

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V UPTD SDN JATRA TIMUR 1

Shelatur Rohmah
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP PGRI Bangkalan
shelaturrohmah@gmail.com

ABSTRAK

Shelatur Rohmah. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V UPTD SDN Jatra Timur 1. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. STKIP PGRI Bangkalan. Pembimbing: (I) Zainal Arifin, M.Pd, dan (II) Yunita Hariyani, M.I.Kom

Kata-kata kunci: *Media Pembelajaran Video Animasi*

Media pembelajaran adalah alat untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran membantu pendidik menyampaikan pembelajaran bermakna dan jelas serta secara efektif mencapai tujuan belajar mengajar. Media pembelajaran itu sendiri merupakan sesuatu yang akan digunakan untuk menyampaikan sebuah pembelajaran, sehingga dapat mengembangkan pikiran, minat, dan perasaan siswa yang sedang melaksanakan proses pembelajaran agar mencapai maksud dan tujuan belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan semangat belajarnya yaitu media pembelajaran video animasi.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian pre-eksperimental design jenis on-group pretest-posttest design. Artinya, menggunakan tes awal dan tes akhir untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait dengan materi yang disampaikan, sedangkan posttest merupakan bentuk evaluasi akhir pembelajaran dan penelitian ini menggunakan uji manova untuk mengetahui apakah ada pengaruh video animasi terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa kelas V UPTD SDN Jatra Timur 1 Sampang. Dimana hasil uji manova diperoleh nilai sig $0,004 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat dan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Shelatur Rohmah. 2022. The Effect of Using Animated Video Learning Media on the Interests and Learning Outcomes of Class V UPTD SDN East Jatra 1. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program. STKIP PGRI Bangkalan. Supervisor: (I) Zainal Arifin, M.Pd, and (II) Yunita Hariyani, M.I.Kom

Keywords: *Animation Video Learning Media*

Learning media is a tool to support the process of learning activities to help educators deliver meaningful and clear learning and effectively achieve teaching and learning objectives. Learning media itself is something that will be used to convey a lesson, so that it can develop the thoughts, interests, and feelings of students who are carrying out the learning process in order to achieve the aims and objectives of learning. One of the learning media that can motivate students so that they can increase their enthusiasm for learning is animated video learning media.

This study uses quantitative research with a pre-experimental research design type on-group pretest-posttest design. That is, using an initial test and a final test to determine the students' initial abilities related to the material presented, while the posttest is a form of final evaluation of learning and this study uses the manova test to find out whether there is an effect of animated videos on the interest and learning outcomes of science class V UPTD SDN East Jatra 1 Sampang. Where the results of the manova test obtained a sig value of $0.004 < 0.05$. So it can be concluded that this research has an influence on the use of animated video learning media on student interest and learning outcomes.

PENDAHULUAN

Dalam Undang Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2013, terdapat pengertian pendidikan yang berbunyi:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Pendidikan merupakan Pendidikan adalah cara sehat beserta harus terencanakan agar mencapai kondisi proses pembelajaran dan belajar supaya siswa secara langsung mengembangkan prestasi dirinya agar memiliki energi, kerohanian, keyakinan, pekerti, keahlian, budi pekerti, bersama keinginan yang diperlukan dirinya, orang lain, bangsa dan Negara. Pendidikan salah satu kewajiban yang harus diajarkan kepada seluruh manusia di bumi, alasan pendidikan diwajibkan karena dengan adanya pendidikan setiap manusia dapat memanusiakan manusia lainnya, baik saat membaur ataupun tidak. Pendidikan itu sendiri perlu diterapkan sejak masih kecil hingga dewasa. Hal ini bertujuan supaya setiap manusia dapat belajar dan hidup dengan damai. Dengan adanya pendidikan, manusia bisa mematuhi aturan dan anjuran yang ada dalam hidup, dan juga bisa membuat hidup manusia menjadi lebih sejahtera dan teratur. Maka dari itu sangat penting bagi semua manusia di bumi ini menggunakan pendidikan selama mereka hidup (S. Lestari, 2018).

Pada zaman yang sudah semakin berkembang dan semakin modern apalagi di sekarang ini memaksa agar manusia mempunyai kualitas tinggi. Dari masa kemasa Ilmu pendidikan semakin berkembang. Perkembangan ilmu pendidikan ini sangat membentuk alat alat teknologi baru yang mengidentifikasi adanya zaman yang semakin maju. Sampai saat ini, Teknologi saat ini semakin berkembang telah masuk masa digital. Bahkan di Indonesia, kita mulai menggarap teknologi di segala bidang, termasuk di bidang pendidikan. pengembangan teknologi beserta perubahan terjadi telah menyebabkan persepsi baru hingga Indonesia tidak lagi didasarkan pada dirinya sendiri. Saat ini, kesenjangan yang sangat penting adalah tingkat pendidikan formal dan informal. Memang pendidikan adalah harapan untuk meningkatkan kualitas talenta untuk membangun suatu negara, sehingga pendidik dapat meningkatkan kualitas untuk memastikan bahwa mereka mendukung perubahan di kehidupan sehari-hari, tercatat perubahan di bidang pendidikan.(Anggraeni, 2019).

Perkembangan pendidikan dan teknologi yang ditandai melalui kemajuan di bidang komunikasi dan teknologi informasi sangat pesat. Perkembangan pendidikan telah mengantarkan teknologi ke dunia digital. Pemanfaatan teknologi digital berperan sebagai dukungan dan memperkuat psikologis dan kemampuan berpikir siswa. Internet adalah salah satu contoh alat digital. Dengan menggunakan internet, guru dapat membuat pelajaran mereka lebih menarik bagi siswa mereka. Selain fleksibilitas belajar dalam hal waktu, ruang dan usia, siswa juga memiliki akses bebas terhadap informasi yang mereka butuhkan untuk belajar. Ketika pembelajaran merupakan lebih istimewa memungkinkan akan mengembangkan proses psikologis dan keterampilan berpikir siswa. Mengingat kekhasan kemajuan siswa di sekolah, maka siswa masih bergantung kepada objek berbentuk atau konkrit dalam proses pembelajaran, karena itu seorang guru sangat diperlukan dalam perkembangan informasi dan teknologi di sekolah dasar ini. Guru memegang peranan penting dalam perkembangan teknologi informasi karena merekalah yang berhubungan langsung dengan siswa. Guru harus menjadi panutan siswa yang cerdas untuk mengurangi penyalahgunaan keterampilan sekolah dasar, karena guru adalah contoh penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di sekolah (Muhammad et al., 2011).

Untuk mengatasi keadaan tersebut, guru perlu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran sudah menjadi sebagian yang sangat penting untuk proses belajar mengajar. Hampir semua pembelajaran menunjukkan penggunaan media pembelajaran. Tidak heran jika media pembelajaran berguna dan membantu guru maupun siswa agar menyelesaikannya maksud belajarnya agar lebih baik dan cepat. Bukan hal yang buruk bahwa kegiatan pembelajaran tergantung pada media pembelajaran. Kegiatan mengajar menggunakan media pembelajaran kini memiliki banyak dampak positif. Agar media pembelajaran menjadi positif dan efisien, tentunya banyak hal yang perlu diperhatikan untuk keberhasilan pembelajaran dengan media pembelajaran. (Alwi, 2017).

Media pembelajaran dikatakan media yang baik jika memenuhi beberapa persyaratan. Media pembelajaran perlu memotivasi siswa. Dengan media pembelajaran memperoleh meningkatkan hasil belajar, proses belajar mengajar bertambah sederhana dan menyenangkan, serta peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran. Merespon tujuan pembelajaran meningkatkan efisiensi belajar bagi siswa, apabila media pembelajaran yang digunakan menarik dan juga sesuai kebutuhan siswa maka akan meningkatkan konsentrasi dan minat siswa terhadap pelajarannya maka dari itu siswa akan lebih semangat untuk belajar. Pengalaman belajar yang komprehensif memberikan pemahaman yang benar kepada siswa tentang materi yang diberikan dan pemahaman yang lebih baik tentang materi

keseluruhannya, serta melibatkan peserta didik proses pembelajaran untuk secara sungguh sungguh mengikuti serta berpartisipasi dalam proses pembelajaran. (Teni Nurrita, 2018).

Media dapat dibagi menjadi beberapa kategori menurut perspektifnya. Media dapat digolongkan menjadi beberapa yang pertama media audio, media visual, dan media audiovisual. Salah satu referensi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran adalah seperti rekaman video baik itu video yang dikembangkan guru ataupun video yang sudah ada. Aspek terpenting dari penggunaan media video dalam pembelajaran adalah bahwa video merepresentasikan pergerakan objek yang sebenarnya dan dapat digunakan berulang-ulang. Oleh karena itu, video sangat membantu dalam memperjelas materi pembelajaran. Penggunaan media video dapat meningkatkan pengetahuan siswa, berpikir logis dan analitis, menjadi lebih kreatif dan efektif, serta mengasah imajinasi siswa. Konsisten dengan hasil di atas, video animasi dapat mendukung guru dalam proses pembelajaran. Selain untuk menarik perhatian anak, penggunaan video animasi akan lebih efektif jika diterapkan pada semua pelajaran. (Imamah, 2012).

Dalam mata pelajaran IPA, perlu menggunakan media sebagai fenomena alam dengan segala aspek empiris yang dipelajari, dijelaskan, dan diselidiki dalam mata pelajaran IPA. Sehingga siswa dapat menyaksikan secara langsung, bahkan siswa dapat menunjukkan hal-hal secara langsung tentang pelajaran yang berlangsung. IPA pada hakikatnya adalah ilmu dengan ciri khusus mempelajari fenomena alam yang nyata, baik yang bersifat eksperimental maupun realitas/kejadian yang dikembangkan secara teoritis. (Wahyu et al., 2020).

Pembelajaran IPA selama ini kurang populer di mata siswa. Hal ini menyebabkan kurangnya penerapan dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Media video animasi dapat digunakan sebagai salah satu solusi dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPA pernapasan manusia. Media video animasi yang menampilkan materi tentang sistem pernapasan ini membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Oleh karena itu dengan menggunakan media video animasi diharapkan siswa dapat menerima pembelajaran yang bermakna dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Media video animasi dapat menyampaikan konsep yang konkrit dan dinamis. Ini memungkinkan Anda untuk menghubungkan atau menautkan ke konsep atau proses yang terkait secara visual dan dinamis. Ini memfasilitasi koneksi atau tautan ke konsep atau proses terkait yang meresap ke kefikiran siswa kini mempermudah pemahaman siswa. (Yunita & Wijayanti, 2017).

Berdasarkan observasi yang saya lakukan saya di UPTD SDN Jatra Timur 1 saya menemukan masalah yaitu siswa merasa bosan saat pembelajaran dan siswa tidak semangat saat pembelajaran berlangsung dikarenakan guru guru disana tidak menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran mengakibatkan pembelajaran tidak efektif oleh karena itu pentingnya seorang guru menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik agar meningkatkan minat belajar siswa saat pembelajaran dan dari hasil observasi yang saya lakukan saya juga melihat bahwa di UPTD SDN Jatra Timur 1 memiliki sarana dan prasarana yang mendukung dan lengkap contohnya seperti layar proyektor dan lain lain maka dari itu saya mengangkat judul skripsi saya tentang *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V UPTD SDN Jatra Timur 1* dengan materi *Sistem Pernafasan Manusia*. Pemilihan judul penelitian saya di dukung oleh hasil penelitian dari Saputra mahasiswa Universitas PGRI Semarang, dengan judul “Keefektifan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Bandungrejo 02 Mranggen”. Hasil analisis data rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 81,31 sedangkan kelas kontrol sebesar 68,63 dan uji hipotesis diperoleh nilai thitung > ttabel (3,705 > 1,68) maka penelitian penelitian dikatakan efektif.

KAJIAN PUSTAKA

Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran, membantu pendidik menyampaikan pembelajaran bermakna dan jelas serta secara efektif mencapai tujuan belajar mengajar. Media pembelajaran itu sendiri merupakan sesuatu yang akan digunakan untuk menyampaikan sebuah pembelajaran, hingga dapat mengembangkan pikiran, minat, dan perasaan siswa yang sedang melaksanakan proses pembelajaran agar mencapai maksud dan tujuan belajar.

Video Animasi

Video animasi adalah sebuah cara animasi agar membuat objek yang diolah sesuai keinginan secara tepat agar seperti bergerak dengan senidrinya. Video animasi membuat video yang ditampilkan sesingkat mungkin dipadukan dengan audio dan animasi, sehingga memudahkan siswa dalam mengerti materi yang susah dipahami atau sulit dipahami, dibandingkan dengan media dan lainnya. Sebagai modul atau buku, video. Animasi lebih mengembangkan imajinasi dan rasa ingin tahu siswa, karena menonton animasi dari video dapat merangsang

siswa secara fikiran untuk membayangkan seperti apa bentuk sebenarnya dari animasi tersebut. Media pembelajaran video animasi digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan motivasi, minat, dan keberhasilan belajar siswa. menggunakan media pembelajaran bisa mempermudah proses pembelajaran dan dapat memperdalam pemahaman siswa dengan memberikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik.

Minat belajar

Keberhasilan proses kegiatan belajar dan pembelajaran, selain dipengaruhi oleh faktor guru juga dipengaruhi oleh faktor siswa itu sendiri. Tingkah laku siswa ketika mengikuti proses pembelajaran dapat mengindikasikan akan ketertarikan siswa tersebut terhadap pembelajaran itu atau sebaliknya, ia merasa tidak tertarik dengan pembelajaran tersebut. Ketertarikan siswa inilah yang sering dikenal dengan istilah minat. Pengertian Minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhannya sendiri. Oleh karena itu, apa yang dilihat seseorang sudah tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang kepada seseorang atau bisanya disertai dengan perasaan senang, karena merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu. Pendapat ini memberikan pengertian, bahwa minat merupakan suatu kondisi yang mencerminkan adanya hubungan antara sesuatu yang diamati atau dialami dengan keinginan atau kebutuhan sendiri, dengan kata lain ada kecenderungan apa yang dilihat dan diamati seseorang merupakan sesuatu yang berhubungan dengan keinginan dan kebutuhannya.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari individu tersebut komunikasi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Hasil belajar meliputi keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik. Bidang kognitif adalah pengetahuan, pemahaman, penjelasan, ringkasan, ilustrasi, aplikasi, penentuan hubungan, organisasi, perencanaan, konstruksi, dan evaluasi. Area yang efektif adalah sikap menerima, merespon, nilai, pengorganisasian, dan karakterisasi. Area psikomotor meliputi mulai, pra-rutin, dan rutinitas. Keterampilan psikomotorik juga mencakup keterampilan produktif, teknis, fisik, sosial, dan intelektual. Hasil belajar adalah hasil belajar yang dicapai siswa dalam rangka kegiatan pendidikan dan pembelajaran dengan cara mempengaruhi perilakunya dengan perubahan dan bentuk. Untuk mengatakan bahwa proses pembelajaran berhasil, setiap guru memiliki pandangan unik yang sesuai dengan filosofi mereka. Namun, untuk mencapai persepsi, guru perlu memfokuskan diri secara khusus pada kurikulum saat ini. Hal ini menyatakan proses belajar mengajar materi pembelajaran berhasil jika tujuan pembelajaran tertentu tercapai.

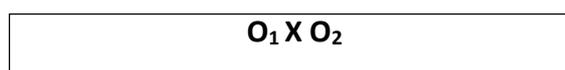
METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang merepresentasikan positivisme, dan penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang merepresentasikan pemahaman naturalistik (fenomenologis).

Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan *pre-experimental design jenis on-group pretest-posttest design*, Artinya, menggunakan kelas dan menggunakan tes awal dan tes akhir untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait dengan materi yang disampaikan. Sedangkan posttest merupakan bentuk evaluasi akhir pembelajaran. Pretest Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Tabel 3.1 Rancangan penelitian

Keterangan :

O1 = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O2 = nilai posttest (sudah diberi perlakuan).

Populasi dan Sampel

1. Populasi
peserta didik kelas V UPTS SDN Jatra Timur 1 yang berjumlah.
2. Sampel
Pengambilan sampel yaitu berjumlah 22 peserta didik kelas V UPTD SDN Jatra Timur 1

Instrument Penelitian

1. Angket / kuesioner
Diukur menggunakan skala Likert, setiap jawaban dinilai dari 1 hingga 5 poin.
SS : Sangat setuju
S : Setuju
RR : Ragu ragu
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju.
2. Soal
Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah soal tes tertulis berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir. Jika 1 soal benar bernilai 5 poin jadi apabila seluruh soal dijawab dengan benar maka akan mendapat nilai total sebesar 100 poin.

Metode Pengumpulan Data

1. Angket
2. Soal

Analisis Data

1. Uji Validitas
Uji validasi digunakan untuk mengukur valid tidaknya suatu kuesioner.
2. Uji Reabilitas
Kuesioner dikatakan reabel jika respon seseorang terhadap suatu pernyataan stabil dari waktu ke waktu
3. Uji Normalitas
Uji normalitas dimaksudkan untuk menguji data terhadap variabel pengganggu atau residual yang berdistribusi normal atau tidak
4. Uji Manova
Uji manova untuk mengetahui analisis data.

HASIL PENELITIAN

Uji Validitas

Instrumen penelitian awal, peneliti menggunakan sekolah lain dengan kelas kelas VI di UPTD SDN BATIOH 1 untuk menentukan angket dan soal yang valid atau tidak valid serta digunakan untuk melihat sejauh mana ketepatan berdasarkan uji coba instrumen yang telah dilakukan sejumlah 22 responden, diperoleh hasil pengujian validitas untuk masing masing variable yang dipaparkan sebagai berikut :

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Angket

| No Item | rx_y | R_{tabel} | Keterangan |
|----------------|-----------------------|--------------------------|-------------------|
| Angket 1 | 0,853 | 0,432 | Valid |
| Angket 2 | 0,777 | 0,432 | Valid |
| Angket 3 | 0,778 | 0,432 | Valid |
| Angket 4 | 0,535 | 0,432 | Valid |
| Angket 5 | 0,687 | 0,432 | Valid |
| Angket 6 | 0,714 | 0,432 | Valid |
| Angket 7 | 0,372 | 0,432 | Tidak Valid |
| Angket 8 | 0,681 | 0,432 | Valid |
| Angket 9 | 0,674 | 0,432 | Valid |
| Angket 10 | 0,803 | 0,432 | Valid |
| Angket 11 | 0,858 | 0,432 | Valid |
| Angket 12 | 0,424 | 0,432 | Tidak Valid |
| Angket 13 | 0,702 | 0,432 | Valid |
| Angket 14 | 0,654 | 0,432 | Valid |
| Angket 15 | 0,803 | 0,432 | Valid |
| Angket 16 | 0,817 | 0,432 | Valid |
| Angket 17 | 0,661 | 0,432 | Valid |
| Angket 18 | 0,820 | 0,432 | Valid |
| Angket 19 | 0,751 | 0,432 | Valid |
| Angket 20 | 0,797 | 0,432 | Valid |

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan SPSS 21. Pada tabel diatas dari 20 bulir pertanyaan angket diketahui jumlah pertanyaan yang valid berjumlah 18 sedangkan yang tidak valid berjumlah 2.

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Soal Test

| No Item | R Hitung | R Tabel | Keterangan |
|---------|----------|---------|-------------|
| Soal 1 | 0,122 | 0,432 | Tidak Valid |
| Soal 2 | 0,137 | 0,432 | Tidak Valid |
| Soal 3 | 0,480 | 0,432 | Valid |
| Soal 4 | 0,121 | 0,432 | Tidak Valid |
| Soal 5 | 0,335 | 0,432 | Tidak Valid |
| Soal 6 | 0,433 | 0,432 | Valid |
| Soal 7 | 0,610 | 0,432 | Valid |
| Soal 8 | 0,192 | 0,432 | Tidak Valid |
| Soal 9 | 0,640 | 0,432 | Valid |
| Soal 10 | 0,126 | 0,432 | Tidak Valid |
| Soal 11 | 0,521 | 0,432 | Valid |
| Soal 12 | 0,270 | 0,432 | Tidak Valid |
| Soal 13 | 0,647 | 0,432 | Valid |
| Soal 14 | 0,234 | 0,432 | Tidak Valid |
| Soal 15 | 0,512 | 0,432 | Valid |
| Soal 16 | 0,005 | 0,432 | Tidak Valid |
| Soal 17 | 0,065 | 0,432 | Tidak Valid |
| Soal 18 | 0,653 | 0,432 | Valid |
| Soal 19 | 0,726 | 0,432 | Valid |
| Soal 20 | 0,519 | 0,432 | Valid |

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan SPSS 21. Pada tabel diatas dari 20 bulir soal diketahui jumlah soal yang valid berjumlah 10 sedangkan yang tidak valid berjumlah 10.

Uji Reabilitas

Dalam penelitian ini, untuk menguji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Cronbach's alpha* dengan menggunakan SPSS 21. Berdasarkan uji coba instrumen yang telah dilakukan sebanyak 22 responden di peroleh hasil pengujian reliabilitas untuk masing-masing variabel yang di dapatkan berbentuk sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Angket

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .951 | 18 |

Berdasarkan hasil uji realibilitas pada tabel 4.3 di atas diperoleh nilai Croanbach's Alpha yang cukup besar yaitu 0,951 kemudian bandingkan dengan nilai rtabel signifikansi 5% diperoleh nilai rtabel sebesar 0,432. Kesimpulannya Cronbach's Alpha = 0,951 > rtabel = 0,432 Maka dari itu dapat diartikan bahwa angket tersebut Reilabel.

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Soal Test

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .819 | 10 |

Berdasarkan hasil uji realibilitas pada tabel 4.4 di atas diperoleh nilai Croanbach's Alpha yang cukup besar yaitu 0,819 kemudian bandingkan dengan nilai rtabel signifikansi 5% diperoleh nilai rtabel sebesar 0,432. Kesimpulannya Alpha = 0,819 > rtabel = 0,432 Maka dari itu dapat diartikan bahwa angket tersebut Reilabel.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* yang dihitung dengan menggunakan SPSS 21. Hasil analisis nilai pretest dan postest dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.5 Uji Normalitas

| | | Unstandardized Residual |
|----------------------------------|----------------|-------------------------|
| N | | 22 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | .0000000 |
| | Std. Deviation | 13.74020627 |
| | Absolute | .157 |
| Most Extreme Differences | Positive | .082 |
| | Negative | -.157 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | | .734 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .654 |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan output dari tabel diatas, diketahui nilai signifikansi sebesar 0,654 lebih besar dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa soal tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4.6 Uji Normalitas Angket

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test | | |
|------------------------------------|----------------|-------------------------|
| | | Unstandardized Residual |
| N | | 22 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | .0000000 |
| | Std. Deviation | 10.33749688 |
| | Absolute | .189 |
| Most Extreme Differences | Positive | .108 |
| | Negative | -.189 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | | .886 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .412 |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan output dari tabel diatas, diketahui nilai signifikansi sebesar 0,412 lebih besar dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa pertanyaan angket tersebut berdistribusi normal.

Uji Manova

Tabel 4.7 Uji Manova

| Multivariate Tests ^a | | | | | | |
|---------------------------------|--------------------|----------|------------------------|---------------|----------|------|
| Effect | | Value | F | Hypothesis df | Error df | Sig. |
| Intercept | Pillai's Trace | 1.000 | 17171.187 ^b | 2.000 | 11.000 | .000 |
| | Wilks' Lambda | .000 | 17171.187 ^b | 2.000 | 11.000 | .000 |
| | Hotelling's Trace | 3122.034 | 17171.187 ^b | 2.000 | 11.000 | .000 |
| | Roy's Largest Root | 3122.034 | 17171.187 ^b | 2.000 | 11.000 | .000 |
| Video_Animasi | Pillai's Trace | 1.628 | 5.840 | 18.000 | 24.000 | .000 |
| | Wilks' Lambda | .034 | 5.386 ^b | 18.000 | 22.000 | .000 |
| | Hotelling's Trace | 8.867 | 4.926 | 18.000 | 20.000 | .000 |
| | Roy's Largest Root | 4.975 | 6.634 ^c | 9.000 | 12.000 | .002 |

a. Design: Intercept + Video_Animasi

b. Exact statistic

c. The statistic is an upper bound on F that yields a lower bound on the significance level.

Nilai Sig sebesar $0,002 < 0,05$ nilai tersebut kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat dan hasil belajar secara simultan atau bersama-sama.

TABEL 4.8 UJI MANOVA

Tests of Between-Subjects Effects

| Source | Dependent Variable | Type III Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|-----------------|--------------------|-------------------------|----|-------------|-----------|------|
| Corrected Model | Minat_Belajar | 253.705 ^a | 9 | 28.189 | 6.353 | .002 |
| | Hasil_Belajar | 3627.273 ^b | 9 | 403.030 | 5.374 | .004 |
| Intercept | Minat_Belajar | 152847.096 | 1 | 152847.096 | 34444.416 | .000 |
| | Hasil_Belajar | 106988.571 | 1 | 106988.571 | 1426.514 | .000 |
| Video_Animasi | Minat_Belajar | 253.705 | 9 | 28.189 | 6.353 | .002 |
| | Hasil_Belajar | 3627.273 | 9 | 403.030 | 5.374 | .004 |
| Error | Minat_Belajar | 53.250 | 12 | 4.438 | | |
| | Hasil_Belajar | 900.000 | 12 | 75.000 | | |
| Total | Minat_Belajar | 198667.000 | 22 | | | |
| | Hasil_Belajar | 139000.000 | 22 | | | |
| Corrected Total | Minat_Belajar | 306.955 | 21 | | | |
| | Hasil_Belajar | 4527.273 | 21 | | | |

a. R Squared = ,827 (Adjusted R Squared = ,696)

b. R Squared = ,801 (Adjusted R Squared = ,652)

Berdasarkan output diatas diketahui bahwa nilai signifikansi $0,004 < 0,05$ nilai tersebut kurang dari $0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat dan hasil belajar secara signifikan.

Kesimpulan

Berdasarkan Berdasarkan hasil analisis SPSS yang dilakukan oleh peneliti bahwa kesimpulannya adalah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat dan hasil peserta didik UPTD SDN Jatra Timur 1. Hal ini dibuktikan dari hasil yang diperoleh dalam uji manova dimana nilai signifikansinya $0,004 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran dengan menggunakan video animasi ini bisa dijadikan sebagai rujukan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan
2. Guru bisa menggunakan video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa dalm proses belajar mengajar
3. Apabila menggunakan video animasi alangkah baiknya menggunakan penjelasan yang singkat dan jelas
4. Untuk peneliti selanjutnya, video animasi ini bisa digunakan sebagai acuan dalam memilih media pemelajaran.
5. Untuk penelitian selanjutnya, agar dapat menggunakan media pembelajaran video animasi yang lebih bervariasi dan lebih kreatif pada mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, T., Trihastuti, D., & Runtuk, J. K. (2013). Analisis Pengaruh Entrepreneurship Education Terhadap Perilaku Entrepreneur Mahasiswa. *Gema Aktualita*, 2(1), 34–43.
- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145–167. <http://ejournal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65/>
- Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berikir tingkat tinggi dan hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 509, 31–36.
- Anggraeni, N. E. (2019). Strategi Pembelajaran Dengan Model Pendekatan Pada Peserta Didik Agar Tercapainya Tujuan Pendidikan Di Era Globalisasi. *ScienceEdu*, April, 72. <https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11796>
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1689–1699.
- Fauziah, U. (2015). Desain Penelitian Pengembangan Bahan Ajar IPA Terpadu Tema Cahaya dan Warna untuk Pembelajaran IPA SMP. *Prosiding Simposium Nasional Inovasi Dan Pembelajaran Sains 2015 (SNIPS 2015)*, 2015(Snips), 573–576.
- Imamah, N. (2012). Peningkatan hasil belajar IPA melalui pembelajaran kooperatif berbasis konstruktivisme dipadukan dengan video animasi materi sistem kehidupan tumbuhan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 32–36. <https://doi.org/10.15294/jpii.v1i1.2010>
- Lestari, R., & Linuwih, S. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Checks Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Social Skill Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 8(2), 190–194. <https://doi.org/10.15294/jpfi.v8i2.2159>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26–33. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v8i1.2922>
- Muhammad, H., Rahim, Y., Pendidikan, J., Islam, A., Tarbiyah, F., Uin, K., Makassar, A., Btn, A. :, & Makassar, A. (2011). *Pemanfaatan Ict Sebagai Media Pembelajaran Dan Informasi Pada Uin Alauddin Makassar*. 6(3), 127–135. <http://yahoo.com>
- Mulyadi, M. (2013). Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 15(1), 128. <https://doi.org/10.31445/jskm.2011.150106>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Nurwati, A. (2014). Penilaian Ranah Psikomotorik Siswa Dalam Pelajaran Bahasa. *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 9(2), 385–400. <https://doi.org/10.21043/edukasia.v9i2.781>
- Saftari, M., & Fajriah, N. (2019). Penilaian Ranah Afektif Dalam Bentuk Penilaian Skala Sikap Untuk Menilai Hasil Belajar. *Edutainment*, 7(1), 71–81. <https://doi.org/10.35438/e.v7i1.164>
- Setiawan, W., & Sugiharto, S. (2014). Pengaruh Marketing Mix Terhadap Keputusan Pembelian Toyota Avanza Tipe G Di Surabaya. *Jurnal Strategi Pemasaran*, 2(1), 1–8.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sujana, A. (2014). *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 16–20.
- Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil

- belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Yuliati, L. (2013). Efektivitas Bahan Ajar Ipa Terpadu Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 9(1), 53–57. <https://doi.org/10.15294/jpfi.v9i1.2580>
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2). <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>