

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF (VIDEO) TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS V SDN 1 PANYINDANGAN KULON

Anih Sumiati¹, Bagus Nurul Iman², Rina Novi Rosiana³

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Cirebon

email: anihsumiati@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of the use of interactive media (video) on the learning interest of students in grade V SDN 1 Panyindangan Kulon. Based on the background of the problems in this study, namely (1) the science learning process with the help of technological media has not been optimal because of inadequate facilities and infrastructure. (2) Students are easily bored and lack understanding of the material so that they are engrossed in their own activities in their seats. (3) out of 37 students in class V only 10 people achieved KKM results in the evaluation of science learning. The types used in this study are quantitative research with experimental research methods, one group pre-experiment design with data collection techniques, namely Tests (Pre-test and Post-test), Questionnaire Techniques and documentation. The subjects in this study were grade V students of SDN 1 Panyindangan Kulon with a total of 37 students. The results obtained in this study are: (1) The application of the use of interactive video media in science subjects, single substance and mixed substance materials carried out in grade V SDN 1 Panyindangan Kulon, Indramayu Regency can increase interest in learning which can be proven by an increase in the average questionnaire of 2.05 as well as an average increase in the pretest and posttest of 9.19. (2) The influence of the use of interactive video media on learning interest can be known from the results of hypothesis testing using paired sample t-test with SPSS version 29 program, obtained data on the significance value of pretest and posttest answer results, which is sig. $0.001 < 0.05$ which based on the criteria means H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keywords: Video, Learning Interest, and Quantitative

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif (video) terhadap minat belajar peserta didik dikelas V SDN 1 Panyindangan Kulon. Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini yaitu (1) proses pembelajaran IPA dengan berbantuan media teknologi belum optimal karena sarana dan prasarana yang kurang memadai. (2) peserta didik mudah bosan dan pemahaman terhadap materi kurang sehingga mereka asik dengan kegiatan sendiri ditempat duduknya. (3) dari 37 siswa dikelas V hanya 10 orang yang mencapai hasil KKM pada evaluasi pembelajaran IPA. Jenis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimental, desain pre-experiment one group dengan teknik pengumpulan data yaitu Tes (Pre-test dan Post-test), Teknik Angket atau Kuesioner dan dokumentasi. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Panyindangan Kulon dengan jumlah subjek sebanyak 37 siswa. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini yaitu (1) Penerapan penggunaan media video interaktif pada mata pelajaran IPA materi zat tunggal dan zat campuran dilakukan di kelas V SDN 1 Panyindangan Kulon Kabupaten Indramayu dapat meningkatkan minat belajar yang dapat dibuktikan dengan peningkatan pada rata-rata angket sebesar 2,05 juga peningkatan rata-rata pada pretest dan posttest sebesar 9,19. (2) Adanya pengaruh dalam penggunaan media video interaktif terhadap minat belajar hal ini dapat kita ketahui dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji paired sample t-test dengan program SPSS versi 29, diperoleh data nilai signifikansi hasil jawaban pretest dan posttest yaitu sebesar sig. $0,001 < 0,05$ yang berdasarkan kriteria berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata kunci: Video, Minat Belajar, dan Kuantitatif

A. PENDAHULUAN

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menetapkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Dari pernyataan diatas dapat diartikan bahwa

dalam proses belajar mengajar, seorang pendidik bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Maka Pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang didalamnya terdapat hubungan antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar serta terjadinya komunikasi, stimulus dan respon yang baik dalam proses belajar mengajar berlangsung. Sejalan dengan pendapat Septiyani et al., (2021) bahwa Pemanfaatan media pembelajaran amat penting untuk mempermudah penyampaian materi.

Proses pembelajaran memiliki lima komponen penting yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Setiap komponen saling terkait serta saling mempengaruhi satu sama lain. Proses pembelajaran di kelas pada dasarnya membutuhkan sarana dan prasarana sebagai pendukung belajar peserta didik. Artinya proses belajar mengajar memerlukan media pembelajaran sebagai jembatan dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Dengan Media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan interaktif memungkinkan peserta didik termotivasi dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, tapi perlu ditinjau kembali media pembelajaran yang dipilih dan dikembangkan harus sesuai dengan karakteristik peserta didik (R. K. Wardani & Syofyan, 2018).

Media sebagai salah satu komponen dalam sistem dan mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal (Supriyono, 2018). Banyak Perubahan dan perkembangan dalam bidang teknologi dan informasi, begitupun dibidang Pendidikan kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan dengan baik akan menunjang proses pembelajaran, salah satunya media multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan suatu produk dari kemajuan teknologi digital, multimedia ini menampilkan informasi dan pengetahuan dalam bentuk gabungan atau kombinasi dari beberapa media seperti teks, audio, grafis, video dan animasi secara terintegrasi dengan berbantu komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran dan terciptanya hubungan yang bersifat interaktif antara media pembelajaran dengan penggunanya (Egok & Hajani, 2018).

Salah satu contoh multimedia yaitu Video interaktif, video interaktif merupakan alat bantu yang didalamnya mengkombinasikan gambar, suara dan animasi serta bersifat interaktif. Dengan media video interaktif ini diharapkan dapat membantu memberikan pengalaman yang bermakna dan mempermudah peserta didik dalam memahami suatu yang abstrak menjadi lebih konkrit apalagi pada pembelajaran IPA dimana terdapat materi yang butuh divisualisasikan. Keuntungan menggunakan video, yaitu memungkinkan adanya dialong atau interaktif, meningkatkan kreatifitas, memfasilitasi kolaborasi, memperkaya pengalaman, meningkatkan keterampilan, menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan dan inovatif (Nata & Putra, 2021).

Berdasarkan observasi proses pembelajaran pada tanggal 27 desember 2022 di SDN 1 Panyindangan kulon indramayu, terdapat beberapa temuan yaitu (1) proses pembelajaran IPA dengan berbantuan media teknologi belum optimal karena sarana dan prasarana yang kurang memadai. (2) peserta didik mudah bosan dan pemahaman terhadap materi kurang sehingga mereka asik dengan kegiatan sendiri ditempat duduknya. (3) dari 37 siswa dikelas V hanya 10 orang yang mencapai hasil KKM pada evaluasi pembelajaran IPA. Pada umumnya guru masih menggunakan metode dan gaya ajar ceramah, teacher centered, menggunakan media konvensional seperti buku guru dan buku peserta didik

serta kurangnya pemanfaatan media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran apalagi di Sekolah Dasar didesa-desa. Maka perlunya peningkatan kemampuan dan kreativitas guru dalam proses pembelajaran di kelas (Iman, 2022).

Adapun guru yang bisa menggunakan media teknologi sebagai media pembelajaran memerlukan waktu banyak untuk membuat, merancang, dan mendesain media belum lagi sarana dan prasarana yang mendukung hanya tersedia di sekolah beberapa saja kemudian jika ingin menggunakannya perlu bergantian dengan pendidik yang lain. Materi-materi yang ada pada mata pelajaran IPA berisi sejumlah fenomena-fenomena yang terjadi di alam semesta dan hal-hal yang terjadi di pada tubuh makhluk hidup (manusia, hewan dan tumbuhan). Guru Perlu memanfaatkan media-media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi tersebut secara lebih konkret, sehingga dapat membantu peserta didik untuk memahami materi tersebut dengan lebih mudah (R. K. Wardani & Syofyan, 2018). Upaya agar pembelajaran lebih menyenangkan, menarik, dan aktif maka dalam proses pembelajaran inovasi dengan media video interaktif. Dengan demikian maka timbul suatu hubungan dua arah yaitu media pembelajaran dengan peserta didik dan guru sebagai jembatan atau perantara dalam proses pembelajaran tersebut. Diharapkan dengan proses pembelajaran yang seperti ini peserta didik mendapat visualisasi pembelajaran yang lebih nyata dan bersikap lebih aktif didalamnya. Sejalan dengan Tiwow et al., 2022 Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti video animasi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan meningkatkan hasil belajar.

B. METODE PENELITIAN

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimental. Menurut sugiono (2018) menyatakan bahwa Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh variable satu dengan variable yang lain dengan perlakuan tertentu dan penengendalian terhadap kondisi yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *pre-experiment one group pre-test-post-test* dengan teknik pengumpulan data yaitu Tes (Pre-test dan Post-test), non-tes (Angket atau Kuesioner) dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Panyindangan Kulon, yang beralamatkan di Desa Panyindangan Kulon, Kecamatan Sindang, Kabupaten Indramayu, Jawa Barat. Dengan subjek sebanyak 37 siswa kelas V, Adapun tahapan penelitian yaitu angket dan pretest-treatment media video-angket dan posttest. Penelitian ini menggunakan Analisis Statistik deskriptif dan Analisis statistik inferensial (statistik parametrik).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi minat belajar dan hasil belajar peserta didik, karena melalui media pesan yang akan disampaikan pembelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Menurut pendapat Nur Jannah, 2020 yang menyatakan bahwa Media adalah suatu alat

atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid. Menurut Sumartiwi & Ujianti, 2022 Media pembelajaran adalah media atau alat yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran dengan menyampaikan informasi dan pesan kepada peserta didik. Sejalan dengan pendapat Sunami & Aslam, 2021 Media pembelajaran mengacu pada alat atau bahan yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik (dalam Supriyono, 2018) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Berdasarkan sudut pandang yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana bagi pendidik untuk memudahkan pemahaman materi yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga dengan adanya media pembelajaran diharapkan akan menarik minat peserta didik serta menciptakan suasana interaktif juga kondusif. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Panyindangan kulon, kecamatan Sindang, Kabupaten Indramayu. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V dengan jumlah total siswa 37 orang. Penelitian dilakukan di satu kelas, yang terlebih dahulu mengerjakan angket hal ini dilakukan untuk mengukur sejauh minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA terutama materi Zat tunggal dan Zat campuran. Kemudian sesudah perlakuan video telah diterapkan maka langkah selanjutnya siswa diminta mengerjakan angket dan post-test untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media video terhadap minat belajar peserta didik setelah treatment dengan menggunakan video. Penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner tertutup dengan 20 soal pertanyaan. Angket atau kuesioner pada penelitian bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa kelas V di SDN 1 Panyindangan Kulon di Kabupaten Indramayu. Dari penelitian yang telah dilakukan diperoleh data hasil angket sebelum perlakuan dan angket sesudah perlakuan terdapat perubahan yang signifikan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Table 1.1 Descriptive Stastistik

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Angket sebelum perlakuan	37	14	50	64	2097	56.68	3.993
Angket sesudah perlakuan	37	14	51	65	2173	58.73	4.476

Sumber: perhitungan menggunakan aplikasi SPSS-29

Dari tabel diatas diperoleh data sebelum perlakuan X dengan nilai sum sebesar 20.97, mean sebesar 56.68, minimum sebesar 50 dan nilai maksimumnya sebesar 64 dengan standar deviation sebesar 3.993. Setelah perlakuan maka diperoleh data sum sebesar 2173, mean sebesar 58.73, minimum sebesar 51 dan nilai maksimum sebesar 65 dengan standard aviation sebesar 4.476. Penelitian ini juga menggunakan tes berupa pretest dan posttest dengan 20 soal pilihan ganda (PG). Penggunaan tes ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari pemberian perlakuan (media video interaktif) dalam pembelajaran. Dari penelitian yang telah dilakukan diperoleh data hasil *Pretest & Posttest* perlakuan terdapat perubahan yang signifikan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.2 Descriptive Statistik (Pretest & Posttest)

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest	37	45	45	90	2490	67.30	12.671
Posttest	37	40	55	95	2830	76.49	10.265

Sumber: perhitungan menggunakan aplikasi SPSS-29

Dari table diatas diperoleh hasil pretest dengan nilai minimum sebesar 45, nilai maksimum sebesar 90 dan rata-rata nilai 67,30 adapun siswa yang mencapai KKM sebanyak 18 orang siswa dan yang belum mencapai KKM sebanyak 30 orang siswa. Setelah perlakuan didapat hasil post test dengan nilai minimum sebesar 55, nilai maksimum sebesar 95 dan nilai rata-rata 76,49 adapun siswa yang mencapai KKM sebanyak 29 orang siswa dengan KKM sebesar 70.

Dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh dalam penggunaan media video peneliti menggunakan *pre-test dan post-test pre-experiment one group*. Uji normalitas dilihat dari data hasil angket juga data hasil Pre-tets dan Posttest. didukung dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Analisis dilakukan dengan berbantuan program SPSS Versi 29. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.3 Hasil Uji Normalitas (Angket)

Kelas V	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Sebelum Perlakuan	.122	37	.180	.954	37	.131
Sesudah Perlakuan	.119	37	.200	.952	37	.109

Sumber: Perhitungan Menggunakan Aplikasi SPSS-29

Dari table diatas diperoleh nilai (sig) dari hasil belajar IPA dikelas V dengan uji Shapiro-wilk diketahui nilai angket sebelum perlakuan sebesar 0,131 dan nilai angket sesudah perlakuan sebesar 0,109 dari hasil kedua test tersebut lebih dari 0,05 dengan demikian data pada tabel tersebut berdistribusi normal.

Tabel 1.4 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.131	37	.107	.946	37	.069
Posttest	.098	37	.200*	.966	37	.306

Sumber: perhitungan menggunakan aplikasi SPSS-29

Dari table diatas diperoleh nilai (sig) dari hasil belajar IPA dikelas V dengan uji Shapiro-Wilk diketahui nilai pretest sebesar 0,069 dan nilai posttest sebesar 0,306 dari hasil kedua test tersebut lebih dari 0,05 dengan demikian dapat dinyatakan bahwa data pada tabel diatas berdistribusi normal. Selanjutnya peneliti melakukan uji homgenitas, berdasarkan hasil analisis berbantu program SPSS Versi 29. Didapat output sebagai berikut:

Tabel 1.4 Uji homogenitas (anget)

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
minat siswa	belajar	Based on Mean	1.305	1	72	.257
		Based on Median	1.051	1	72	.309
		Based on Median and with adjusted df	1.051	1	71.980	.309
		Based on trimmed mean	1.350	1	72	.249

Sumber: perhitungan menggunakan aplikasi SPSS-29

Berdasarkan tabel uji homogenitas diatas diperoleh nilai hasil angket sebelum perlakuan dan angket sesudah perlakuan diketahui nilai signifikansi sebesar 0,257. Dengan demikian data menunjukkan bahwa nilai sig lebih besar dari kreteria yang digunakan yaitu 0,257 lebih besar dari 0,05 jadi dari uji yang telah dilakukan tersebut menunjukkan bahwa nilai dari pretest dan posttest berdistribusi homogen (sama).

Tabel 1.5 Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
HASIL BELAJAR		Based on Mean	2.761	1	72	.101
		Based on Median	2.527	1	72	.116
		Based on Median and with adjusted df	2.527	1	70.850	.116
		Based on trimmed mean	2.743	1	72	.102

Sumber: perhitungan menggunakan aplikasi SPSS-29

Berdasarkan tabel uji homogenitas diatas diperoleh nilai hasil pretest dan posttest diketahui nilai signifikansi sebesar 0,101. Dengan demikian data menunjukkan bahwa nilai sig lebih besar dari kreteria yang digunakan yaitu 0,101 lebih besar dari 0,05 jadi dari uji yang telah dilakukan tersebut menunjukkan bahwa nilai dari pretest dan posttest berdistribusi tidak homogen (sama).

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji Paired Sampel T-tes dengan berbantu program SPSS Versi 29. Maka berikut ini hasil outputnya:

Dari hasil analisis uji t-test minat belajar peserta didik mata pelajaran IPA dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1.6 Hasil Uji Paired Sampel T-tes

		Paired Differences					t	df	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	angket_1 - angket_2	2.054	4.921	.809	3.695	.413	2.539	36	.008	.016

Sumber: perhitungan menggunakan aplikasi SPSS-29

Berdasarkan hasil perhitungan tabel output uji t-test minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA diketahui nilai sig. (2 tailed) adalah 0,016. Pada kriteria pengambilan keputusan $0,016 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga ada pengaruh yang signifikan antara media video pembelajaran dengan minat belajar peserta

didik pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Panyindangan Kulon Kabupaten Indramayu tahun ajaran 2022/2023.

Dari hasil analisis uji t-test hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPA dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1.7 Hasil Uji Paired Sampel T-Tes

Paired Samples Test										
		Paired Differences					t	df	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	9.189	8.621	1.417	12.064	6.315	6.484	36	<,001	<,001

Sumber: perhitungan menggunakan aplikasi SPSS-29

Berdasarkan hasil perhitungan tabel output uji t-test hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA diketahui nilai sig. (2 tailed) adalah 0,001. Pada kriteria pengambilan keputusan $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga ada pengaruh yang signifikan antara media video pembelajaran dengan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Panyindangan Kulon Kabupaten Indramayu tahun ajaran 2022/2023.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh media video (variable X) terhadap minat belajar peserta (variable Y) di SDN 1 Panyindangan Kulon Kecamatan Sindang, Kabupaten Indramayu. Melalui instrument angket dan pre-test & post-test yang dilakukan di kelas V diperoleh sejumlah data yang menjelaskan kedua variable penelitian tersebut.

Menurut Kartika et al. (2019) Salah satu komponen penting dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah hubungan dengan sarana prasarana disekolah. Sejalan dengan pendapat Nursyam (2019) menyatakan bahwa sarana atau media pembelajaran merupakan salah satu factor minat atau dorongan belajar sehingga terciptanya suatu kondisi yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan, mengembangkan kemampuan dan sikap yang lebih baik dari sebelumnya. Upaya agar proses belajar mengajar lebih menyenangkan, menarik, dan aktif maka dalam proses pembelajaran inovasi dengan media video interaktif. Dengan menggunakan video pembelajaran lebih interaktif dapat membantu pesertadidik mampu memperoleh visualisasi pembelajaran yang lebih realistis dan lebih aktif berpartisipasi di dalamnya. Hal ini sejalan dengan teori belajar kognitif Piaget, anak pada usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka dapat melakukan penalaran logis untuk hal-hal yang bersifat konkret tetapi belum mampu menalar hal-hal yang abstrak. Oleh karena itu, untuk membuat materi yang lebih kompleks jelas, diperlukan jembatan yang dapat menghubungkan dan dapat divisualisasikan (M. A. Wardani et al., 2021).

Berdasarkan hasil uraian pengujian dan pembahasan data yang telah dijelaskan, maka dapat diketahui penerapan media video interaktif pada mata pelajaran IPA di kelas

V SDN 1 Panyindangan Kulon Kabupaten Indramayu yaitu adanya pengaruh penggunaan media video interaktif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 1 Panyindangan Kulon Kabupaten Indramayu terdapat peningkatan hasil belajar yang dibuktikan dengan peningkatan rata-rata pretest sebesar 67,30 sebelum diberi perlakuan menggunakan media video, kemudian hasil post-test setelah diberi perlakuan sebesar 76,49. Berdasarkan uji paired T-test sampel diketahui hasil nilai sig. (2 tailed) adalah 0,001. Menurut kriteria pengambilan keputusan $0,001 < 0,05$, H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media video pembelajaran pada materi Zat Tunggal dan Zat Campuran. Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu penelitian oleh Nur Firdha Cahyani Fachdar dengan judul penelitian yaitu Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep. Sebelum video pembelajaran interaktif, skor hasil posttest kelas kontrol rata-rata 74 dan setelah video pembelajaran interaktif, skor hasil posttest kelas eksperimen rata-rata 83,69. Dan uji independen t diperoleh t hitung $2,403 > 2,069$ t tabel dengan nilai sig (2-tailed) $< 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan hasil belajar IPA dipengaruhi oleh penggunaan video pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil uraian pengujian dan pembahasan data yang telah dijelaskan, maka dapat diketahui penerapan media video interaktif pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 1 Panyindangan Kulon Kabupaten Indramayu yaitu adanya pengaruh minat belajar peserta didik dibuktikan dengan peningkatan pada nilai rata-rata sebesar 56,68. Setelah perlakuan maka diperoleh data rata-rata sebesar 58,73. Dapat digambarkan bahwa minat belajar peserta didik terlihat meningkat setelah diberi perlakuan (penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran) di kelas V. kemudian Hasil uji hipotesis dengan statistik inferensial menunjukkan bahwa penggunaan media video memengaruhi minat belajar dalam materi IPA materi zat tunggal dan zat campuran. Pengambilan keputusan pada pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji paired sample t-test menggunakan program SPSS versi 29. Data yang dihasilkan menunjukkan nilai signifikansi hasil angket sebesar sig. $0,016 < 0,05$, yang sesuai dengan kriteria yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media video interaktif terhadap minat belajar peserta didik di kelas V SDN 1 Panyindangan Kulon Kabupaten Indramayu. Penelitian ini sejalan dengan Penelitian sebelumnya dari (Hadiah Tullah et al., 2022) dengan judul Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Peserta didik Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. Berdasarkan hasil uji T-Test Independent-Sampel menunjukkan Fhitung sebesar 79,55, taraf signifikansi 5% sebesar 1,71, dan ukuran efek uji sebesar 0,68. Ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar peserta didik.

D. SIMPULAN

Hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh penggunaan media interaktif (Video) terhadap minat belajar peserta didik di kelas V SDN

1 Panyindangan Kulon Kabupaten Indramayu tahun ajaran 2022/2023 dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu Penerapan penggunaan media video interaktif pada mata pelajaran IPA materi zat tunggal dan zat campuran dilakukan di kelas V SDN 1 Panyindangan Kulon Kabupaten Indramayu dapat meningkatkan minat belajar yang dapat dibuktikan dengan peningkatan rata-rata pretest dengan peningkatan rata-rata pretest sebesar 67,30 sebelum diberi perlakuan menggunakan media video, kemudian hasil post-test setelah diberi perlakuan sebesar 76,49. Kemudian adanya pengaruh dalam penggunaan media video interaktif terhadap minat belajar hal ini dapat kita ketahui dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji paired sample t-test dengan program SPSS versi 29, diperoleh data nilai signifikansi hasil jawaban pretest dan posttest yaitu sebesar sig. $0,016 < 0,05$ yang berdasarkan kriteria berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

E. DAFTAR RUJUKAN

- Egok, A. S., & Hajani, T. J. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2), 141–157. <https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.446>
- Hadih Tullah, N., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>
- Iman, B. N. (2022). Budaya literasi dalam dunia pendidikan. *Conference of Elementary Studies*, 23–41. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/14908>
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>
- Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 227. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32726>
- Nur Jannah, I. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 811–819. <https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.371>
- Septiyani, L., Faiz, A., Yuningsih, D., & Iman, B. N. (2021). Use of Educational Game Website Media in Online Learning on Student'S Critical Thinking. *Ta Dib : Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 381–388. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v10i2.8395>
- Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta, H. 291-292
- Sumartiwi, N. M., & Ujianti, P. R. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Keliling dan Luas Lingkaran. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 220–230. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47626>
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1129>

- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar, II*, 43–48.
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107–122. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219
- Wardani, M. A., Aiman, F., & Dewi, Y. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 230. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.53734>
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>