

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI
NORMA HAK DAN KEWAJIBAN KELAS V DI SD NEGERI 2 BANJARSARI**

Baiq Khairun Nisa¹, Yuniar Lestari², Rohini³, Zalia Muspita⁴

PGSD FIP Universitas Hamzanwadi

Alamat e-mail :

bqkhairunn.210102090@student.hamzanwadi.ac.id, yuniarlestari1@gmail.com

rohiniselong@gmail.com, zaliampuspita@hamzanwadi.ac.id

ABSTRACT

Effect of the use of interactive animated videos on student learning interest in Pancasila education, the material on norms, rights, and obligations, Grade V at SDN 2 Banjarsari. The background of this study is based on low student learning interest, as evidenced by a lack of active participation in the learning process and a lack of student interest in Pancasila education material delivered conventionally. The type of research used was an experimental one-shot case study design. The sample was drawn using a saturated sampling technique and there was no control class. The subjects of this study were 20 students. The research instruments used were questionnaires and observations. Based on the data normality test, the population was normally distributed. The results showed that the average interest questionnaire score after the experiment was 46.26. From the results of the calculation of the questionnaire sheet hypothesis test using the One Sample t-test with the help of the SPSS 27.0 application, the calculated t value was obtained at 29.487. If the calculated t is consulted with the t table $dk = n - 1 = 20 - 1 = 19$ with a significance level of 5% is 2.093. so it can be concluded from this that the calculated t is greater than the t table ($29.487 > 2.093$). thus the proposed hypothesis can be accepted, namely "Ho" is rejected and "Ha" is accepted, which means there is an effect of the use of interactive animation videos on increasing student learning interest in learning Pancasila education material on norms, rights and obligations of class V SD Negeri 2 Banjarsari.

Keywords: *Interactive animation videos, student learning interest.*

ABSTRAK

Pengaruh Penggunaan Video Animasi Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan pancasila Materi Norma Hal Dan Kewajiban Kelas V Sd Negeri 2 Banjarsari. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *one shot case study*. Untuk pengambilan sample dilakukan dengan cara teknik sampling jenuh. Subjek penelitian ini adalah 20 siswa. Istrumen penelitian yang diberikan berupa angket (kusioner) dan observasi. Berdasarkan uji normalitas diperoleh bahwa populasi berdistribusi normal. Berdasarkan hasil penelitian terlihat nilai rata-rata angket minat 46,26. Dari hasil perhitungan uji hipotesis lembar angket yang menggunakan uji *One Sampel t-test* diperoleh hasil nilai t hitung yang sebesar 29.487. Apabila t hitung dikonsultasikan pada t tabel $dk=n-1= 20 -1=19$ dengan taraf signifikan 5% adalah 2.093. sehingga dapat disimpulkan dari hal tersebut bahwa thitung lebih besar dari ttabel ($29.487 > 2.093$). dengan demikian hipotesis yang diajukan dapat di terima yaitu "Ho" ditolak dan "Ha" diterima, yang berarti adanya pengaruh penggunaan video animasi interaktif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila materi norma hak dan kewajiban kelas V sd negeri 2 banjarsari.

Kata Kunci: Video animasi interaktif, minat belajar siswa.

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Pembelajaran dinyatakan sebagai pembelajaran yang berkualitas apabila guru bisa mewujudkan tempat belajar yang menyenangkan, inspiratif dan interaktif sehingga setiap peserta didik secara aktif berpartisipasi saat proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana ditetapkan dalam Permendikbud-Ristek Republik Indonesia No.16 Tahun 2022 tentang standar proses pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah, disebutkan bahwa pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, meminat peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang cukup pada peserta didik. Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran tersebut sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran adalah salah satu upaya yang bisa digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran dapat membuat materi pelajaran akan lebih lama membekas sehingga kualitas proses pembelajaran mempunyai nilai yang tinggi.

Perkembangan teknologi yang saat ini semakin pesat perlu dimanfaatkan guru dalam membuat media pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan Permendikbud-Ristek Republik Indonesia No. 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang 1 2 Pendidikan Menengah bab II bagian ketiga, mengamanatkan guru harus merancang strategi pembelajaran yang berkualitas dengan mengoptimalkan penggunaan sumber daya yang disediakan oleh satuan pendidikan dan lingkungan masyarakat serta menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi. Oleh sebab itu, guru dituntut harus mampu menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan membuat media pembelajaran salah satunya agar dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.

Memicu minat belajar pada setiap pembelajaran itu penting khususnya pada pembelajaran pendidikan pancasila. Jika peserta didik tidak berminat pada pembelajaran tersebut maka kemampuan peserta didik akan terhambat dan ketika peserta didik berminat maka akan menimbulkan sikap disiplin dalam pikiran, sehingga jika pembelajaran pendidikan pancasila diajarkan dengan cara yang benar maka dapat mengembangkan kemampuan berfikir dan bernalar, maka

dari itu peserta didik harus memiliki keinginan yang tinggi dan senang dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas.

Pendidikan pancasila memberikan dampak terhadap penumbuhan sikap demokratis siswa sejak dini. Hal ini karena pendidikan pancasila dan kewarganegaraan berkomitmen untuk mengembangkan dan mempertahankan nilai-nilai Pancasila dalam rangka melindungi martabat dan demokrasi merupakan perwujudan dari penghormatan terhadap hak asasi setiap warga negara. Oleh karena itu, pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membangun kesadaran akan nilai-nilai demokrasi. Melalui pendidikan Pancasila, siswa diajarkan untuk menghargai dan mempraktikkan nilai-nilai tersebut (Supartman, 2023).

Salah satu materi yang cukup penting namun seringkali kurang menarik perhatian siswa adalah Norma, Hak, dan Kewajiban. Materi ini menuntut pemahaman konseptual yang baik dan kemampuan siswa untuk mengaitkan teori dengan kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan mampu menyajikan materi secara menarik serta mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan yaitu video animasi interaktif. Video

animasi adalah media pembelajaran audiovisual yang menggabungkan elemen gambar bergerak dan suara, mirip dengan film dan video. Penggunaan video animasi dalam proses belajar mengajar dapat menjadikan penyajian materi lebih menarik, meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Dengan karakteristik ini, video animasi menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran di kelas lebih kreatif, menyenangkan, dan bervariasi, bukan tradisional dan monoton.

Video animasi interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara, gerak, gambar, teks, dan grafik yang interaktif. Dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami, video animasi interaktif ini membantu peserta didik mempelajari materi dengan lebih baik. Selain itu, video animasi interaktif menciptakan hubungan timbal balik antara media dan peserta didik, sehingga peserta didik tidak hanya melihat dan mendengarkan materi saja (Nuriah, 2021). Sehingga, anak merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video.

Penggunaan video animasi yang mana sebagai media pembelajaran interaktif, memiliki kelebihan salah satunya adalah dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam berinteraksi dengan konten-konten pembelajaran. Hal ini mengartikan bahwa dengan penggunaan media ini setiap siswa diberikan kesempatan untuk dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman serta daya ingat mereka.

Dengan karakteristik ini, video animasi menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran di kelas lebih kreatif, menyenangkan, dan bervariasi, bukan tradisional dan monoton.

Pendidikan era yang modern, penggunaan video animasi dapat sebagai potensi dalam meningkatkan minat belajar siswa dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Adanya minat belajar dalam proses pembelajaran merupakan aspek utama dan penting karena nantinya akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Video animasi juga dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan meningkatkan minat belajar siswa. Penyampaian materi pembelajaran melalui media pembelajaran video animasi yaitu dengan menggunakan konten-konten yang relevan, kontekstual,

dapat menyampaikan cerita yang dapat memancing emosi siswa, dan dapat memberikan umpan balik secara langsung.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas V SD Negeri 2 Banjarsari Kecamatan Labuhan Haji diketahui permasalahan di antaranya: 1) rata-rata memiliki minat belajar yang rendah pada pembelajaran Pendidikan pancasila, 2) rendahnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung dikarenakan guru masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton seperti ceramah, 3) Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru menunjukkan bahwa aktivitas kelas didominasi oleh peran guru sebagai satu-satunya sumber informasi, 4) Kurangnya pemanfaatan media khususnya pada pembelajaran Pendidikan pancasila yang berdampak pada kurang optimalnya penyampaian materi yang bersifat abstrak dan kompleks, 5) Keterbatasan media pembelajaran di sekolah menjadi tantangan besar bagi para guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan beberapa masalah diatas peneliti ingin melakukan perbaikan dengan cara-cara yang lebih baik dengan menggunakan video animasi interaktif pada siswa kelas V untuk meningkatkan minat belajar, sehingga minat belajar siswa semakin bertambah dalam pembelajaran. Untuk penggunaan video

animasi interaktif terhadap minat siswa. Maka dilakukan suatu penelitian yang berjudul “ pengaruh penggunaan video animasi interaktif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila materi norma, hak, dan kewajiban kelas v di sdn 2 banjarsari”.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif *pra-eksperimen design*. Menurut Cresswell, penelitian kuantitatif adalah metode- metode untuk menguji hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini diukur, biasanya dengan instrument-instrumen penelitian, sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur-prosedur statistik (Amruddin, etc. 2022).

Penelitian *pra-eksperimen design* adalah penelitian yang dilakukan dengan cara memberikan perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap subjek yang akan diteliti untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu dampaknya dalam kondisi yang terkendalikan (Priadana & Sunarsi, 2021). Dengan kata lain, penelitian eksperimen merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mengetahui pengaruh sebab akibat.

Adapun jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah *One shot case study*. Karena pada

pelaksanaannya menggunakan satu kelas untuk penelitian dan tidak adanya kelas kontrol dalam penelitian ini. Penelitian *One shot case study* ini, pada saat proses pembelajaran peneliti memberikan pernyataan angket minat belajar dan siswa menjawab pernyataan angket tersebut dengan memberikan tanda ceklis. Pernyataan angket minat diberikan untuk mengetahui minat belajar siswa sesudah diberikan pembelajaran menggunakan video animasi interaktif.

A. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah suatu gambaran untuk mempermudah langkah-langkah pemecahan masalah dan pengujian hipotesis. Desain yang digunakan dalam penelitian adalah *pra-eksperimen design*

Tabel. 1 Desain penelitian

Perlakuan	Angket Minat
X	O

Sumber: Arikunto, S. (2019)

Keterangan:

O: Angket Minat siswa

X: Perlakuan dengan media pembelajaran video animasi interaktif

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik yang dipilih harus sesuai dengan metode

penelitian agar dapat menjawab hipotesis secara tepat (Sahir, 2021:28). Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah berupa angket (kusioner), observasi, dan dokumentasi. Peneliti menggunakan angket (kusioner) untuk melihat sejauh mana peningkatan minat setelah menggunakan video animasi interaktif. Observasi digunakan peneliti untuk melihat perkembangan dari awal pembelajaran sampai akhir. Dokumentasi peneliti gunakan untuk mendapatkan hasil- hasil foto atau video selama penelitian.

Menurut Effendi (Magdalena et al., 2021) Validitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang ingin diukur. Validitas dari soal tes dapat dihitung dengan menggunakan rumus product moment Adapun kriteria dalam uji validitas dengan menggunakan rumus product moment yaitu jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen valid, dapat juga dilakukan dengan bantuan aplikasi *Microsoft excel* dengan kriteria pengambilan keputusan jika nilai $sig < 0,05$ maka instrumen valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dianggap tidak valid. Adapun rumus uji validitas dengan korelasi product moment

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

Berdasarkan hasil uji validitas angket dengan jumlah siswa 20 orang,

didapatkan hasil perhitungan dari 20 pernyataan yaitu terdapat 15 pernyataan yang valid dan setelah di uji validitas selanjutnya dilakukan uji reliabilitas.

Reliabilitas (keandalan) mengacu pada stabilitas alat ukur yang digunakan dan konsistensi dari waktu ke waktu. Dengan kata lain, Reliabilitas adalah kemampuan alat ukur untuk memberikan hasil yang sama bila diterapkan pada waktu yang berbeda. Tentu saja tidak mungkin hasil yang sama akan diberikan setiap waktu karena perbedaan pada saat alat ukur diterapkan, serta perubahan populasi dan sampel. Untuk menentukan reliabilitas instrumen, digunakan rumus Alpha.

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

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan metode Cronbach's Alpha berbantuan SPSS veersi 27.0 diperoleh nilai reliabilitas 0,808-1,00, maka kategori reliabilitas instrument angket minat belajar berada pada kategori sangat tinggi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan metode eksperimen *one shot case study*, karena pada saat penelitian menggunakan satu kelas dan tidak ada kelas kontrol, peneliti hanya memberikan perlakuan (*treatment*) satu kali setelah itu peneliti memberikan

angket minat belajar kepada responden dengan jumlah 20 siswa. Angket diberikan ketika sesudah adanya perlakuan menggunakan video animasi interaktif.

1. Data hasil angket minat belajar

Hasil yang didapatkan dari pernyataan angket disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1 Rekapitulasi Data Angket Sesudah Eksperimen

Keterangan	Nilai Angket	
Nilai tertinggi	56	
Nilai terendah	34	
Jumlah keseluruhan data	925	
Rata- rata	46, 26	
Median	44	
modus	44	

Berdasarkan tabel dapat dilihat nilai

angket setelah diberikan *treatment* didapatkan hasil dengan data nilai tertinggi 56 dan nilai terendah 34 dengan jumlah keseluruhan data 925 dan nilai rata-rata 46, 26. Maka adanya peningkatan minat belajar setelah diberikan *treatment* (perlakuan).

2. Data Hasil Normalitas

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data angket minat uji normalitas data angket minat menggunakan SPSS 27.0, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Uji Normalitas Data angket minat Siswa

	Shapiro-wilk		
	Statistic	df	Sig.
Hasil angket minat	.961	20	.567

Berdasarkan hasil uji normalitas

data angket minat dengan jumlah 20 siswa sesuai pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari angket minat lebih besar dari signifikansi $\alpha=0,05$ yaitu $0,567 > 0,05$, maka data tersebut terdistribusi normal.

3. Data Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik *one sampel test* dengan bantuan aplikasi SPSS. Adapun kriteria dari uji hipotesis yaitu jika hasil yang diperoleh t hitung $> t$ tabel maka H_0 di tolak, dan H_a di terima artinya bahwa hipotesis yang dapat di

terima dan adanya pengaruh positif terhadap hipotesis yang diajukan.

Setelah dilakukan perhitungan diperoleh hasil nilai t hitung yaitu sebesar 29.487. Apabila t hitung dikonsultasikan pada t tabel $df = 19$ dengan taraf signifikan 5% adalah 2,093. Sehingga dapat disimpulkan dari hal tersebut bahwa t hitung lebih besar dari t tabel ($29.487 > 2,093$). Maka hipotesisnya berbunyi " H_0 " di tolak, dan " H_a " di terima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat "Adanya Pengaruh Penggunaan Video Animasi Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan pancasila Materi Norma, Hak Dan Kewajiban Kelas V Di SD Negeri 2 Banjarasari".

Penelitian ini mencari pengaruh penggunaan video animasi interaktif terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Negeri 2 Banjarsari Kembang Kuning. Peneliti melakukan pembelajaran menggunakan buku paket terlebih dahulu selama 10 menit, setelah itu peneliti langsung melakukan *treatment*

menggunakan video animasi interaktif.

Hasil skor angket minat siswa, rata-rata mendapatkan 46,26 peneliti menjelaskan selama 10 menit menggunakan buku paket pendidikan pancasila terlihat siswa kurang tertarik serta merasa bosan mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Solusi yang diberikan peneliti adalah menggunakan video animasi interaktif.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan data yang terkumpul serta hasil analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan video animasi interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil nilai rata-rata angket minat belajar siswa yaitu 46,26. Selain itu pada penelitian ini hasil uji normalitas di dapatkan yaitu 0,567. Artinya hasil angket minat belajar siswa lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa 0,567 $> 0,05$, maka data tersebut berdistribusi normal dan juga sesuai dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dengan hasil t hitung lebih besar dari t tabel(

29.487 > 2,093). Maka hipotesis berbunyi
“H₀” di tolak, dan “H_a” di terima sehingga
dapat disimpulkan bahwa adanya
“Pengaruh Penggunaan video animasi
interaktif terhadap minat belajar siswa
pada pembelajaran pendidikan pancasila
materi norma, hak dan kewajiban kelas V
SD Negeri 2 Banjarsari”.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amiruddin, A., Fazli, M., & Mazzuki, M.(2022). Pengaruh peraturan kepala sekolah dan media pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa. *Research and Development journal of Education*, 8(1), 137-150. Jakarta: LPPM Universitas Indraprasta PGRI.
- Magdalena, I., et al. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2). 198-214.
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif: Bandung: Pascal Books*
- Sahir, S. H. (2022). Metode Penelitian, Medan: Penerbit Kbm Indonesia.