

**THE INFLUENCE OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA, ANIMATED VIDEOS, ON STUDENTS' LEARNING INTERENST IN WATER CYCLE MATERIAL FOR CLASS V SD NEGERI 32 PALEMBANG**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF VIDEO ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI SIKLUS AIR KELAS V SD NEGERI 32 PALEMBANG**

**Fitri Yoda<sup>1\*</sup>, Sukardi<sup>2</sup>, Mega Kusuma Putri<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Universitas PGRI Palembang, 30116, Palembang, Indonesia

\*Corresponding Author: [fitriyoda3521@gmail.com](mailto:fitriyoda3521@gmail.com)

Naskah diterima: Mei 2024; direvisi: Mei 2024; disetujui: Juni 2024

**ABSTRACT**

*This research aims to determine the effect of animated video interactive learning media on students' learning interest in the water cycle material for class V SD Negeri 32 Palembang. The research method used is quantitative experimentation with the design of the Posttest-Only Control Design research design. The population of this research was all fifth grade students at SD Negeri 32 Palembang with a total of 46 students. The sample for this research was class V.A as the experimental class and Class V.B as the control class, where class V.A was 22 students and class V.B was 25 students with the technique used was saturated sampling technique. The data collection techniques used are questionnaires, observation and documentation. The data analysis technique used was the t-test (Independent Sample T-Test). From the results of processing research data using the SPSS 26 application, the value of  $t_{count} = 4.333$  and the value of  $t_{table} = 1.680$  with  $\alpha = 0.05$  and  $df = 44$ , thus  $t_{count} = 4.333 > t_{table} = 1.680$ . According to the hypothesis testing criteria, it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted or that there is an influence of interactive learning media, animated videos, on students' learning interest in the class V water cycle material at SD Negeri 32 Palembang.*

**Keywords:** Animation Video Interactive Media, Interest in Learning

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif video animasi terhadap minat belajar siswa pada materi siklus air kelas V SD Negeri 32 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dengan bentuk desain penelitian *Design the Posttest-Only Control Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 32 Palembang dengan jumlah siswa 46 siswa. Sampel penelitian ini adalah kelas V.A sebagai Kelas eksperimen dan Kelas V.B sebagai kelas kontrol, dimana kelas V.A sebanyak 22 siswa dan kelas V.B sebanyak 25 siswa dengan teknik yang digunakan *teknik sampling jenuh*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner (angket), observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan uji-t (*Independent Sample T-Test*). Dari hasil pengelahan data penelitian

dengan menggunakan aplikasi SPSS 26 diperoleh nilai  $t_{hitung} = 4,333$  dan nilai  $t_{tabel} = 1,680$  dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $df = 44$ , dengan demikian  $t_{hitung} = 4,333 > t_{tabel} = 1,680$ . sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima atau ada pengaruh media pembelajaran interaktif video animasi terhadap minat belajar siswa pada materi siklus air kelas V SD Negeri 32 Palembang.

**Kata Kunci:** Media Interaktif Video Animasi, Minat Belajar

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sedangkan mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Ubaudin, 2019, p. 18) Dalam Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidikan dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.

Lingkungan belajar di sekolah merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran secara langsung. Menurut (Yuliana & Kristinawati, 2022) lingkungan belajar adalah proses berlangsungnya belajar mengajar yang dapat berpengaruh terhadap keberhasilan seseorang dalam suatu proses pembelajaran, karena lingkungan belajar tidak hanya membahas mengenai benda mati yang ada di sekitar tempat belajar melainkan juga tentang orang – orang yang ada di lingkungan tempat belajar.

Lingkungan belajar juga berpengaruh erat terhadap hasil belajar siswa. Menurut (Rachmawati & Erwin, 2022) hasil belajar menjadi penentu tingkat keberhasilan peserta didik yang dari penyajian nilai – nilai yang didapatkan dengan proses belajar dan perubahan sikap serta tingkah laku yang terwujud pada peserta didik dengan begitu peserta didik dapat dikatakan berhasil dalam belajar. Untuk tercapainya keberhasilan belajar siswa, guru hendaknya mempunyai perencanaan yang maksimal. Perencanaan tersebut diantaranya : tujuan pengajaran, metode mengajar, dan media pembelajaran (Rasam et al., 2019).

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat – alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sedangkan pengertian pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seorang melakukan status kegiatan belajar (Gunawan. & Ritonga, 2019).

Media pembelajaran sangat memiliki peran dalam kegiatan belajar mengajar, digunakannya media ini akan membantu siswa ketika siswa memahami materi yang diberikan terutama pada bagian yang sulit untuk dimengerti agar lebih dipahami. Menurut (Amanda & Istianah, 2022) media pembelajaran adalah sebuah alat bantu ajar yang dapat dipakai oleh guru ketika memaparkan sebuah informasi atau materi agar terlaksananya keberhasilan kegiatan pembelajaran. dengan adanya media pembelajaran akan lebih menyenangkan dan tidak monoton, maka dari itu siswa akan lebih terdorong

untuk memperhatikan guru ketika terjadinya proses pembelajaran(Lestari, 2023).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan guru untuk membantu guru dalam menyampaikan sebuah pembelajaran, dimana untuk meningkatkan minat belajar siswa dan siswa merasa tidak bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Banyak berbagai media pembelajaran baru yang tersedia sekarang karena kemajuan teknologi, salah satunya yaitu media video animasi. Media video animasi adalah media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan – pesan pembelajaran (Japar, et al. 2021).

Media video Animasi juga dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran dan menambah daya tarik siswa. Partisipasi siswa saat mengikuti pembelajaran jauh lebih aktif dan hidup jika dibantu dengan penggunaan video animasi. Dengan demikian tidak akan muncul, rasa bosan atau jenuh ketika mengikuti pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat (Siswati, 2019) mengemukakan bahwa media video animasi dapat berupa gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang diatur secara sehingga dapat bergerak sesuai dengan jalan yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Beberapa kelebihan media video animasi menurut (Novita & Novianty, 2020) diantaranya: memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menghubungkan elemen audio visual, memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks, menarik minat siswa dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa.

Dengan adanya media video animasi, kegiatan yang tidak jelas dalam materi yang akan disampaikan dapat didukung dengan menghadirkan media sebagai perantara (Hasan et al., 2021). Karena itu media video animasi memiliki kelebihan yaitu dapat mudah dimengerti, gambar karakter yang unik, efektif serta lebih fleksibel, dapat diproduksi setiap waktu, dan terlihat lebih berwarna.

Media video animasi juga memiliki keterbatasan atau kelemahan. (Saleh, 2021, p. 27) berpendapat yaitu memerlukan keterampilan yang cukup kreatif untuk membuat desain animasi yang menarik yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran, kurangnya guru sebagai komunikator dan fasilitator harus kemampuan memahami siswanya dan penyajian informasi yang terlalu banyak media cenderung sedikit sulit dipahami langsung oleh siswa.

Minat belajar siswa merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. karena tanpa adanya minat belajar siswa maka proses pembelajaran tidak akan dapat berlangsung secara maksimal. Menurut (Japar, et al. 2021). Minat belajar adalah kecenderungan yang konsisten untuk memperhatikan dan mengingat beberapa kegiatan. Awal suatu kegiatan dapat di dorong oleh minat. Kurang adanya minat dapat mengakibatkan siswa tidak menyukai pembelajaran yang disampaikan guru sehingga sulit memahami isi materi pada mata pelajaran tersebut dan akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas V SD Negeri 32 Palembang, peneliti menemukan masalah yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran IPA materi siklus air, hal ini terlihat masih ada siswa yang kurang tertarik pada proses belajar mengajar berlangsung, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang diberikan terlalu monoton dan masih konvensional, siswa terlihat bosan dan kurang antusias dalam pembelajaran berlangsung dan siswa terlihat kurang fokus karena media pembelajaran yang digunakan kurang efektif. Maka dari itu peneliti akan menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan di dalam kelas, supaya siswa merasa tidak bosan dan selalu bersemangat untuk belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa adalah kecenderungan atau ketertarikan siswa terhadap suatu kegiatan proses pembelajaran yang diperhatikan secara terus menerus yang akan menimbulkan perasaan senang untuk mempelajarinya. Siswa dikatakan memiliki minat belajar yang baik, apabila melakukan beberapa indikator yang bisa diamati selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Media Interaktif Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air Kelas V SD Negeri 32 Palembang.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan menggunakan *true experimental design*. Dengan bentuk desain penelitian ini adalah *design the posttest-only control design*. Menurut (Sugiyono, 2019, p. 136) berpendapat bahwa *true eksperimental design* ialah bahwa sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu.

(Djaali, 2020, p. 40) berpendapat bahwa populasi merupakan keseluruhan dari penelitian atau analisis yang akan diselidiki. Atau sebuah karakteristik dari sebuah objek yang berkaitan dengan objek subyek yang akan kita teliti. Adapun populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 32 Palembang. Dimana kelas V di SD Negeri 32 Palembang ini terdiri dari 2 Kelas yaitu kelas V A dan V B.

Menurut Sugiyono (2020 : 127) sampel merupakan bagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi tersebut. Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling Jenuh*. Alasan menggunakan teknik *sampling Jenuh* karena semua populasi dijadikan sampel. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas V A yang berjumlah 22 siswa yang terdiri dari 12 orang laki – laki dan 10 orang perempuan sebagai kelas eksperimen dan kelas V B yang berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 10 orang laki- laki dan 14 orang perempuan sebagai kelas kontrol di SD Negeri 32 Palembang.

Penelitian ini menggunakan 3 (tiga) teknik pengumpulan data yaitu : Kuesioner (angket), Dokumentasi, dan Observasi awal penelitian. Teknik validasi instrumen yang

digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas dan uji reabilitas. Uji validitas digunakan untuk menguji tingkat validitas empiris instrument, peneliti mencobakan instrumen tersebut pada sasaran dalam penelitian. Instrumen dikatakan valid jika alatukur digunakan untuk mendapatkan data yang valid, sehingga valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur (Sugiyono, 2019). Uji cobainstrument penelitian ini terdiri dari 15 butir pernyataan angket mengenai minat belajar. untuk mengukur validitas instrument dilakukan dengan rumus *kolerasi product moments* dibantu dengan menggunakan program Microsoft Exel:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- $r_{xy}$  :Koefisien korelasi antara variabel x dan y
- N :Banyaknya data atau jumlah sampel
- $\sum x$  :Jumlah Skor butir
- $\sum y$  :Jumlah skor total
- $\sum xy$  :Jumlah perkalian x dan y
- $\sum x^2$  :Jumlah kuadrat skor butir
- $\sum y^2$  :Jumlah kuadrat skor total

Berdasarkan hasil pelaksanaan yang dilakukan, penelitian ini dimulai dengan menguji validitas angket yang berjumlah 15 butir dimana instrumen hasil uji coba yang dilakukan dinyatakan valid. Kemudian item yang valid langsung digunakan dalam penelitian dan disebarkan kepadasiswa sebanyak 15 item pernyataan kepada 46 siswa yang terdiri dari kelas VA sebagai kelas eksperimen dan VB sebagai kelas kontrol yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Responden memiliki 5 alternatif jawaban yaitu : Sangat Setuju, Setuju, Ragu – Ragu, Tidak Setuju dan Sangat Kurang Setuju.

Menurut Sugiyono (2019), menyatakan bahwa uji reabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. uji reabilitas digunakan untuk mengetahui sejauhmana hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama. Adapun rumus uji reabilitas yaitu :

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

- $r_{11}$  : Reabilitas instrumen
- $k$  : Banyaknya butir pertanyaan
- $\sum \sigma^2$  : Jumlah varian tiap-tiap item
- $\sigma^2$  : Varians total.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik data hasil penelitian dengan melakukan beberapa langkah yaitu 1). Uji Normalitas, 2). Uji Homogenitas, 3). Uji Hipotesis. Uji hipotesis ini dilakukan untuk membandingkan data posttest yang telah dilaksanakan dikelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji yang

dilakukan Peneliti yaitu uji *independentsampel t-test* dengan berbantuan aplikasi SPSS 26. Adapun rumus uji *independent sampel t-test* adalah sebagai berikut :

$$T_{hitung} = \frac{M1 - M2}{\sqrt{\frac{SS1 + SS2}{n1 + n2 - 2} \left( \frac{1}{n1} + \frac{1}{n2} \right)}}$$

Keterangan:

M1 : Rata-rata skor kelompok 1

M2 : Rata-rata skor kelompok 2

SS1 : *Sum of square* kelompok 1

SS2 : *Sum of square* kelompok 2

n1 : Jumlah subjek/sampel kelompok 1

n2 : Jumlah subjek/sampel kelompok 2

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di SD Negeri 32 Palembang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemerolehan data dengan menggunakan alatukur kuestioner (angket) berupa 15 butir pernyataan mengenai minat belajar siswa yang akan diberikan kepada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen berjumlah 46 siswa, dimana 24 siswa kelas kontrol dan 22 siswa kelas eksperimen. Berdasarkan hasil yang di dapat dari hasil *posttest* minat belajar siswa kelas kontrol (kelas VB) SD Negeri 32 Palembang, dapat diketahui bahwa dari 24 siswa terdapat 20 siswa dengan kategori sedang, sedangkan kategori rendah terdapat 1 siswa, dan kategori tinggi terdapat 3 siswa. Dengan skor terendah 38 dan skor tertinggi 66, dan rata-rata skor 51,7 termasuk dalam kategorisedang. Dari data nilai *posttest* kelas kontrol dapat dilakukan pengelolaan data sebagai berikut :

**Tabel 4.2** Data frekuensi angket siswa kelas kontrol

No	Interval	Frekuensi (F)	Persentase (%)	Kategori
1	81 - 100	0	0	Sangat Tinggi
2	60 - 80	3	12	Tinggi
3	41 - 59	20	83	Sedang
4	20 - 40	1	5	Rendah
5	< 20	0	0	Sangat Rendah
	Jumlah	24	100	

(Sumber : Hasil Pengolahan data peneliti, 2024)

Berdasarkan hasil yang didapat dari jawaban angket siswa pada kelas VB (kelas kontrol) SD Negeri 32 Palembang menunjukkan bahwa pada kategori sedang terdapat 20 siswa dengan persentase 83 %, sedangkan pada kategori rendah terdapat 1 siswa dengan persentase 5 %, dan pada kategori tinggi terdapat 3 siswa dengan persentase 12 %.

Berdasarkan hasil yang di dapat dari hasil *posttest* minat belajar siswa kelas Eksperimen (kelas VA) SD Negeri 32 Palembang, dapat diketahui bahwa dari 22 siswa didapatkan bahwa 12 siswa dengan kategori tinggi, sedangkan kategori tidak tuntas terdapat 10 siswa. Dengan jumlah skor akhir yaitu 1318, nilai rata – rata 60 dengan skor terendah 46 dan skor tertinggi yaitu 70. Dari data nilai *posttest* kelas kontrol diatas, dapat

dilakukan pengelolaan data sebagai berikut :

**Tabel 4.4** Data frekuensi angket siswa kelas Eksperimen

No	Interval Nilai	Frekuensi (F)	Persentase (%)	Kategori
1	81 – 100	0	0	Sangat Tinggi
2	60 - 80	12	55	Tinggi
3	41 - 59	10	45	Sedang
4	21 – 40	0	0	Rendah
5	< 20	0	0	Sangat Rendah
<u>Jumlah</u>		22	100	

(Sumber : Hasil Pengolahan data peneliti, 2024)

Berdasarkan hasil yang didapat dari jawaban angket siswa pada kelas VA (Kelas eksperimen) SD Negeri 32 Palembang, pada kategori sangat tinggi terdapat 12 siswa dengan persentase 55 %, pada kategori tinggi terdapat 10 siswa dengan persentase 45 %. Untuk membuktikan sejauh mana sejauhmana hasil perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukanlah uji hipotesis dengan uji-t. Sebelum uji-t terlebih dahulu dilakukan terlebih dahulu uji normalitas selanjutnya dilakukan uji homogenitas.

### Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu uji terhadap serangkaian data untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data pada penelitian ini menggunakan *Uji Kolmogorov Smirnov* berbantuan aplikasi SPSS 26. Berikut adalah hasil perhitungan uji normalitas :

**Tabel 4.5** Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			<u>kolmogrov smirnov</u>		
			Statistic	df	Sig.
Hasil	Posttest	<u>Kelas</u>	,156	22	,175
	<u>Eksperimen</u>		,148	24	,184
	Posttest	<u>Kelas Kontrol</u>			

(Sumber : Hasil Pengolahan data peneliti, 2024)

### Uji Homogenitas

Menguji homogenitas penting untuk menentukan apakah varian populasi setara atau tidak (Usmadi, 2020). Uji homogenitas pada penelitian ini dengan menggunakan uji *levene's of homogeneity of variance* dengan berbantuan aplikasi SPSS 26.

**Tabel 4.6** Hasil uji homogenitas

Tests of Normality			<u>kolmogrov smirnov</u>		
			Statistic	df	Sig.
Hasil	Posttest	<u>Kelas</u>	,156	22	,175
	<u>Eksperimen</u>		,148	24	,184
	Posttest	<u>Kelas Kontrol</u>			

(Sumber : Hasil Pengolahan data peneliti, 2024)

## Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran interaktif video animasi terhadap minat belajar siswa pada materi siklus air kelas V SD Negeri 32 Palembang. Uji hipotesis ini dilakukan untuk membandingkan data posttest yang telah dilaksanakan dikelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji yang dilakukan Peneliti yaitu uji *independent sampel t-test* dengan berbantuan aplikasi SPSS 26.

**Tabel 4.7** Hasil Uji Hipotesis

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variance				t-test for Equality of Mean					
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
									Lower	Upper	
Hasil Angket Minat Belajar	Equal variance assumed	,005	,947	4,333	44	,000	8,201	1,892	4,387	12,015	
	Equal variances not assumed			4,332	43,596	,000	8,201	1,893	4,385	12,017	

(Sumber : Hasil Pengolahan data peneliti, 2024)

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh dari media pembelajaran interaktif video animasi terhadap minat belajar siswa pada materi siklus air kelas V SD Negeri 32 Palembang. Dalam penelitian ini peneliti menerapkan media pembelajaran interaktif video animasi di kelas eksperimen sedangkan di kelas kontrol menerapkan pembelajaran konvensional seperti metode ceramah pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Pada kenyataan di lapangan saat mempraktikkan media pembelajaran interaktif video animasi dalam proses belajar mengajar pada siswa kelas V SD Negeri 32 Palembang terlihat bahwa siswa cenderung lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran berlangsung, kelas lebih hidup bahkan siswa lebih tertarik pada saat mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan media video animasi penyampaian materinya terlihat lebih nyata dan jelas.

Sedangkan pada kelas kontrol hanya menjelaskan materi saja, dan siswa kebanyakan hanya diam sedikit cenderung kurang aktif dan terpaku pada penjelasan guru saja. Penelitian ini melibatkan 46 siswa sebagai sampel, dimana kelas VA (eksperimen) sebanyak 22 siswa sedangkan kelas VB (kontrol) sebanyak 24 siswa. Selanjutnya peneliti membagikan tes akhir (*posttest*) ke kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah tes akhir (*posttest*) tersebut dikerjakan siswa, peneliti menganalisis data nilai dari hasil *posttest* siswa.

Hasil analisis data penelitian yang diperoleh bahwa kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif video animasi lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional saja.



Berdasarkan hasil posttest siswa kelas eksperimen didapat nilai rata-rata 79,88 sedangkan hasil posttest kelas kontrol didapat nilai rata-rata 68,94. Maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol.

Uji normalitas data yang diperoleh dikatakan berdistribusi normal karena nilai signifikan  $> (0,05)$  sesuai dengan kriteria pengujian normalitas apabila signifikan lebih besar dari pada 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Kemudian uji homogenitas data dengan *uji levene* yang sudah dilakukan perhitungan oleh peneliti, yaitu dimana didapatkan nilai signifikan sebesar 0,947 dengan  $\alpha = 0,05$ . Dengan demikian nilai signifikannya yaitu  $0,947 > 0,05$ . Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa data dinyatakan homogen.

Setelah pengujian normalitas dan homogenitas data dilakukan dan dinyatakan berdistribusi normal dan varians dalam penelitian ini homogen, maka tahap berikutnya dilakukan pengujian hipotesis dari hasil perhitungan uji *paired-sample t-test* pada hipotesis yaitu,  $t_{hitung} = 4,333$  dan  $t_{tabel} = 1,680$ . Maka dapat ditarik kesimpulannya yaitu bahwa  $t_{hitung} = 4,333 > t_{tabel} = 1,680$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dari itu hipotesis penelitian ialah pengaruh media pembelajaran interaktif video animasi terhadap minat belajar siswa pada materi siklus air setelah diberikan perlakuan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan (Rochmania & Restian, 2022) menyatakan bahwa dengan menggunakan media belajar video animasi mampu membuat siswa berpikir kreatif, karena video animasi merupakan media yang baik untuk digunakan. Maka dari itu bahwa terdapat pengaruh penggunaan media belajar video animasi terhadap proses berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

Selanjutnya Penelitian yang dilakukan oleh (Rohmah et al., 2023) menyatakan bahwa dengan media pembelajaran video animasi, pemahaman siswa pada materi yang diajarkan akan lebih paham dan dengan media pembelajaran video animasi juga dapat memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan semangat belajarnya. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Amiruddin, 2022) menyatakan bahwa dengan penggunaan media interaktif animasi pada materi IPA dapat diukur bahwa pemahaman siswa tentang materi sistem pencernaan manusia semakin meningkat lebih baik. Dengan ini maka dapat disimpulkan media interaktif animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa menjadi lebih baik terkhusus pada materi sistem pencernaan dalam pembelajaran IPA.

## **SIMPULAN**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif video animasi pada materi siklus air kelas V SD Negeri 32 Palembang. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 32 Palembang bahwa pada saat menggunakan media pembelajaran interaktif video animasi pada kelas eksperimen dengan mengerjakan

angket pernyataan yang telah diberikan bahwa sangat efektif untuk mengetahui minat belajar siswa pada materi siklus air. Dapat dilihat pada hasil data yang diperoleh yaitu nilai  $t_{hitung} = 4,333 > t_{tabel} = 1,680$  maka disimpulkan bahwasanya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan adanya hasil dari uji – t tersebut menyatakan bahwa media interaktif video animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada materi siklus air kelas V SD Negeri 32 Palembang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, O. F. R., & Istianah, F. (2022). Pengembangan Media Rasi (Diorama Siklus Air) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air Siswa Kelas V Sekolah Dasar Abstrak. *Jpgsd*, 10, 1629–1639.
- Amiruddin. (2022). Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Pemahaman Siswa SD pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80  
<https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Dewi, M. P., & Taufina, T. (2020). Analisis Kesesuaian Materi IPA Buku Siswa Kelas IV SD Terhadap Standar Isi Kurikulum 2013. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(1), 50. <https://doi.org/10.24114/sejjpgsd.v10i1.18558>
- Fatmawati, E., Karmin, K., & Sulistiyawati, R. S. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 24–31. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v12i1.959>
- Gunawan., & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0.* Raja Grafindo Persada.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Japar, Muh Idris., Sudirman., Muliadi., B. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SD Di Kabupaten Pangkajene Dan Kepulauan. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(3).
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73– 80.  
<https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- Novita, L., & Novianty, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 46.  
<https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1127>
- Prihandini, K. L., & Panduwinata, L. F. (2022). Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru

- terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kepegawaian di Smk Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 13273–13284.
- Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6(115), 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Putri, A., Kuswandi, D., & Susilaningsih, S. (2020). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377–387.