman materi yang kurang oleh siswa, membuat mereka kehilangan semangat dan mudah bosan saat diminta belajar, sehingga hasil belajar siswa belum optimal.

Pada bagian pendahuluan video animasi bergambar diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN Sertajaya 02. Video animasi bergambar di desain dengan media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai karakter animasi, serta dengan cerita yang menarik sesuai dengan

materi ajar pada mata pelajaran yang diharapkan dapat menarik minat belajar siswa.

Melalui penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan memberikan lembar observasi kepada guru, tujuannya adalah untuk mengevaluasi bagaimana guru menerapkan media pembelajaran berupa video animasi bergambar dalam proses pembelajaran. Terdapat 14 pernyataan dalam lembar observasi, mencakup kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pilihan jawaban dalam lembar observasi terdiri dari 5 = (Sangat Baik), 4 = (Baik), 3 = (Cukup), 2 = (Kurang), 1 = (Sangat Kurang). Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran buku cerita bergambar di kelas IV SDN Sertajaya 02 dapat dikategorikan sebagai baik atau sesuai, dengan presentase sebesar 94,2%. Hal ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi bergambar dapat efektif dalam proses pembelajaran, memberikan manfaat, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

2. Minat Belajar Siswa kelas IV

Pentingnya mengembangkan minat belajar sejak dini disebabkan oleh peran signifikan minat dalam kehidupan siswa, yang memiliki dampak besar pada sikap dan perilaku mereka. Inisiatif untuk meningkatkan minat belajar pada anak-anak sebagian besar menjadi tanggung jawab orang tua. Hal ini disebabkan oleh posisi orang tua sebagai pihak yang pertama kali terlibat dalam lingkungan pendidikan, yaitu keluarga. Selain itu, keluarga memegang tanggung jawab atas masa depan anaknya dan memiliki peran kunci dalam mewujudkan cita-cita sang anak. Untuk mencapai tujuan tersebut, orang tua memiliki kewajiban untuk menciptakan lingkungan yang mendukung. Selain itu, peran orang tua juga sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Rendahnya minat belajar dapat disebabkan oleh faktor lingkungan keluarga dan sekolah yang tidak memberikan dukungan yang memadai untuk aktivitas belajar. Ketidakcukupan dukungan dari orang tua dan teman sebaya dapat mengakibatkan penurunan minat belajar siswa, serta berpotensi memberikan dampak negatif pada perkembangan mereka karena pembelajaran tidak mendorong keterlibatan dalam kegiatan belajar. Seperti yang diungkapkan oleh Hardjoprakosa (sebagaimana dinyatakan dalam Magdalena Elendiana, 2020), kurangnya dukungan orang tua dalam membeli bahan bacaan, seperti buku, dibandingkan dengan pembelian mainan dapat menjadi penyebab rendahnya minat belajar siswa. Winarno (sebagaimana dinyatakan dalam Magdalena Elendiana, 2020) juga menyoroti masalah kurangnya teman sebaya yang memberikan semangat untuk belajar, dan bahwa peran teman sebaya berpengaruh terhadap minat belajar siswa di tingkat Sekolah Dasar.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan lembar angket kepada 33 responden, hasil analisis menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas IV di SDN Sertajaya 02 dapat dikategorikan sebagai sangat kuat, dengan presentase mencapai 86%. Dari hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas IV di SD Sertajaya 02 memberikan kontribusi positif terhadap tingkat minat belajar mereka.

3. Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Bergambar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV di SDN Sertajaya 02

Untuk menilai hasil dari pertanyaan penelitian yang ketiga, yang mencakup dampak media pembelajaran video animasi bergambar terhadap minat baca siswa kelas IV di SDN Sertajaya 02, dapat disampaikan sebagai berikut: Hasil pengujian variabel yang mencakup media pembelajaran video animasi bergambar dan minat belajar siswa menunjukkan adanya pengaruh. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi bergambar memiliki dampak positif terhadap minat belajar siswa kelas IV di SDN Sertajaya 02.

Melalui uji t hipotesis dengan nilai p-value (sig.t) < 0,05, spesifiknya 0,000 < 0,05, dan nilai thitung lebih besar dari ttabel, yakni 5,690 > 1.699. Dengan demikian, hipotesis nol (Ho) dapat ditolak, dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran video animasi bergambar terhadap minat baca siswa kelas IV di SDN Sertajaya 02.

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran video animasi bergambar memberikan dampak positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV di SDN Sertajaya 02. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi bergambar dapat dianggap sebagai salah satu alternatif yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan memotivasi di kelas.

SIMPULAN

Penerapan media pembelajaran video animasi bergambar, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap guru, mendapat penilaian dalam kategori baik atau sesuai dengan presentase yang mencapai 94,2%. Sementara itu, minat belajar siswa kelas IV di SDN Sertajaya 02, yang diukur melalui hasil perhitungan angket dari 33 responden dengan 10 pernyataan terbagi dalam 5 pernyataan positif dan 5 pernyataan negatif, memperoleh nilai sebanyak 85%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa termasuk dalam kategori sangat baik.

Dengan melakukan uji hipotesis untuk mengevaluasi pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar siswa kelas IV di SDN Sertajaya 02, diperoleh hasil yang menunjukkan nilai t sebesar 5,690. Angka ini jauh melebihi nilai kritis ttabel yang sebesar 1,699. Lebih lanjut, nilai signifikansi (sig.) yang tercatat sebesar 0,000, yang jelas lebih kecil daripada tingkat signifikansi yang umumnya dipilih yaitu 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak signifikan dari penggunaan media pembelajaran video animasi bergambar terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas IV di SDN Sertajaya 02.

DAFTAR PUSTAKA

Juwairiah, J. (2021). Evaluasi Penggunaan Pendekatan Saintifik di dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. Journal of Integrated Elementary Journal of Integrated Elementary Education, Volume2,Number2, (2022) September Page: 144-156Education, 1(2), 128-142

Kusumahwardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 8(1), 110–115.

Kehnia, Y., & Darwis, U. (2021). Pengaruh Media Buku Bergambar Terhadap Minat Baca Siswa Kelas II Sd Negeri 101797 Deli Tua. PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat.

Lilis Sumaryani. (2020). Menumbuhkan Minat Baca Anak MI/ SD dengan Media Buku Bergambar Seri.

Magdalena Elendiana. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Pendidikan Dan Konseling, 166.

Maharani, A., Rini, R., & Sugiman, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik. Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar, 6(17).

Muhamad Mujib dan Agung Setyawan. (2022). Increasing the Reading Interest of Panohan Elementary School Students by Using The Reading Challenge Method.

Mia Zultrianti Sari, Agus Gunawan, Yani Fitriyani, Nurul Hilaliyah. Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 1 Ciporang.

Rahmawati, N., Dorahman, B., Nurul, N., Puspita, D. R., & Latifah, N. (2022). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 4(5), 4581–4586.

Rahmayanti, L. (2016) Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidaorjo. JPGSD. Volume 06 Nomor 04 Tahun 2018, 429-439

Sugiyono (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D). Bandung: Alfabeta.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan. No. 2(2), 103-114.