

## Pengaruh Media Video Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar IPAS pada Materi Rantai Makanan Siswa Kelas 5 SD Negeri 1 Baruharjo

Innayansya Khanifa Awallya<sup>1</sup>, Dya Ayu Agustiana Putri<sup>2</sup>, Leny Suryaning Astutik<sup>2</sup>

1,2,3Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI  
E-mail: [putrievita968@gmail.com](mailto:putrievita968@gmail.com)

---

### Article Info

Received:  
Revision:  
Published:

---

### Keywords:

Animated videos,  
interest in learning,  
food chains

---

### Abstract

*This study aims to determine the influence of animation video media in increasing students' interest in learning the subject of light and its properties in class V. This study uses a quantitative approach with a descriptive method. The subjects of the study were elementary school grade V students. Data collection techniques with questionnaires. This research found that animation video media is a valid, practical, and effective learning tool in increasing students' learning interest in learning science in elementary schools. This research makes an important contribution to the development of learning methods that are more interactive and engaging for students, with the potential to improve their understanding of the subject matter as well as learning interests.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pokok bahasan cahaya dan sifatnya di kelas V. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Subyek penelitian adalah siswa kelas V sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dengan angket. Penelitian ini menghasilkan temuan bahwa media video animasi adalah alat bantu pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa, dengan potensi untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran serta minat belajar.

**Kata Kunci:** Video animasi, minat belajar, rantai makanan

©2025 Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Lampung

## PENDAHULUAN

Banyak definisi ilmu pengetahuan alam (IPA) yang telah dikemukakan oleh Trianto (2014) mencakup teori yang sistematis, yang penerapannya umumnya menjelaskan terbatas pada fenomena alam yang muncul dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen, memerlukan sikap ilmiah. Samatova (2011:3) mengartikan ilmu pengetahuan alam (natural science) sebagai terjemahan dari kata bahasa Inggris Natural Science yang artinya ilmu pengetahuan. Sains berarti pengetahuan, yang berhubungan atau berkaitan dengan alam. Dengan kata lain ilmu pengetahuan alam atau natural science dapat disebut dengan ilmu pengetahuan alam. ilmu yang mempelajari kejadian-kejadian di alam.

Hakikat IPA dalam pembelajaran adalah proses, produk, dan sikap ilmiah. Karena sains bersifat rasional dan objektif, maka diperlukan metode ilmiah dan hasil observasi atau eksperimen. Yunita (2017) menulis bahwa pembelajaran IPA dipandang kurang relevan di mata siswa karena guru tidak menggunakan media dalam menyampaikan materi. Selain itu, karena kelas sains masih bersifat tradisional atau berbasis buku teks, banyak siswa yang menganggap kelas sains itu sulit dan tidak menarik. Agar mata pelajaran IPA lebih efektif, maka perlu diajarkan secara terpadu. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan materi pelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari kejadian alam dan dapat mengembangkan konsep untuk dijadikan sebuah produk. Dalam hal ini diharapkan dengan kemampuan yang dimiliki peserta didik dapat mampu melakukan kerja ilmiah dan sikap ilmiah maka akan diperoleh berupa fakta, konsep, hukum, dan teori.

Media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang memfasilitasi penyampaian pesan guna mendorong kesediaan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara sadar dan berorientasi pada tujuan. Media dapat meningkatkan minat dan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, serta dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep materi. Pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran memberikan kontribusi yang besar terhadap perancangan pembelajaran IPA (Mishra & Koehler, 2006). Lebih lanjut, penggunaan teknologi sebagai media meningkatkan penguasaan konsep siswa dan memudahkan mereka dalam memahami pesan-pesan yang disampaikan pendidik dengan menggunakan media. Guru hendaknya dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mendukung siswa dalam proses pemahaman konsep. Salah satu jenis media yang mendapatkan daya tarik adalah video. Oleh karena itu, media video edukasi merupakan media atau alat edukasi yang mengajarkan pesan melalui tampilan video (Auliana dan Nurmalasari, 2016).

Menurut Nasirun et al. (2022), pemanfaatan video dalam pembelajaran tidak hanya dapat memudahkan pembelajaran siswa, tetapi juga memberikan bimbingan langsung untuk meningkatkan profesionalisme guru. Namun

dalam hal ini, selain animasi audiovisual, perhatian juga harus diberikan pada video animasi yang lebih menarik secara visual yang populer di kalangan siswa SD dan dapat meningkatkan hafalan pesan melalui gambar karakter animasi (Rosita et al., 2020).

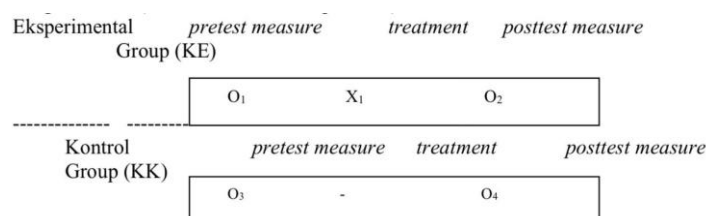
Selain itu, media video animasi dapat mengatasi kebosanan siswa saat proses pembelajaran, baik di kelas maupun saat belajar mandiri. Terutama selama pandemi COVID-19, banyak siswa dan sekolah yang belajar daring. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memotivasi dan menggunakan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Video animasi ini adalah video animasi manga yang berisi materi pendidikan menarik untuk siswa sekolah dasar (Chairiyah 2021). Tujuan pemanfaatan media video animasi ini adalah untuk merespon karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang tertarik pada hal-hal konkrit dan realistis serta tertarik mempelajari mata pelajaran tertentu. Media video animasi dirancang dengan warna menarik dan karakter bergerak yang populer di kalangan siswa sekolah dasar. Tujuan dari penggunaan video animasi ini adalah agar siswa dapat lebih memahami materi yang diberikan dan meningkatkan minat, kesenangan, semangat dan motivasi belajar khususnya yang berkaitan dengan materi yang dipelajarinya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi rantai makanan melalui video animasi agar setiap komponen rantai makanan dapat ditunjukkan melalui gambar, animasi, dan transisi yang menarik. Video animasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, motivasi siswa, dan retensi pengetahuan dan memanfaatkan teknologi interaktif. Keunggulan video animasi jika dibandingkan dengan media lainnya yaitu dapat menambah motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga pengetahuan bertahan lama.

## METODE

### Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental dengan menggunakan desain nonequivalent control group design yang hampir sama dengan pretest-posttest control group design (Gambar 1).



**Gambar 1.** Quasi-Experimental Design dengan Nonequivalent Control Group Design (Sugiyono, 2010)

## Sampel Penelitian

Penelitian ini melibatkan 2 kelompok siswa: 1) Kelompok Eksperimen (KE); dan 2) Kelompok Kontrol (KK). KE diberikan pembelajaran dengan menggunakan video animasi dan KK diberikan perlakuan dengan video biasa.

## Instrumen dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrument berpikir kritis yang berupa angket untuk mengukur kemampuan berpikir kritis. Instrumen tersebut dianggap reliabel jika terdapat korelasi yang signifikan antara skor hasil pengamatan dan skor aktual. Selanjutnya dinyatakan bahwa reliabilitas merupakan koefisien korelasi antara dua skor amatan yang diperoleh dari hasil pengukuran menggunakan tes yang paralel. Dengan demikian, pengertian yang dapat diperoleh dari pernyataan tersebut adalah suatu tes itu reliabel jika hasil pengukuran mendekati keadaan peserta tes yang sebenarnya (Retnawati, 2016).

Instrumen yang berkaitan dengan variabel tersebut yang diujicobakan kepada 52 siswa. Reliabilitas menggunakan uji Factor: Reliability Analysis pada aplikasi JAMOVI 2.3.2. Penentuan tingkat klasifikasi koefisien Cronbach's Alpha yang disajikan sesuai dengan Tabel 1 (Guilford, 1956).

**Tabel1.** Klasifikasi Koefisien *Cronbach's Alpha*

Koefisien Cronbach' Alpha	Interpretasi Koefisien Cronbach's Alpha
0,40 – 0,69	reliabilitas sedang
0,70 – 0,89	reliabilitas tinggi
0,90 – 1,00	reliabilitas sangat tinggi

Reliabilitas tes (U) biasanya dinyatakan secara numerik dalam bentuk koefisien  $-1,00$  d U d  $+1,00$ . Koefisien yang lebih besar menunjukkan keandalan yang lebih tinggi. Sebaliknya, bila koefisien hasil tes rendah, berarti reliabilitas tes tersebut rendah. Keyakinan sempurna berarti faktor kepercayaan  $+1,00$ . Harapannya koefisien reliabilitasnya positif. Keandalan juga berhubungan dengan kesalahan pengukuran. Reliabilitas yang tinggi berarti sedikitnya kesalahan dalam memperoleh hasil pengukuran. Semakin reliabel suatu instrumen maka semakin kecil kesalahan pengukurannya, begitu pula sebaliknya. Semakin rendah reliabilitas skor maka semakin baik pula hasil pengukurannya (Retnawati, 2016).

Penelitian ini menggunakan validitas konstruk mengacu pada sejauh mana suatu instrumen mengungkapkan kemampuan tertentu atau konstruk teoritis yang ingin diukur. Proses validasi konstruk diawali dengan identifikasi dan delimitasi variabel yang akan diukur, dinyatakan dalam bentuk konstruk logis berdasarkan teori variabel tersebut. Hasil praktis diperoleh dari teori ini mengenai hasil pengukuran dalam kondisi tertentu, dan hasil tersebut diuji. Apabila hasilnya sesuai dengan yang diharapkan maka instrumen dianggap mempunyai validitas konstruk yang baik. (Retnawati, 2016). Dalam penelitian ini, angket masih diperlukan eksplorasi faktor apa saja yang terkait dengan variabel tersebut. Dalam penelitian ini, penentuan validitas menggunakan EFA. EFA digunakan ketika model

pengukuran dari konstruk instrumen masih dicari ataupun dilakukan eksplorasi (Retnawati, 2016). Selanjutnya komputer menyusun matriks varians kovarians, kemudian menghitung nilai eigen. Nilai eigen ini kemudian digunakan untuk menghitung persentase varians yang terjelaskan, sekaligus menggambar screeplotnya (Retnawati, 2016). Penentuan validitas konstruk dengan menggunakan aplikasi JAMOWI 2.3.2.

## **Analisis Data**

Pada ujicoba produk operasional dilakukan penelitian dengan desain quasi eksperimen. Ada dua uji prasyarat yang harus dilakukan sebelum analisis dilaksanakan, yaitu uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui data yang digunakan dari masing-masing variabel telah terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program data tentang minat belajar (pretest dan posttest), yang diperlakukan kepada 2 kelas yaitu kelas kontrol (KK) dan kelas eksperimen (KE) kemudian diuji secara statistik dengan menggunakan Jamovi 2.3.28 Shapiro-Wilk Multivariate Normality Test untuk melihat prasyarat normalitas. Menurut Sugiyono (2010), jika  $p > 0,05$  maka data berdistribusi normal, begitu pula sebaliknya jika  $p < 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Jika  $0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima pada taraf signifikansi 0,05. Kriteria hipotesis nol dan alternatif sebagai berikut:

$H_0$  : Data berdistribusi normal

$H_1$  : Data tidak berdistribusi normal

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan program Jamovi 2.3.28. Uji homogenitas ditentukan oleh tingkat signifikansi (Sig.). Jika nilai (Sig.)  $> 0,05$  maka data dinyatakan homogen; jika nilai (Sig.)  $< 0,05$  maka data dinyatakan tidak seragam. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan data pretest dan posttest siswa. Kriteria jika nilai sig  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, sedangkan jika nilai sig  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima pada taraf signifikansi 0.05. Adapun kriteria hipotesis nol dan alternatifnya sebagai berikut:

$H_0$  : Varian kelompok homogen

$H_1$  : Varian kelompok tidak homogen

Uji t dipilih karena untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata kelas kontrol dibandingkan dengan nilai pada kelas eksperimen menggunakan uji t. Pengujian hipotesis dilakukan setelah pengujian yang diperlukan terpenuhi. Uji hipotesis yang dilakukan adalah uji t yang menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Uji-t (uji-t sampel independen) dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara kelas kontrol dan eksperimen. Uji-T (Independent Sample T- Test) pada penelitian ini menggunakan program Jamovi 2.3.28. Kriteria penerimaan atau penolakan  $H_0$  pada taraf signifikansi 5% yaitu h Jika signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$

diterima dan sebaliknya jika signifikansi  $< 0,05$ . Jika  $0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Hipotesis penelitiannya adalah:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh yang signifikan pada tes kemampuan berpikir kritis masing-masing siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi materi rantai makanan dengan siswa yang tidak menggunakan media video animasi materi rantai makanan.  $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ .

$H_a$  : Ada pengaruh yang signifikan pada tes kemampuan berpikir kritis antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi materi rantai makanan dengan siswa yang tidak menggunakan media video animasi materi rantai makanan.  $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ .

Berdasarkan hipotesis yang sudah dibuat maka kriteria yang digunakan dalam pengujian dapat dijelaskan sebagai berikut :

$H_0$  diterima jika  $p\text{-value (sig)} > 0,05 (\alpha)$  atau  $H_0$  ditolak jika  $p\text{-value (sig)} < 0,05 (\alpha)$

$H_a$  diterima jika  $p\text{-value (sig)} < 0,05 (\alpha)$  atau  $H_a$  ditolak jika  $p\text{-value (sig)} > 0,05 (\alpha)$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Validitas Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument yang berbentuk angket yang berjumlah 20 butir. Pernyataan angket diujicobakan kepada 52 siswa kelas 5 sekolah dasar untuk mengetahui reliabilitas dan validitas instrumen penelitian yang digunakan. Berdasarkan hasil oleh data uji instrumen minat belajar pada aplikasi JAMOVI didapatkan hasil seperti yang dijelaskan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Scale Reliability Statistics Instrumen Minat Belajar IPAS Materi Rantai Makanan

Scale Reliability Statistics		
	Mean	Cronbach's $\alpha$
scale	2.99	0.907

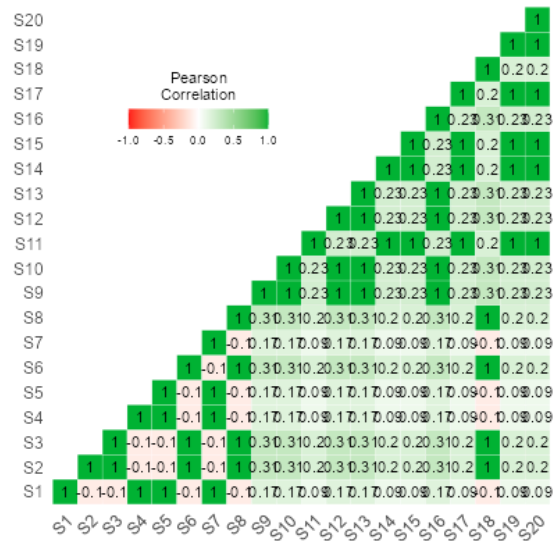
Instrumen angket minat belajar IPAS memiliki reliabilitas sebesar 0,907 yang ditunjukkan dengan koefisien Cronbach's Alpha pada aplikasi JAMOVI yang menunjukkan tingkat reliabilitas data yang diukur. Berdasarkan penentuan tingkat klasifikasi koefisien Cronbach's Alpha yang disajikan sesuai dengan tabel koefisien Cronbach's Alpha (Guilford, 1956) menunjukkan bahwa 0,907 merupakan dalam rentang reliabilitas sangat tinggi berdasarkan tabel interpretasi koefisien cronbach's alpha. Dengan demikian koefisien tinggi menunjukkan reliabilitas tinggi (Retnawati, 2016).

**Tabel 3.** Item Reliability Statistics Instrumen Minat Belajar IPAS Materi Rantai Makanan

<b>Item Reliability Statistics</b>		
	<b>Mean</b>	<b>Item-rest correlation</b>
S1	3.25	0.355
S2	3.13	0.477
S3	3.13	0.477
S4	3.25	0.355
S5	3.25	0.355
S6	3.13	0.477
S7	3.25	0.355
S8	3.13	0.477
S9	3.08	0.556
S10	3.08	0.556
S11	2.62	0.739
S12	3.08	0.556
S13	3.08	0.556
S14	2.62	0.739
S15	2.62	0.739
S16	3.08	0.556
S17	2.62	0.739
S18	3.13	0.477
S19	2.62	0.739
S20	2.62	0.739

Dalam konteks ini, item-rest correlation mengukur sejauh mana setiap item dalam instrumen korelasi dengan total skor instrumen itu sendiri. Hasil korelasi yang (positif) menunjukkan bahwa item tersebut dapat digunakan merefleksikan konsep yang diukur oleh instrumen, sedangkan korelasi rendah (negatif) dapat menunjukkan adanya masalah dalam konstruksi atau formulasi pertanyaan sehingga harus dibuang atau diganti (Itani et al, 2021).

Berdasarkan Tabel 3, dapat dilihat bahwa item-rest correlation menunjukkan nilai yang positif semua. Item-test correlation pada 20 pernyataan yang semuanya memiliki nilai positif dapat memberikan gambaran yang kuat terkait dengan kualitas instrumen pengukuran (Tabel 3). Korelasi positif antara setiap item dan total skor angket menunjukkan bahwa semua pernyataan secara konsisten mendukung konsep atau kemampuan yang diukur oleh angket tersebut. Hasil yang positif seperti ini dapat dianggap sebagai indikasi bahwa instrumen angket telah dirancang dengan baik dan mampu mengukur konstruksi yang diinginkan secara akurat. Hal ini memberikan keyakinan bahwa setiap item secara efektif menilai aspek yang diinginkan, dan total skor angket mencerminkan dengan baik tingkat minat belajar siswa yang diukur. Dengan demikian, bahwa setelah diuji dengan menggunakan aplikasi JAMONI menunjukkan bahwa reliabilitas instrumen angket minat belajar IPAS menunjukkan kategori reliabel.



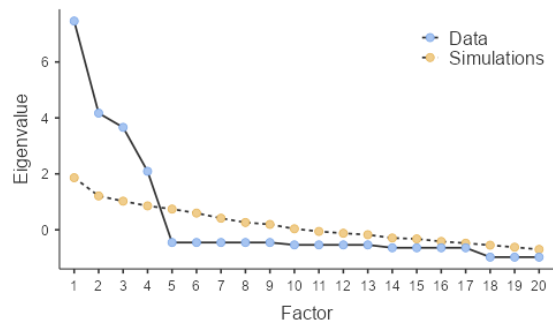
**Gambar 2.** Correlations Headmap Reliabilitas Instrumen Minat Belajar IPAS menggunakan Media Video Animasi

Dalam penelitian ini, penentuan validitas menggunakan EFA karena masih samar apakah media video animasi yang merupakan perluasan dari minat belajar memiliki faktor yang sama. Hasil analisis menunjukkan nilai Bartlett's Test of Sphericity sebesar  $< .001$  (Tabel 4). Retnawati (2016) menjelaskan nilai-p kurang dari 0,01 menunjukkan bahwa ukuran sampel yang digunakan pada analisis faktor ini telah cukup.

**Tabel 4.** Bartlett's Test of Sphericity Instrumen Minat Belajar IPAS menggunakan Media Video Animasi

Bartlett's Test of Sphericity		
$\chi^2$	df	p
Inf	190	$< .001$

Banyaknya faktor yang termuat dalam instrumen dapat diketahui dari scree-plot dan nilai Eigen, sehingga diperoleh grafik yang menunjukkan curaman dan landai (Retnawati, 2016). Gambar 3 menunjukkan analisis Scree Plot Instrumen Minat Belajar IPAS menggunakan Media Video Animasi.



**Gambar 3.** Scree Plot Hasil Analisis Faktor Eksploratori Instrumen Minat Belajar IPAS menggunakan Media Video Animasi

Mencermati hasil scree plot tersebut bahwa terdapat 1 curaman, sehingga instrumen tes ini benar hanya untuk mengukur minat belajar IPAS menggunakan media video animasi. Hal ini juga dikuatkan dengan *Eigen Values* yaitu hanya 1 faktor yang menonjol nilainya daripada faktor yang lainnya (Tabel 5). Berdasarkan analisis faktor eksploratori tersebut, disimpulkan bahwa instrumen berjenis angket secara umum cocok dan terbukti secara empiris untuk mengukur minat pembelajaran IPA dengan menggunakan media video animasi pada siswa.

**Tabel 5.** Initial Eigenvalues Analisis Faktor Eksploratori Instrumen Berpikir Kreatif Matematis

Initial Eigenvalues	
Factor	Eigenvalue
1	7.463
2	4.171
3	3.662
4	2.091
5	-0.454
6	-0.454
7	-0.454
8	-0.454
9	-0.454
10	-0.539
11	-0.539
12	-0.539
13	-0.539
14	-0.642
15	-0.642
16	-0.642
17	-0.642
18	-0.977
19	-0.977
20	-0.977

### Uji Prasyarat

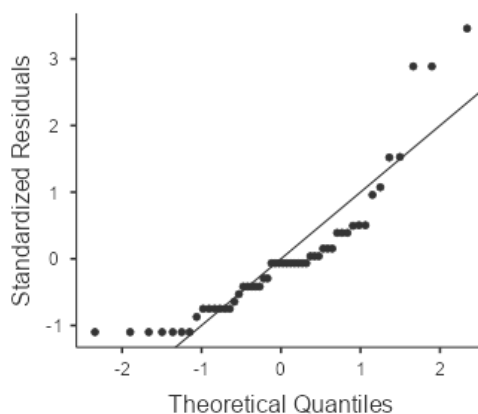
Salah satu tugas penelitian ini adalah untuk mengkaji dampak media video animasi. dalam melatih minat belajar ipas materi rantai makanan siswa kelas 5 sekolah dasar. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut maka diperlukan penelitian quasi eksperimen dengan desain pretest-posttest desain. Oleh sebab itu diperlukan perhitungan hasil *pretest* dan perhitungan hasil *posttest*. Test diberikan kepada 52 siswa sekolah dasar dengan pembangian 26 siswa di kelas kontrol (belajar menggunakan model pembelajaran konvensional) dan 26 siswa di kelas eksperimen (belajar menggunakan media video animasi). Kelas kontrol dilakukan di SDN 1 Baruharjo, sedangkan kelas eksperimen dilaksanakan di SDN 2 Baruharjo. Angket yang diberikan sebanyak 20 pernyataan yang sudah valid dan reliabel. Penelitian ini merupakan *pretest-posttest design*, sehingga

diperlukan pengukuran untuk data *pretest* dan data *posttest*. Data tentang minat belajar ipas menggunakan media video animasi (*pretest dan posttest*), diperlakukan kepada 2 kelas yaitu kelas kontrol (KK) dan kelas eksperimen (KE) kemudian diuji secara statistik dengan menggunakan Jamovi 2.3.28 untuk melihat prasyarat normalitas dan homogenitas.

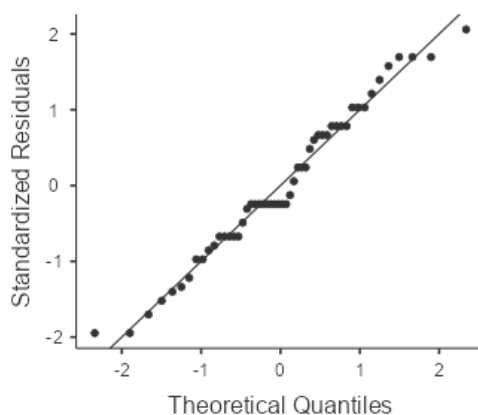
**Tabel 6.** *Normality Test* (Shapiro-Wilk)

Normality Test (Shapiro-Wilk)		
	<b>W</b>	<b>p</b>
Pretest	0.825	< .001
Posttest	0.976	0.362

Tabel 6 menyajikan *p-value* sebesar <.001 pada pretes dan 0,362 pada posttes, lebih besar dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan  $H_0$  diterima. *Q-Q Plot Assessing Multivariate Normality* ditunjukkan pada Gambar menunjukkan sebaran titik normalitas yang berkaitan dengan data yang disajikan, yang bisa ditunjukkan dalam Gambar di bawah ini.



**Gambar 4.** *Q-Q Plot Assessing Multivariate Normality (Pretest)*



**Gambar 5.** *Q-Q Plot Assessing Multivariate Normality (Posttest)*

Gambar 4 dan 5 menunjukkan titik-titik yang mendekati garis sejajar sehingga dapat disimpulkan bahwa error berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas.

**Tabel 7. Homogeneity of Variances Test (Levene's)**

<b>Homogeneity of Variances Test (Levene's)</b>				
	<b>F</b>	<b>df</b>	<b>df2</b>	<b>p</b>
Pretest	5.833	1	50	0.019
Posttest	0.903	1	50	0.347

Tabel 7 menyajikan *p-value* sebesar 0,683 pada *pretest* dan 0,389 pada *posttest*, lebih besar dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa data homogen dan  $H_0$  diterima. Uji prasyarat untuk dapat menggunakan uji independent sample t-test terpenuhi yaitu Karena data berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan untuk pengujian lebih lanjut. Selanjutnya, kami melakukan uji-t sampel independen.

### Uji Efektivitas

**Tabel 7. Independent Samples T-Test**

<b>Independent Samples T-Test</b>				
		<b>Statistic</b>	<b>df</b>	<b>p</b>
Pretest	Student's t	1.25	50.0	0.217
Posttest	Student's t	-3.68	50.0	< .001

Note.  $H_a \mu_1 \neq \mu_2$

$H_0$  : Tidak ada pengaruh yang signifikan pada minat belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi pada materi rantai makanan dengan siswa yang tidak menggunakan media video animasi materi rantai makanan.  $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ .

$H_a$  : Ada pengaruh yang signifikan pada minat belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi materi rantai makanan dengan siswa yang tidak menggunakan media video animasi materi rantai makanan.  $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ .

Berdasarkan hipotesis yang sudah dibuat maka kriteria yang digunakan dalam pengujian dapat dijelaskan sebagai berikut :

$H_0$  diterima jika *p-value* (sig) > 0,05 ( $\alpha$ ) atau  $H_0$  ditolak jika *p-value* (sig) < 0,05 ( $\alpha$ )

$H_a$  diterima jika *p-value* (sig) < 0,05 ( $\alpha$ ) atau  $H_a$  ditolak jika *p-value* (sig) > 0,05 ( $\alpha$ )

Dari tabel 7 tersebut terlihat bahwa didapatkan nilai P sebesar 0.217. Oleh karena nilai  $p > 0,05$  maka  $H_0$  diterima sehingga dapat disimpulkan tidak terdapat pengaruh apapun pada minat belajar menggunakan media video animasi pada siswa sekolah dasar kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada saat dilakukan pretest. Sedangkan pada saat dilakukan posttest di kelas kontrol dan eksperimen berdasarkan Tabel 7 didapatkan *p-value* < 0,001 yang berarti memiliki kurang/lebih rendah dari (< 0,05). Nilai  $p < 0,05$

maka  $H_0$  ditolak sehingga dapat disimpulkan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran bahan ajar rantai makanan dan menggunakan media video animasi dengan siswa yang tidak menggunakan media video animasi pada bahan ajar rantai makanan.  $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ .

Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dapat mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menggunakan video pendidikan untuk meningkatkan minat belajar dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran bermakna (Dewi et al., 2022). Video pembelajaran membantu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman mata pelajaran dalam proses belajar mengajar. Dalam meningkatkan taraf pendidikan, sekolah dapat memanfaatkan pengembangan media video edukasi sebagai media pembelajaran (Irmawati et al., 2022). Penggunaan media video edukasi pada pembelajaran IPAS kelas 5 SD Negeri 1 Baruharjo dapat menunjang proses belajar siswa. Media video digunakan sebagai alat untuk meningkatkan proses pendidikan (Chakam et al., 2023). Melalui penelitian, dikembangkan media video berbasis animasi untuk pembelajaran geometri. Uji penggunaan produk terhadap 52 siswa menunjukkan perolehan skor 88.43. Kategori ini sangat efektif dan membantu siswa dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan minat belajar (Fitri & Amelia, 2021). Para siswa berhasil mengikuti pelajaran. Penggunaan media video edukasi yang efektif dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Meskipun mempelajari cara menggunakan video tergolong sederhana dan mudah, namun tetap memerlukan perencanaan yang matang dan canggih untuk mencapai hasil yang maksimal (Nurfadhillah et al., 2021). Video edukasi yang dibuat akan masuk dalam kategori valid dan aplikatif. Penelitian ini menunjukkan bahwa video edukasi yang dihasilkan berkualitas, mudah dipahami siswa, merangsang minat dan rasa ingin tahu dalam belajar, serta berguna untuk pembelajaran di rumah (Sadewo & Purnasari, 2021). Pembelajaran video membantu menjaga minat siswa. Ketika video dimasukkan dalam pembelajaran, siswa sangat tertarik karena semakin bersemangat dan memahami. Oleh karena itu, video pembelajaran dapat dikatakan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena memberikan berbagai ekspresi yang menarik sehingga siswa tidak bosan saat belajar (Hidayah et al., 2021).

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan video pembelajaran IPAS dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa, dengan potensi untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran serta minat belajar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Auliana, R., & Nurmalasari, A. D. (2016). *Pengembangan media video pembelajaran sebagai sumber belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Gizi materi pokok zat gizi sumber tenaga di SMK Negeri 3 Purworejo* (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.

- Chakam, A. J., Qosim, S., Hamdani, A. S., & Soraya, I. (2023). *Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis video pada kelas IX SMP Al-Furqan Madrasatul Quran*. *Tadbir Muwahhid*, 7(2). <https://doi.org/10.30997/jtm.v7i2.9532>
- Chairiyah, C. (2021). *Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Benime tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada siswa kelas III SDN 101893 Bangun Rejo*. *Jurnal Handayani PGSD FIP UNIMED*, 12(2), 125–132. <https://doi.org/10.24114/jh.v12i2.34196>
- Dewi, D. P., Wibawa, I. M. C., & Yudiana, I. K. (2022). Pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar biologi dan motivasi siswa. *Jurnal Biologi Kontekstual*, 4(1), 1–8. <https://ejournal.unmas.ac.id/index.php/JBK/article/download/8078/5980/19016>
- Fitri, A., & Amelia, W. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis video animasi pada materi bangun ruang kelas V SDN Gunung Sahari Utara 01 Pagi. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(2), 945–956. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1199>
- Guilford, J. P. (1956). *Fundamental statistics in psychology and education* (3rd ed.). McGraw-Hill.
- Hidayah, A., Basri, R. A. Q., & Yusuf, M. (2021). *Analisis video pembelajaran dalam peningkatan minat belajar siswa*. *JOURNAL OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY, Curriculum, Learning and Communication*, 2(3), [halaman]. <https://doi.org/10.26858/jetelc.v2i3.34775>
- Irmawati, H., Retta, A. M., & Fitriyani, P. (2022). *Pengembangan video pembelajaran pada materi barisan dan deret untuk peserta didik kelas X SMK*. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 8(1), 63–72.
- Itani, M., Jarrar, M. T., & Tayeh, M. (2021). *Validity and reliability of measurement instruments in social science research: A review*. *Journal of Social Research Methodology*, 4(2), 45–58.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). *Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge*. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Nasirun, H., Suprpti, A., Ardina, M., & Indrawati, I. (2022). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengajar calon guru PAUD. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 303. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.303>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). *Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III*. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis kuantitatif instrumen penelitian: Pengembangan dan validasi instrumen penelitian pendidikan*. Parama Publishing.
- Rosita, H. A., dkk. (2020). Media video animasi doa sehari-hari sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hafalan doa pada anak TK A4 RA Sunan Ampel Pasuruan. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 4(2).
- Sadewo, Y. D., & Purnasari, P. D. (2021). *Pengembangan video pembelajaran matematika berorientasi kebudayaan lokal pada Sekolah Dasar*. *Sebatik:*

- Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 25(2), 590–597.  
<https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i2.1649>
- Samatowa, U. (2011). *Pembelajaran IPA di sekolah dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Trianto. (2014). *Pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yunita, D. (2017). *Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari keaktifan siswa*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora*, 3(2). <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>