**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN VIDEO ANIMASI
TERHADAP MINAT BELAJAR IPAS DI KELAS 4**

Muthie Lutfiah¹, Darwin Effendi², Noviaty³

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia

³Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
PGRI Palembang, Palembang, Indonesia

¹muthielutfiah@gmail.com ²darwinpasca2010@gmail.com ³
noviati01969@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using interactive learning media assisted by animated videos on interest in learning science and science in class 4. This research uses a quantitative approach with an experimental research type and uses Pretest - Posttest Control Group Design. The sampling technique used in this research was purposive sampling. The independent variable in this research is an animated video while the dependent variable is students' interest in learning. The population in this study was all 176 grade 4 students at SD 81 Palembang, while the sample was class 4A and 4B with a total of 59 students. The research data was obtained by giving a questionnaire to students' interest in learning. The data analysis technique is the t-test. Based on the results of the analysis, a significant value (2-tailed) was obtained of 0.000. Because the significant value is $0.000 < 0.05$ and the resulting value is $t_{count} = 4.547$ where $t_{table} = 1.672$ with $df = N-2$ where $N = 59$ (number of samples). So it can be concluded that t_{count} is 4547 where $t_{table} = 1.672$, so based on testing the hypothesis H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that there is an influence of the use of interactive learning media assisted by animated videos on interest in learning science in class 4.

Keywords: Animated, videos, IPAS, Interestin

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan video animasi terhadap minat belajar IPAS di kelas 4. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan menggunakan Pretest – Posttest Control Group Design. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah video animasi sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 SD 81 Palembang sebanyak 176 Orang, sedangkan sampelnya adalah kelas 4A dan 4B dengan jumlah siswa 59 Orang. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberi angket minat belajar siswa. Teknik analisis data yaitu uji-t. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikannya $0,000 < 0,05$ dan nilai yang dihasilkan $t_{hitung} = 4,547$ dimana $t_{tabel} = 1,672$ dengan $df = N-2$ dimana $N = 59$ (jumlah sampel). Maka dapat disimpulkan t_{hitung} 4547 dimana $t_{tabel} = 1,672$ maka berdasarkan pengujian tersebut hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya

pengaruh penggunaan media pembelajaran intraktif berbantuan video animasi terhadap minat belajar IPAS dikelas 4.

Kata Kunci: *video animasi*, IPAS, Minat Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu (Prastiwanti dkk, 2022). Pendidikan merupakan sesuatu yang tidak terlepas dan bersifat sangat penting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan akan terbentuk sumber daya manusia yang berkualitas (Charli dkk, 2019)

Minat belajar sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat, siswa akan kurang minat dalam belajar (Charli dkk, 2019). Siswa yang berminat terhadap kegiatan pembelajaran akan berusaha lebih keras, dengan minat belajar yang tinggi siswa dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan serta hasil belajar yang baik

Kata media berasal dari bahasa latin yang artinya medium, secara harfiah berarti perantara atau pengirim pesan. Dalam proses penyampaian Pendidikan, penting untuk menggunakan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi dan menarik minat peserta didik (Darwin, Padilah, & Damayanti, 2023)

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran

sangat penting untuk membantu siswa memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi (Hasan, 2021, hal. 4). Penggunaan media dalam proses pembelajaran mampu membantu guru pada proses pembelajaran seperti mempermudah dalam menyampaikan serta pemahaman materi terhadap siswa.

Animasi merupakan kumpulan gambar, baik dalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi, yang dirangkai secara berurutan sesuai alur cerita untuk menciptakan gambar yang memiliki gerakan. (Effendi, 2023)

Selain itu, efektivitas visualisasi dari video animasi telah terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Konsep yang sulit dipahami dengan hanya menggunakan teks atau gambar statis dapat disampaikan dengan lebih jelas melalui animasi, sehingga meningkatkan minat belajar siswa karena materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan bagi mereka. Terlibatnya siswa dalam proses pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam mempengaruhi minat belajar mereka. Media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar-mengajar, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan berdampak positif pada minat belajar siswa.

Minat belajar siswa pun dapat meningkat apabila menerapkan media pada saat pembelajaran, karena pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan. Menurut pendapat (Achru, 2019) minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri

individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran guru harus mampu menentukan media yang cocok serta bervariasi. Pengaruh minat sangat besar terhadap pembelajaran, karena bila bahan pelajaran yang di pelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik – baiknya karena tidak ada daya tari baginya. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan cenderung tekun, ulet, semangat dalam belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat belajar anak yang tinggi pada akhirnya akan mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Hasil belajar yang baik dapat menjadi acuan bahwa dalam proses pembelajaran yang telah dialami oleh individu maupun kelompok dikatakan sukses. Selain itu hasil belajar berguna mengevaluasi apa saja kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh masing – masing individu (Wulan dkk, 2021)

Hasil belajar adalah akibat dari proses belajar seseorang yang sudah melalui beberapa tahapan. Bentuk perubahan sebagai hasil dari belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan. (Prastika, 2020). Hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses (Nabillah dkk, 2019)

Diantaranya penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan video animasi sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar siswa. Adanya video animasi dalam pembelajaran dapat pula membantu siswa memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa

tidak mengkhayal dan membayangkan saja (Alifa, 2021)

Berdasarkan Praktik Pengalaman Lapangan(PPL) yang telah dilakukan oleh peneliti pada 27 Juli – 29 September 2023 pada kelas IV SDN 81 Palembang telah berjalan dengan baik. Namun karena keterbatasan penggunaan media, pelajaran yang seharusnya dilaksanakan dengan kreatif agar lebih menyenangkan, namun hanya diajarkan dengan cara manual yaitu menjelaskan materi lalu mengerjakan soal latihan. Keadaan ini mengakibatkan peserta didik menjadi kurang tertarik untuk melaksanakan pembelajaran, situasi ini tidak bisa diabaikan sebab guru harus mampu memberikan dan menumbuhkan motivasi terhadap siswa nya untuk melakukan proses belajar yang baik.

Pada proses pembelajaran tidak hanya menyampaikan ilmu saja, melainkan dibutuhkan berbagai metode dan strategi yang bervariasi, serta menyiapkan media yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa Di era teknologi sekarang media yang bagus diterapkan untuk proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran audio visual, contohnya adalah media video animasi. Media video animasi ini dapat ditayangkan dengan bantuan layar LCD proyektor di depan kelas dan dapat terlihat seisi kelas. Media video animasi dapat dijadikan sebagai salah satu solusi dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS, Sehingga diharapkan dengan penggunaan media video animasi ini peserta didik akan mendapatkan pembelajaran secara bermakna dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Video Animasi Terhadap Minat Belajar IPAS Kelas IV ”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Pretest – Posttest Control Group Design*. Dalam design ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian di beri pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Desain penelitian *Pretest – Posttest Control*

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 1 : Desain Penelitian *Pretest – Posttest Control Group*

N o	Kelas Penelitian	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>posttest</i>
1	Kelas eksperimen	O1	X	O2
2	Kelas kontrol	O3		O4

Sumber : (Suparman, dkk, 2020)

Keterangan :

KE : Kelas Eksperimen

KO : Kelas Kontrol

O1 : *Pretest* kelompok eksperimen

O2 : *Posttest* kelompok eksperimen

O3 : *Pretest* kelompok kontrol

O4 : *Posttest* kelompok kontrol

X : Perlakuan pada kelompok eksperimen yang menggunakan media video animasi dalam pembelajaran

Seluruh kelas IV SD Negeri 81

Palembang tahun ajaran 2023/2024 menjadi populasi dalam penelitian. Kelas IV.A dan kelas IV.B menjadi sampel dalam penelitian. Teknik yang digunakan dalam mengambil sampel yaitu *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel yang didasarkan pada pertimbangan tertentu. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu angket dan dokumentasi. Sebelum angket diberikan kepada siswa pada penelitian ini, peneliti menguji terlebih dahulu validitas dan reliabilitas angket. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua angket valid dengan koefisien reliabilitas 0,585. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas menggunakan uji *Kolmogrov – Smirnov*, uji homogenitas menggunakan uji *livine test of homogeneity* dan uji hipotesis menggunakan uji *t (Independent sampel t-test)*.

I. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tabel 2 : Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nama siswa	jenis kelamin	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	fahri	L	35	40
2	nazila	P	36	39
3	kenzi	L	36	38
4	m. almair	L	35	38
5	deila nur aisyah	P	36	39
6	riziq	L	37	40
7	kevia	P	36	38
8	m. defri w	L	36	40
9	jasmine	P	37	39
10	ardo	L	35	38

11	keisya zahira	P	38	42
12	alif	L	39	41
13	rizki amelia	P	39	40
14	jihan	P	37	40
15	billy	L	39	42
16	fatimah	P	39	43
17	anindya balqis	P	42	42
18	bintang	P	38	40
19	ermilia dinata	P	37	40
20	ragil	L	40	42
21	embun	P	37	38
22	m. ibra	L	40	42
23	reza kurniawan	L	41	41
24	m. ghaisan	L	41	43
25	afriandofarlan	L	38	40
26	atharizzizqri	L	40	41
27	m. raudatul	L	38	40
28	reagen gumay	L	40	41
29	nadia fauziah	P	40	43
30	azkianafisa	P	40	42
		Jumlah	1142	1212
		Rata-rata	38,066	40,4

		Nilai Tertinggi	42	43
		Nilai Terendah	35	38

Sumber : Data diolah Oleh Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media interaktif berbantuan video animasi. Nilai terendah untuk kelas eksperimen pada *pretest* adalah 35 dan nilai tertinggi adalah 42 sedangkan untuk nilai *posttest* adalah 38 dan nilai tertinggi adalah 43.

Tabel 3 : Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

N o	Nam a siswa	jenis kelamin	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	abidzaralghifran	L	36	38
2	addhiyaulami	P	38	37
3	ahmadalbad	L	36	38
4	alagagabriel	L	38	38
5	annisatrie	P	37	38

6	arief nur fajri	L	33	35
7	ataya paris	L	35	37
8	aureliya zahra	P	36	38
9	dirasafitri	P	39	39
10	faaizah imtiyaz	P	37	36
11	gading arka	L	40	45
12	jelsiaprianti	P	37	38
13	khanza avifa	P	37	39
14	kms raffi	L	39	40
15	m. nizam	L	36	39
16	monalisa	P	36	38
17	m. asyamb	L	39	40
18	m. sultan	L	36	38
19	m. wildan	L	40	39
20	m. zaki	L	39	40
21	nadi amanda	P	35	36

22	nike nurul	P	38	40
23	nike nanggairaini	P	37	39
24	raisha putri	P	35	37
25	rinaldi	L	35	39
26	suar ez wijaya	L	36	37
27	vani cantika	P	35	38
28	yhar agila	P	38	40
29	ahmad abi	L	36	37
		Jumlah	1069	1113
		Rata-rata	36,86	38,37
		Nilai Tertinggi	40	45
		Nilai Terendah	33	35

Sumber : Data Diolah Oleh Peneliti, 2024

Berdasarkan table diatas dapat dilihat bahwa hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol Dimana pembelajaran menggunakan metode konvensional. nilai minat belajar siswa di kelas kontrol yaitu 33 untuk nilai terendahnya dan 40 untuk nilai tertingginya.

Tabel 4 : Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk	
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df
kelas B	.162	28	.059	.951	28
kelas A	.145	28	.139	.949	28

siswa kelas A dan B dinyatakan homogen.

Tabel 6 : Uji Hipotesis Data

Independent Samples Test								
t-test for Equality of Means								
	Levene's Test for Equality of Variances	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.					Lower	Upper
MINAT BELAJAR	.029	.866	4.57	.000	-.44	.44	-2.91	1.03
	.035	.851	4.57	.000	-.44	.44	-2.91	1.03
	.035	.851	4.57	.000	-.44	.44	-2.91	1.03
	.052	.820	4.57	.000	-.44	.44	-2.91	1.03

Sumber : Data Diolah Oleh Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel data di hasil uji normalitas diperoleh nilai sig. hasil perhitungan kelas B adalah 0,212 > 0,05 hasil perhitungan kelas A adalah 0,186 > 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian maka data dapat dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 5 : Hasil Uji Hipotesis Data

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
MI	.029	1	57	.866
NA	.035	1	57	.851
T	.035	1	59	.851
BE			51	
LA			57	
J			57	
A			57	
R	.052	1	57	.820

Sumber : Data Diolah Oleh Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel uji homogenitas data diatas diperoleh nilai signifikan sebesar 0,866 dan Tingkat signifikan yang digunakan > 0,05 sehingga nilai signifikan yang diperoleh sebesar 0,866 > 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data minat belajar

Sumber : Data Diolah Oleh Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel hasil uji hipotesis di atas di peroleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikannya 0,000 < 0,05 dan nilai yang dihasilkan $t_{hitung} = 4,547$ dimana $t_{tabel} = 1,672$ dengan $df = N-2$ dimana $N= 59$ (jumlah sampel).

Maka dapat disimpulkan t_{hitung} 4,547 dimana $t_{tabel} = 1,672$ maka berdasarkan pengujian tersebut hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan video animasi terhadap minat belajar IPAS di kelas 4.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas 4 SD Negeri 81 Palembang, pada kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen terdapat signifikan pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan video animasi terhadap minat belajar IPAS di kelas 4. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh media video animasi terhadap minat belajar siswa, kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan video animasi sedangkan kelas kontrol menggunakan yang menggunakan buku.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut peneliti melakukan tes akhir (*posttest*) di akhir pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol melalui media pembelajaran interaktif berbantuan video animasi dapat mendorong minat belajar siswa dalam belajar Sementara pada pembelajaran di kelas kontrol hanya menggunakan buku sehingga membuatnya rendah nya minat belajar.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan di peroleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikannya $0,000 < 0,05$ dan nilai yang dihasilkan $t_{hitung} = 4,547$ dimana $t_{tabel} = 1,672$ dengan $df = N - 2$ dimana $N = 59$ (jumlah sampel). Maka dapat disimpulkan t_{hitung} 4,547

dimana $t_{tabel} = 1,672$ maka berdasarkan pengujian tersebut hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan video animasi terhadap minat belajar IPAS di kelas 4.

Sejalan penelitian yang dilakukan oleh (Rochmania, 2022) dengan judul pengaruh penggunaan media belajar video animasi terhadap proses berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Hasil yang diperoleh menunjukkan *varians* data *pretest* yaitu 147,4286 dan *varians* data *posttest* yaitu 139,0476. Sehingga diperoleh hasil *Thitung* yaitu 1,060274 sedangkan hasil *Ttabel* dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yaitu 2,137009. Dari perhitungan di atas menunjukkan $Thitung < Ttabel$ sehingga data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dapat disimpulkan homogen. Uji hipotesis menggunakan *paired t test*. Penelitian ini dinyatakan terdapat pengaruh penggunaan media video animasi jika $thitung < ttabel$ dengan menggunakan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$). Dari hasil perhitungan yang dilakukan diperoleh $thitung$ -4,8340 dan diperoleh hasil $ttabel$ dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$), dk $n - 1$ ($21 - 1 = 20$) yaitu 2,0859. Hal ini menunjukkan bahwa $thitung < ttabel$ ($-4,8340 < 2,0859$), sehingga dapat disimpulkan menerima hipotesis.

Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh (setiawan 2021) dengan judul Dampak Media Pembelajaran Daring Berbantuan Video Animasi 2D pada Mata Kuliah Matematika Nilai t hitung sebesar 2,156 dengan signifikansi 0,033 ($> 5\%$) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dapat diketahui dari rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen sebesar

83,83 lebih tinggi daripada rata-rata kelompok kontrol yaitu sebesar 81,60. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara statistik hasil belajar matematika kelompok eksperimen lebih baik daripada hasil belajar matematika kelompok control. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi 2D secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar matematika mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran daring penggunaan media sangatlah dibutuhkan oleh siswa.

Dari beberapa penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan video animasi mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa, video animasi ini dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa tidak bosan saat belajar. Berdasarkan penjelasan dan data diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan video animasi terbukti bahwa adanya pengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan video animasi terhadap minat belajar siswa.

E. Kesimpulan

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh setelah dilakukan penerapan media pembelajaran berbantuan video animasi terhadap minat belajar siswa, diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen dan kontrol berbeda. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen 40,40 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 38,37 sehingga nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol, terlihat dari hasil data penelitian yang diperoleh bahwa minat

belajar siswa sangat tinggi ketika menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan video animasi dengan mengerjakan angket yang diberikan, dari hasil data yang diperoleh terlihat nilai signifikan 0,000 jika dibandingkan 0,05 maka nilai signifikan $0,000 < 0,05$ dalam hal ini berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan untuk uji Hipotesis penelitian ini, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan video animasi terhadap minat belajar siswa di kelas 4 berpengaruh signifikan hal ini dapat dilihat dari hasil uji-t yang diperoleh nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, Artinya H_a diterima dengan demikian ada pengaruh yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan video animasi dengan siswa yang hanya menggunakan buku di kelas.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang telah dicapai dalam penelitian ini maka peneliti menyarankan :

1. Bagi sekolah, sebagai masukan untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran berbantuan video animasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dan upaya meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya di mata pelajaran IPAS
2. Bagi guru, sebagai bahan informasi dan masukan dalam menentukan media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan materi yang disampaikan dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa
3. Bagi siswa diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif

berbantuan video animasi dalam pembelajaran dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa, tidak hanya pada pembelajaran IPAS saja

4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan bacaan, wawasan, masukan, dan pertimbangan dalam menyusun yang sejenis dengan subjek yang berbeda, materi berbeda dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idarah Jurnal Manajemen Pendidikan*, 208.
- Alifa, N. S. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedalaman IV.
- Charli dkk. (2019, Juni). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Phsics Education Journal*, 2(2), 2598-2567.
- Darwin dkk. (2023, Desember). Literasi Digital Animasi Melalui Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Tingkat Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*,
- Darwin, E., Padilah, & Damayanti, M. (2023). Dampak Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok B KB Almuhajirin Banyuasin 1 Tahun 2023. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 203 - 220.
- Hasan, M. d. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Nabillah dkk. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Journal Homepage*, 659.
- Prastika, Y. D. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK YADIKA Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 17-22.
- Prastiwanti dkk. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 2685-9351.
- Rochmania, D. D. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *BASICEDU*, 3435-3444.
- Setiawan, d. (2021). Dampak media pembelajaran daring berbantuan video animasi 2D Pada mata kuliah matematika. *jurnal ilmiah pendidikan dan pembelajaran* , 484-492.
- Suparman, dkk. (2020). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 250-256.
- Wulan dkk. (2021, April). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90-101.