



## Efektivitas Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Di SMP Al Qodiriyah Srono Effectiveness Of Animated Video Learning Media To Improve Learning Outcomes In Terms Of Student Interest In SMP Al Qodiriyah Srono

Novilita Dwi Rahayu, Febrina Gerhani\*, Shendy Andrie Wijaya

Department of Economics Education, Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia

\* Corresponding Author. E-mail: [febrinagerhani@gmail.com](mailto:febrinagerhani@gmail.com)

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p><b>Article History:</b> Received: 23-Sep. 2024 Revised: 17-Oct. 2024 Accepted: 17-Oct.2024</p> <p><b>Keywords:</b> Media pembelajaran, video animasi, hasil belajar, minat belajar</p>	<p>Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan variasi media pembelajaran yang digunakan, yang berakibat kepada rendahnya minat belajar pelajar dan pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar mereka. Ada 40 orang yang berpartisipasi dalam dua kelompok sampel penelitian ini, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik penentuan sampel pengujian yang diterapkan adalah purposive sampling. Data yang diperoleh yaitu, melalui kuisioner dan tes yang diberikan secara langsung melalui print out kepada siswa kelas VII di SMP Al-Qodiriyah Srono. Informasi yang terkumpul dibedah menggunakan uji anova dua arah. Pada studi ini, uji hipotesis menggunakan uji N Gain Score guna membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hasil studi ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan siswa yang mempunyai minat tinggi dan rendah, baik kelompok eksperimen ataupun kelompok kontrol. Hasil penelitian juga menunjukkan adanya interaksi hasil belajar pelajar terhadap media pembelajaran dan minat belajar.</p> <p><i>This study was motivated by the limited variety of learning media used, which resulted in low student interest and ultimately affected their learning outcomes. There were 40 people who participated in the two sample groups of this study, the experimental group and the control group. The sampling technique applied was purposive sampling. The data obtained was through questionnaires and tests given directly through print outs to seventh grade students at Al-Qodiriyah Junior High School in Srono. The information collected was dissected using a two-way anova test. In this study, the hypothesis test used the N Gain Score test to compare the learning outcomes between the experimental group and the control group. The results of this study show that there is a significant difference between students who have high and low interest, both experimental and control groups. The results also showed the interaction of students' learning outcomes on learning media and learning interest.</i></p>

### How to Cite:

Rahayu, N. D., Gerhani, F., & Andrie Wijaya, S. (2024). Effectiveness Of Animated Video Learning Media To Improve Learning Outcomes In Terms Of Student Interest In SMP Al Qodiriyah Srono. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 15(2), 153–165. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2024.vol15\(2\).19167](https://doi.org/10.25299/perspektif.2024.vol15(2).19167)

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah perkara terutama dalam aspek kehidupan manusia, melewati pendidikan manusia mampu mengembangkan potensi diri mereka untuk dapat melangsungkan kehidupannya. Pendidikan memiliki potensi untuk memperbaiki berbagai aspek dan memajukan negara (Wiryanto, 2022). Dengan penerapan pendidikan yang baik dan optimal, kita dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional yang bertujuan membangun negara yang modern dan pribadi bangsa yang berwibawa (Pasaribu, 2017) Untuk mencapai tujuan tersebut, penting untuk mengimplementasikan sains dan teknologi yang diterapkan dalam proses pendidikan. Kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi harus digunakan

sebagai dasar untuk mengoptimalkan kualitas pendidikan. Pendidikan yang berbobot diharapkan dapat mempersiapkan masyarakat guna berlomba baik di tingkat publik ataupun global, serta mewujudkan sumber daya manusia (HR) yang sepadan dengan kemajuan zaman (Wina Sanjaya, 2006). Dalam rangka meningkatkan taraf pendidikan nasional, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) bergerak melangsungkan penataan sistem pendidikan, termasuk pemutakhiran media dan metode pembelajaran.

Media merupakan segala hal yang berfungsi sebagai perantara untuk mengirimkan serta menyalurkan informasi antara pihak yang memberikan informasi dan pihak yang menerimanya (Yaumi, 2018). Pembelajaran merupakan usaha yang disengaja untuk mengatur proses atau peristiwa belajar dengan tujuan memfasilitasi siswa dalam mencapai hasil yang diharapkan (Yaumi, 2018). Dari sini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah peranti yang dipakai dalam tahap belajar guna menunjang para guru dalam mengantarkan perintah dari sumber belajar pada pelajar, dengan tujuan mencapai target hasil belajar yang sudah ditentukan. Pemanfaatan media pembelajaran diinginkan mampu menaikkan daya tarik serta hasil belajar pelajar. Penentuan media yang cocok mewujudkan salah satu bagian penting yang berdampak pada tingkat daya tarik belajar pelajar. Minat belajar yang tinggi kebanyakan akan berkaitan dengan hasil belajar yang bagus. Tetapi tujuan tersebut tak mungkin tercapai jika media pembelajaran tidak selaras dengan tujuan pembelajaran.

Dengan pesatnya kemajuan teknologi yang sedang terjadi saat ini, kita sebagai pendidik harus mengikuti perkembangan zaman dengan mengaplikasikan teknologi pada media pembelajaran yang kita gunakan untuk para pelajar. Guru juga perlu memilih media pembelajaran yang benar, diantaranya yaitu penggunaan media pembelajaran berdasar video. Pemanfaatan media ini sebagai salah satu cara untuk memperluas keunggulan pelajar dalam belajar sehingga berakibat kepada tercapainya hasil belajar yang diterima pelajar. Video adalah salah satu perangkat yang dimanfaatkan dalam tahap pembelajaran modern. Dengan memanfaatkan media ini pelajar dapat lebih lancar memahami pelajaran yang diperkenalkan. Tujuan dari pemanfaatan media pembelajaran adalah untuk memperjelas serta menyederhanakan penyampaian informasi dengan cara yang kurang bergantung pada komunikasi verbal, serta untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indra baik bagi guru maupun siswa (Cheppy Riyana, 2007). Namun penggunaan media video ini jarang digunakan oleh para pendidik dikarenakan penggunaannya memerlukan alat bantu tambahan seperti laptop dan alat proyektor.

Pada studi ini menggunakan media video animasi, media video animasi adalah jenis media pembelajaran yang memanfaatkan ilustrasi bergerak yang disertai dengan elemen audio tambahan, mirip dengan video atau film. Media video animasi yakni susunan media audiovisual yang mengintegrasikan gambar-gambar bergerak dengan audio yang serasi dengan pribadi animasi tersebut (Laily Rahmayanti dan Farida, n.d.). Munir (2015) menjelaskan bahwa ada beberapa kelebihan dalam menggunakan media video animasi untuk pembelajaran, diantaranya: (a) penyampaian materi membuat semakin efektif dan cepat, (b) memungkinkan pengulangan pembahasan tertentu, (c) dapat memperlihatkan proses dan kejadian dengan detail dan jelas, (d) mampu mengubah materi abstrak menjadi lebih konkret, serta (e) dapat meningkatkan keterampilan dasar dan memberikan pengalaman baru bagi siswa.

Pemilihan media yang sesuai bisa menaikkan daya tarik belajar pelajar. Minat yakni kecenderungan atau perasaan lebih senang serta kecenderungan terhadap satu keadaan atau kegiatan tertentu yang muncul secara sukarela tanpa adanya tekanan eksternal (Slameto, 2010). Minat merupakan dorongan atau perasaan yang mendorong seseorang untuk mengetahui, mempelajari, mengagumi, atau memiliki sesuatu (Djaali, 2012). Berdasarkan penjelasan tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwa minat adalah perasaan senang yang mendalam, yang dibutuhkan guna mencapai kesuksesan dalam suatu langkah. Jikalau siswa mempunyai daya tarik belajar yang tinggi akan berakibat positif di pencapaian hasil belajar. Hasil belajar merujuk pada kecakapan yang didapat individu sesudah mengikuti tahap pembelajaran, yang menghasilkan pergantian dalam perilaku, pengetahuan, pemahaman, cara pandang, dan keterampilan siswa sehingga berkembang pesat dibandingkan dengan kondisi sebelumnya (Ngalim Purwanto, 2002). Hasil belajar berfungsi sebagai ukuran efektivitas proses pembelajaran. Ini mengacu pada perubahan tindakan atau pencapaian yang didapatkan siswa usai terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara untuk menilai apakah suatu proses pembelajaran berhasil atau tidak adalah dengan memeriksa hasil belajar pelajar. Hasil belajar mencerminkan tingkat kompetensi pelajar dalam mencapai sasaran pembelajaran.

Pada jenjang pendidikan SMP terdapat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang mana didalamnya dibagi menjadi beberapa sub bab. Ilmu Pengetahuan Sosial ini merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap mudah bagi para peserta didik, sehingga pada saat jam pelajaran banyak peserta didik yang kurang memperhatikan saat guru memberikan materi. Sebagai contoh jenjang pendidikan yang saya teliti yaitu SMP Al Qodiriyah, minat belajar peserta didik di sekolah ini masih kurang, hal ini akan mempengaruhi hasil belajar mereka. Saat proses pembelajaran berlangsung para peserta didik asik ngobrol sendiri, tidak mau memperhatikan guru yang sedang

memberikan penjelasan, mereka menganggap materi ilmu pengetahuan sosial ini merupakan materi yang mudah sehingga banyak dari mereka yang tidak antusias pada materi pembelajaran ini, sehingga tujuan pembelajaran belum dapat dicapai dengan baik.

Peran guru disini sangat penting dalam pembelajaran, sehingga para guru harus membuat inovasi baru dalam media pembelajaran yang digunakannya. Pada SMP ini kebanyakan pendidik masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton, para guru kebanyakan hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya. Penggunaan metode ceramah ini dikarenakan adanya faktor fasilitas yang kurang memadai di sekolah tersebut, sehingga para pendidik agak kesulitan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif. Fasilitas juga sangat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik, jika tersedia fasilitas yang mendukung para peserta didik bisa lebih semangat dalam pembelajaran, karena para pendidik tidak hanya menggunakan satu metode saja, mereka bisa menggunakan metode yang bervariasi sehingga peserta didik tidak cepat bosan saat pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa video dikarenakan media tersebut belum pernah diterapkan pada SMP tersebut, dan media pembelajaran video merupakan media yang bisa diterapkan di jenjang pendidikan manapun. Peneliti memilih media ini dikarenakan media video mengandung audio dan visual yang secara tidak langsung bisa menarik perhatian para peserta didik untuk fokus pada pembelajaran yang ada di video tersebut. Jika peserta didik minat terhadap pembelajaran yang berlangsung maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang mereka dapatkan.

Data yang membuktikan bahwa hasil belajar pelajar masih pada tingkat rendah diperoleh berlandaskan observasi yang peneliti lakukan terhadap guru IPS kelas VII SMP Al Qodiriyah Srono. Sebanyak 12 dari 40 siswa mempunyai hasil belajar diatas KKM atau bisa disebut memiliki nilai yang tinggi dan 28 dari 40 siswa mempunyai hasil belajar yang masih rendah atau masih berada dibawah KKM untuk mata pelajaran IPS, ditinjau dari hasil Ujian Tengah Semester 2 tahun ajaran 2023/2024 dengan nilai KKM sebesar 70. Bisa disimpulkan bahwa minat belajar pelajar masih amat rendah, kondisi ini berdampak pada seberapa baik siswa dalam mencapai hasil belajar. Cara siswa belajar yang berbeda-beda juga menjadi faktor minat belajar pelajar. Cara guru menyampaikan materi juga bisa menjadi faktor tinggi rendahnya ketertarikan belajar siswa, sehingga pendidik juga harus fokus pada pelajar yang masih kurang minatnya tidak sekedar terfokus pada pelajar yang aktif saat pembelajaran saja, sehingga pembelajaran bisa berhasil secara merata.

Menurut penjelasan diatas, sehingga peneliti terdorong untuk melakukan studi yang berjudul "Efektivitas Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Pada Kelas VII SMP Al Qodiriyah Srono"

## METODE

Studi ini menerapkan metodologi kuantitatif dan mengadopsi metode eksperimen dengan menggunakan desain faktorial. Desain faktorial yakni variasi dari *design true experimental* yang mempertimbangkan kemungkinan adanya variabel moderator yang mempunyai pengaruh terhadap hubungan antara hasil (variabel independen) dan perlakuan (variabel moderator). Pada penelitian ini minat belajar menjadi variabel moderator, media pembelajaran video animasi sebagai faktor bebas dan hasil belajar sebagai variabel ketergantungan.

Tabel 1. Eksperimen *Factorial Design*

B	A	
	A1	A2
B1	Y <sub>A1B1</sub>	Y <sub>A2B1</sub>
B2	Y <sub>A1B2</sub>	Y <sub>A2B2</sub>

Keterangan:

A : Media pembelajaran

A1: Kelas yang menerapkan media pembelajaran video animasi

A2: Kelas yang menerapkan media visual

B : Minat Belajar

B1 : Kelas yang sangat berminat belajar

B2 : Kelas yang kurang berminat belajar

Y<sub>A1B1</sub>: Nilai hasil belajar siswa yang ditampilkan menerapkan media pembelajaran video animasi serta mempunyai minat belajar yang tinggi

Y<sub>A2B1</sub>: Nilai hasil belajar siswa yang ditampilkan menerapkan media pembelajaran biasa (media visual) dan mempunyai minat belajar yang tinggi

Y<sub>A1B2</sub>: Nilai hasil belajar siswa yang ditampilkan menerapkan media pembelajaran video animasi dan mempunyai minat belajar yang rendah

$Y_{A2B2}$ : Nilai hasil belajar siswa yang ditampilkan menerapkan media pembelajaran konvensional (media visual) dan mempunyai minat belajar yang rendah

Pada desain faktorial ini pada kelas eksperimen diberikan media pembelajaran berupa video, sedangkan pada kelas kontrol diberikan media Powerpoint sebagai pembanding kelas eksperimen. Penerapan media pembelajaran pada kelas eksperimen diberikan tiga kali pertemuan dengan menggunakan media pembelajaran video sedangkan untuk kelas kontrol juga diberikan tiga kali pertemuan dengan menggunakan media Powerpoint. Penerapan media video animasi di kelas eksperimen ini hanya menggunakan laptop, tanpa proyektor dikarenakan keterbatasan fasilitas yang tersedia. Para siswa duduk membentuk setengah lingkaran, kemudian mereka memperhatikan materi yang dipaparkan melalui video animasi tersebut, video yang diberikan memiliki durasi 8-10 menit, setelah pemutaran video animasi selesai, peneliti melakukan tanya jawab seputar materi yang telah dipaparkan untuk melihat pemahaman dan keaktifan siswa. Pemaparan tersebut dilakukan pada tiga kali pertemuan, dan pada pertemuan ke empat, peneliti melakukan tes kepada peserta didik untuk melihat hasil belajar mereka selama menggunakan media pembelajaran video animasi dan membandingkan dengan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi.

Populasi dalam studi ini mencakup seluruh pelajar SMP Al Qodiriyah Kecamatan Srono, dengan jumlah 237 pelajar. Teknik penentuan sample yang diterapkan yaitu *purposive sampling*, dimana penentuan sampel bergantung pada standar tertentu, tujuan dari sampling *purposive* adalah untuk memastikan bahwa pengambilan sampel tidak mengganggu aktivitas dan jadwal pelajaran, terutama pada mata pelajaran lain. Peneliti mengambil sampel dari kelas VII B dijadikan selaku kelas kontrol yang berjumlah 18 pelajar, sedangkan kelas VII A dijadikan selaku kelas eksperimen yang mempunyai jumlah 22 pelajar.

Instrumen yang diterapkan pada studi ini meliputi tes hasil belajar dan kuesioner minat belajar dan media pembelajaran video animasi. Instrumen tes harus memenuhi beberapa kriteria diantaranya uji kesukaran soal serta daya beda soal. Hasil analisis dari 20 soal menunjukkan bahwa 6 soal tergolong sulit, 5 soal sedang, dan 9 soal mudah. Dalam uji daya pembeda, 16 soal dinilai sangat baik, sedangkan 4 soal dianggap kurang baik. Dalam instrumen survei ini harus memenuhi beberapa kriteria diantaranya validitas dan reliabilitas. Pada angket mengenai media pembelajaran video animasi, dari 20 pernyataan yang diuji coba, didapatkan 14 pernyataan yang valid dan 6 pernyataan yang tidak valid. Sementara itu, pada angket minat belajar, dari 20 pernyataan yang diuji coba, ada 18 pernyataan yang valid serta 2 pernyataan yang tidak valid. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen angket media pembelajaran video animasi didapatkan koefisien reliabilitasnya 0,839 dan uji reliabilitas kuesioner minat belajar didapatkan koefisien reliabilitasnya 0,872. Maka dari itu, perolehan uji coba kuesioner tersebut dianggap reliabel dan dapat dipakai.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan mencakup tes, kuesioner, serta observasi. Tes dipakai untuk memperoleh data mengenai hasil belajar IPS terhadap materi pembelajaran keragaman sosial budaya di masyarakat berbentuk pilihan ganda, penskoran pada tes ini menggunakan skala guttman, yaitu jika nilai yang diberikan pada jawaban yang tepat adalah 1, sebaliknya nilai yang diberikan pada jawaban yang tidak tepat adalah 0. (Sugiyono, 2016). Angket akan dipakai untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan variabel melalui kuesioner tentang tanggapan siswa, penskoran pada angket ini menggunakan skala likert 5 poin. Sedangkan observasi bertujuan untuk memperoleh informasi tambahan mengenai hasil belajar siswa, serta daftar nama siswa yang menjadi sample penelitian ini.

Analisis deskriptif kuantitatif merupakan metode analisis data yang diterapkan. Analisis deskripsi kuantitatif akan mendeskripsikan data yang dikumpulkan dengan cara mendeskripsikan data secara umum seperti mean, median, dan deviasi standar untuk masing-masing kelompok. Uji *Two Way Anava* digunakan dalam pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah pemanfaatan media pembelajaran video animasi mempunyai dampak yang sig. atas minat belajar dan hasil belajar siswa. Serta memanfaatkan uji *N Gain Score* guna melihat keefektifitasan penggunaan media pembelajaran video animasi dipadankan dengan media pembelajaran PowerPoint (PPT) guna lebih menaikkan hasil belajar pelajar.

## HASIL PENELITIAN

Hasil studi diperoleh data minat belajar, kemudian disusun mulai skor yang paling tinggi ke skor terendah, selanjutnya dibagi menjadi minat tinggi dan rendah menggunakan interval, sehingga didapatkan pengelompokan kelas berdasarkan minat belajar sebagai berikut:

Tabel 2. Kelompok Kelas Berdasarkan Tingkat Minat Belajar

Minat Belajar	Media Pembelajaran
---------------	--------------------

	Video Animasi	Power Point
Tinggi	9	11
Rendah	9	11
Jumlah	18	22

Tabel 3. Deskripsi Statistik Pretest

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Kelas_eksperimen	18	6	10	7.50	1.339
Kelas_kontrol	22	4	9	5.68	1.460
minat_tinggi	20	4	10	7.25	1.713
minat_rendah	20	4	8	5.75	1.251
eksperimen_minat_tinggi	9	6	10	8.22	1.394
eksperimen_minat_rendah	9	6	8	6.78	.833
kontrol_minat_tinggi	11	4	9	6.45	1.572
kontrol_minat_rendah	11	4	6	4.91	.831
Valid N (listwise)	9				

Berdasarkan tabel 3 bisa ditarik kesimpulan bahwa pada kelas eksperimen memiliki *mean* senilai 7,50 dan kelas kontrol memiliki *mean* senilai 5,68. Kelas dengan minat tinggi memiliki *mean* senilai 7,25 dan kelas dengan minat rendah memiliki *mean* senilai 5,75. Kelas eksperimen dengan minat tinggi memiliki *mean* senilai 8,22 dan kelas eksperimen dengan minat rendah memiliki *mean* senilai 6,78. Kelas kontrol dengan minat tinggi memiliki *mean* senilai 6,45 dan kelas kontrol dengan minat rendah memiliki *mean* senilai 4,91.

Tabel 4. Deskriptif Statistik Posttest

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Kelas_eksperimen	18	11	15	13.06	1.392
Kelas_kontrol	22	6	15	9.27	2.313
minat_tinggi	20	9	15	12.45	2.038
minat_rendah	20	6	13	9.50	2.523
eksperimen_minat_tinggi	9	13	15	14.11	.927
eksperimen_minat_rendah	9	11	13	12.00	.866
kontrol_minat_tinggi	11	9	15	11.09	1.640
kontrol_minat_rendah	11	6	9	7.45	1.128
Valid N (listwise)	9				

Berdasarkan tabel 4 bisa ditarik kesimpulan bahwa pada kelas eksperimen memiliki *mean* senilai 13,06 dan kelas kontrol memiliki *mean* senilai 9,27. Kelas dengan minat tinggi memiliki *mean* senilai 12,45 dan kelas dengan minat rendah memiliki *mean* senilai 9,50. Kelas eksperimen dengan minat tinggi memiliki *mean* senilai 14,11 dan kelas eksperimen dengan minat rendah memiliki *mean* senilai 12,00. Kelas kontrol dengan minat tinggi memiliki *mean* senilai 11,09 dan kelas kontrol dengan minat rendah memiliki *mean* senilai 7,45.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Mean dan Standar Deviasi Media Pembelajaran

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
MEDIA_PPT	22	22	57	44.45	8.233
MEDIA_VIDIO	18	27	65	49.39	10.158
Valid N (listwise)	18				

Dari tabel diatas diperoleh data mengenai media pembelajaran yang diterapkan kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, di kelas kontrol dapat didapatkan nilai mean sebesar 44,45. Sebaliknya, di kelas eksperimen didapatkan mean sebesar 49,39. Melihat dari nilai angket yang didapatkan, bisa disimpulkan bahwa pelajar yang diberikan perlakuan berupa media pembelajaran video mempunyai nilai minat yang kian tinggi dipadankan siswa yang diberikan media pembelajaran PowerPoint (PPT).

Tabel 6. Hasil Perhitungan Mean dan Standar Deviasi Minat Belajar

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
--	---	-----	-----	------	----------------

MINAT_KONTROL	22	40	90	59.05	13.315
MINAT_EKSPERIMEN	18	48	90	64.28	14.576
Valid N (listwise)	18				

Dari tabel diatas diperoleh data mengenai minat belajar siswa yang diterapkan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Angka mean sebesar 59,05 diperoleh di kelompok kontrol. Sebaliknya, di kelompok eksperimen nilai meannya adalah 64,28. Berdasarkan hasil angket dapat diambil kesimpulan bahwa siswa yang mendapat perlakuan berupa media pembelajaran video mendapat nilai minat yang lebih tinggi dipadankan siswa yang mengikuti kelas kontrol dan mendapat media pembelajaran berupa Power Point (PPT).

Tabel 7. Skor Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

	N	Max	Nilai	Min	Nilai	Mean	St.Deviasi	Varians
Minat Tinggi	9	15	94	13	81	14,1	0,93	0,86
Minat Rendah	9	13	81	11	69	12	0,87	0,75

Dari tabel 7 dapat diamati perolehan nilai hasil belajar pelajar pada kelompok eksperimen berdasarkan kategori minat tinggi dan rendah. Untuk kelas yang memiliki minat tinggi, nilai rata-ratanya adalah 14,1. Sedangkan pada kelas dengan kategori minat rendah didapatkan nilai mean sebesar 12.

Tabel 8. Skor Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

	N	Max	Nilai	Min	Nilai	Mean	St.Deviasi	Varians
Minat Tinggi	11	15	94	9	56	11,09	1,64	2,70
Minat Rendah	11	9	56	6	38	7,45	1,13	1,27

Pada tabel 8 dapat dilihat perolehan skor hasil belajar pelajar di kelompok kontrol kategori minat tinggi dan rendah, di kelas minat tinggi didapatkan nilai mean sebesar 11,09. Sedangkan pada kelas dengan kategori minat rendah didapatkan nilai mean sebesar 7,45.

Dari informasi yang disajikan dalam kedua tabel, dengan bukti bahwa perolehan rata-rata kelas yang memanfaatkan media video animasi kian tinggi dipadankan dengan kelas yang memanfaatkan media PowerPoint (PPT), yaitu  $14,1 > 11,09$ , maka bisa ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa di kelompok minat tinggi yang diajarkan memakai media pembelajaran video animasi menunjukkan skor yang kian tinggi dipadankan dengan kelompok yang diajar menerapkan media pembelajaran PowerPoint (PPT). Selain itu, hasil belajar pelajar di kelompok dengan minat rendah yang ditunjukkan dengan menerapkan media pembelajaran video animasi memaparkan nilai yang kian tinggi dipadankan dengan kelompok yang ditunjukkan dengan menerapkan media pembelajaran PowerPoint (PPT), dengan bukti bahwa nilai normal kelompok dengan media video animasi kian tinggi dipadankan dengan kelompok yang memanfaatkan media PowerPoint (PPT), yaitu  $12 > 7,45$ .

Tabel 9. Uji Normalitas Pretest Kelas Eksperimen

minat	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
hasil tinggi	.205	9	.200*	.912	9	.327
Rendah	.223	9	.200*	.838	9	.055

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Datanya berdistribusi normal, dibuktikan dengan Tabel 9. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi sejumlah 0,327 bagi kelompok eksperimen dengan minat tinggi dan nilai signifikansi sejumlah 0,055 bagi kelas eksperimen dengan minat rendah, keduanya kian tinggi dari 0,05.

Tabel 10. Uji Normalitas Pretest Kelas Kontrol

Minat	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
hasil 1	.183	11	.200*	.928	11	.394
2	.173	11	.200*	.889	11	.135

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Menurut Tabel 10, cenderung tampak bahwa informasi mengikuti distribusi normal. Kelas kontrol yang mempunyai minat tinggi mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,394, sedangkan kelas kontrol yang mempunyai minat rendah mempunyai sig. sebesar 0,135 yang keduanya kian tinggi dari 0,05. Pada posttest ini digunakan data sisa guna melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak guna dilaksanakan uji normalitas serta homogenitas. Berikut adalah data residual untuk tes normalitas:

Tabel 11. Nilai Hasil Belajar dan Residual Hasil Belajar Siswa

Minat Belajar	Media Pembelajaran					
	Vidio Animasi	Nilai	Residual	Power Point	Nilai	Residual
Tinggi	15	94	1,07	15	94	3,02
	15	94	1,07	10	63	-0,60
	14	88	-0,13	9	56	-1,21
	13	81	-0,74	10	63	-0,60
	15	94	1,07	12	75	0,60
	14	88	-0,13	11	69	0,00
	15	94	1,07	12	75	0,60
	13	81	-0,74	12	75	0,60
	13	81	-0,74	11	69	0,00
				10	63	-0,60
Rendah				10	63	-0,60
	11	69	-0,67	8	50	0,38
	13	81	0,54	8	50	0,38
	12	75	-0,07	9	56	0,99
	13	81	0,54	9	56	0,99
	13	81	0,54	7	44	-0,22
	12	75	-0,07	8	50	0,38
	11	69	-0,67	7	44	-0,22
	11	69	-0,67	6	38	-0,82
	12	75	-0,07	6	38	-0,82
			8	50	0,38	
			6	38	-0,82	

Tabel 12. Hasil Uji Normalitas Posttest

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Standardized Residual for hasil	.090	40	.200*	.964	40	.235

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Bisa disimpulkan bahwa data mempunyai sebaran normal dari Tabel 12. Hal ini terlihat dari angka sig. sejumlah 0,235 bagi kelompok kontrol dan 0,235 bagi kelompok eksperimen, keduanya kian tinggi dari 0,05.

Tabel 13. Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Eksperimen

hasil		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
		Based on Mean	2.925	1	16
Based on Median	3.125	1	16	.096	
Based on Median and with adjusted df	3.125	1	14.027	.099	
Based on trimmed mean	2.898	1	16	.108	

Bisa disimpulkan bahwa data tersebut homogen berdasarkan Tabel 13. Keadaan ini dibuktikan dengan angka sig. sejumlah 0,108 kian tinggi dari 0,05.

Tabel 14. Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Kontrol

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	.786	1	20	.386
	Based on Median	.495	1	20	.490
	Based on Median and with adjusted df	.495	1	17.163	.491
	Based on trimmed mean	.788	1	20	.385

Berdasarkan Tabel 14, informasi tersebut menunjukkan sifat homogen. Tingkat sig. 0,385, yang kian tinggi dari 0,05, menunjukkan keadaan ini.

Tabel 15. Hasil Uji Homogenitas Posttest

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Y	Based on Mean	1.181	3	36	.331
	Based on Median	1.062	3	36	.377
	Based on Median and with adjusted df	1.062	3	27.794	.381
	Based on trimmed mean	1.251	3	36	.306

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Dependent variable: Y

b. Design: Intercept + minat + media + minat \* media

Berdasarkan Tabel 15, data menunjukkan sifat homogen. Angka sig. sejumlah 0,306 yang kian tinggi dari 0,05 menunjukkan keadaan tersebut.

Tabel 16. Nilai *N Gain Score*

Kelas	Mean	
	<i>N Gain Score</i>	<i>N Gain Score %</i>
Eksperimen	0,757275	75,72751
Kontrol	0,400256	40,02558

Berdasarkan table tersebut, cenderung diasumsikan bahwa nilai normal *N Gain Score* pada kelompok eksperimen yang menerapkan media pembelajaran video kian tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran PowerPoint (PPT). Nilai *N Gain Score* rata-rata di kelompok eksperimen sejumlah 0,76, sebaliknya di kelompok kontrol sejumlah 0,40. Nilai *mean N Gain Score* pada kelompok eksperimen tergolong klasifikasi tinggi dengan nilai 0,76 dan mempunyai tingkat keefektifan yang cukup efektif dengan nilai 75,7, sebaliknya rata-rata *N Gain Score* pada kelompok kontrol tergolong klasifikasi sedang dengan nilai 0,40 dan memiliki tingkat keefektifan yang kurang efektif yaitu memiliki nilai 40,02. Sehingga pemanfaatan media pembelajaran video animasi cenderung dianggap berhasil dalam mengembangkan hasil belajar siswa.

Setelah itu dilakukan uji *Two Way ANOVA* guna melihat perbedaan peningkatan hasil belajar antara pelajar dengan minat rendah dan tinggi dengan menerapkan media video animasi dibandingkan dengan media PowerPoint (PPT).

Tabel 17. Uji *Anova Two Way* Kelas Minat Tinggi

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	45.152 <sup>a</sup>	1	45.152	24.047	<,001
Intercept	3143.952	1	3143.952	1674.394	<,001
Media	45.152	1	45.152	24.047	<,001
minat_tinggi	.000	0	.	.	.

media * minat_tinggi	.000	0	.	.	.
Error	33.798	18	1.878		
Total	3179.000	20			
Corrected Total	78.950	19			

a. R Squared = .572 (Adjusted R Squared = .548)

Tabel 18. Uji Anova Two Way Minat Rendah

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	102.273 <sup>a</sup>	1	102.273	98.301	<.001
Intercept	1873.473	1	1873.473	1800.717	<.001
Media	102.273	1	102.273	98.301	<.001
minat_rendah	.000	0	.	.	.
media * minat_rendah	.000	0	.	.	.
Error	18.727	18	1.040		
Total	1926.000	20			
Corrected Total	121.000	19			

a. R Squared = .845 (Adjusted R Squared = .837)

Kelas yang mempunyai minat tinggi mendapatkan sig. sejumlah (<0,001) <0,05 yang terlihat dari hasil perhitungan pada tabel 17 dan 18. Keadaan ini menerangkan bahwa ada perbedaan antara kelas yang mempunyai minat tinggi di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sedangkan kelas dengan minat rendah mempunyai nilai sig. (<0,001) <0,05 yang menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda. Bisa disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar antara pelajar dengan minat tinggi dan rendah saat menggunakan media vidio animasi dibandingkan dengan media PowerPoint, sehingga H<sub>a</sub> diterima.

Tabel 19. Uji Interaksi Two Way Anova

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	249.985 <sup>a</sup>	3	83.328	73.024	<.001
Intercept	4944.602	1	4944.602	4333.149	<.001
Minat	81.758	1	81.758	71.648	<.001
Media	157.202	1	157.202	137.763	<.001
minat * media	5.758	1	5.758	5.046	.031
Error	41.080	36	1.141		
Total	5109.090	40			
Corrected Total	291.065	39			

a. R Squared = .859 (Adjusted R Squared = .847)

Nilai sig. sejumlah 0,031 lebih rendah dari 0,05 diperoleh menurut hasil uji hipotesis interaksi yang ditunjukkan pada Tabel 38, khususnya di deret minat\*media. Hal ini menyatakan bahwa ada interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar siswa. Oleh karena hipotesis interkasi teruji, maka dilakukan uji (*interaction effect*) lanjutan terhadap hipotesis sederhana (*simple effect*). Pengujian ini dilakukan guna melihat perbedaan antar tindakan jika hasil uji analisis varians signifikan. Pengujian ini menggunakan perbandingan rata-rata uji *N Gain Score* yaitu guna melihat apakah ada perbedaan hasil belajar IPS di antara berbagai faktor media pembelajaran untuk setiap tingkat minat belajar.

Tabel 20. Hasil Belajar Berlandaskan Golongan Kelas dan Tingkat Minat Belajar Siswa

Kelompok	Rata-rata N Gain Score	Sampel
Y <sub>A1B1</sub>	0,88	9
Y <sub>A1B2</sub>	0,63	9
Y <sub>A2B1</sub>	0,54	11
Y <sub>A2B2</sub>	0,25	11
Jumlah		40

Dengan nilai yang diperoleh sebesar  $(0,88 > 0,54)$ , rata-rata skor  $n$  gain menyatakan bahwa hasil belajar IPS pelajar yang mendapat pembelajaran menerapkan media pembelajaran video animasi pada kelas minat tinggi ( $Y_{A1B1}$ ) mendapatkan skor kian besar dibandingkan pelajar yang memperoleh pembelajaran menggunakan media PowerPoint (PPT) pada kelas minat tinggi ( $Y_{A1B2}$ ) dengan nilai yang diperoleh sebesar  $(0,88 > 0,54)$ . Selanjutnya, hasil belajar IPS pelajar yang menerima pengajaran menerapkan media pembelajaran video animasi di kelas dengan minat rendah ( $Y_{A1B2}$ ) mempunyai nilai yang kian tinggi ketimbang hasil belajar IPS pelajar yang diajarkan dengan media PowerPoint (PPT) pada kelas dengan minat rendah ( $Y_{A2B2}$ ) dengan nilai yang diperoleh sebesar  $(0,63 > 0,25)$ .

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan media pembelajaran menerapkan video animasi dinilai kian efektif ketimbang menerapkan PowerPoint. Keefektifan media video ini dikarenakan memiliki keunggulan yang berbeda dengan media PowerPoint. Keadaan ini diakibatkan karena media pembelajaran video animasi ini adalah hal yang pertama untuk siswa, dikarenakan sebelumnya pelajar hanya diajarkan menggunakan media konvensional seperti hanya menggunakan buku LKS saja ataupun sekedar menerapkan metode ceramah yang mana media tersebut menjadikan siswa merasa jenuh dan kurangnya minat dalam melaksanakan pembelajaran. Dengan adanya media video animasi ini menjadikan siswa lebih fokus pada saat pembelajaran, siswa memperhatikan materi yang dipaparkan dalam video animasi tersebut, dan pada proses pembelajaran menggunakan media video animasi ini siswa lebih aktif saat sesi tanya jawab seputar materi yang telah dipaparkan. Sehingga hasil belajar siswa yang diberikan media video animasi lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diberikan media PowerPoint dikarenakan siswa yang diberikan media video animasi lebih fokus saat pembelajaran dan mereka akan memahami materi yang diberikan sehingga saat melakukan tes Mereka akan mendapatkan hasil yang memuaskan.

Pada perhitungan uji  $N$  Gain Score menunjukkan bahwa nilai Gain kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa media pembelajaran video animasi lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang diberikan media pembelajaran PowerPoint (PPT) dengan nilai Gain sebesar  $0,76 > 0,40$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar kelas peserta didik yang diajarkan dengan media pembelajaran video animasi dan media pembelajaran PowerPoint (PPT). Berdasarkan besarnya nilai koefisien rata-rata menunjukkan nilai rata-rata siswa yang diajarkan menggunakan media video animasi sebesar 13,06 sedangkan nilai rata-rata siswa yang diajarkan menggunakan media PowerPoint (PPT) sebesar 9,27.

Adapun hasil penelitian yang dilakukan Buyung Iman Taka (2016) dengan judul penelitian Efektifitas Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Memahami dan Memelihara Sistem Starter Reduksi, dengan hasil penelitian peningkatan hasil belajar siswa di kelompok eksperimen menyatakan hasil yang kian tinggi dipadankan dengan kelompok kontrol.

Berdasarkan studi yang dilaksanakan, ada perbedaan kenaikan hasil belajar siswa yang mempunyai minat tinggi dan rendah saat menggunakan media video animasi dibandingkan dengan media PowerPoint (PPT). Menurut Djaali (2004), minat didefinisikan sebagai perasaan keingintahuan, keinginan untuk mempelajari, mengagumi, atau memiliki sesuatu. Pada pendapat tersebut bisa disimpulkan bahwa minat sangat penting dalam pengalaman pembelajaran, dikarenakan jika siswa memiliki rasa ingin tau yang rendah maka siswa kurang dinamis dalam pengalaman pendidikan cenderung memperoleh nilai yang kurang maksimal. Penggunaan media pembelajaran video animasi juga berpengaruh pada minat belajar pelajar. Usaha guna memaksimalkan minat belajar pelajar dapat dilakukan dengan cara penggunaan media pembelajaran video animasi. Dengan adanya media video animasi ini siswa menjadi lebih berminat untuk ikut serta dalam pembelajaran, pelajar menjadi kian tertarik guna turut dalam pembelajaran akibat adanya konten video animasi tersebut, yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajarnya.

Metode mengajar guru juga bisa mempengaruhi hasil belajar siswa, metode yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik siswa, pada sekolah yang diteliti ini siswa memiliki karakteristik kurang berminat pada proses pembelajaran karena guru hanya menerapkan metode ceramah saja atau hanya memberikan tugas menggunakan buku LKS saja, sehingga siswa belum terlalu memahami materi yang diberikan dan pada saat mengerjakan tugas mereka hanya asal mengerjakan saja, sehingga pada kesempatan ini peneliti menerapkan metode pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi dan hasilnya siswa bisa lebih fokus saat pembelajaran berlangsung dan siswa aktif saat tanya jawab berlangsung, sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa bisa menerima dan memahami materi yang diberikan melalui media video animasi. Dari hasil uji ANOVA dua arah di atas, bisa beralasan bahwa ada perbedaan peningkatan hasil belajar antara siswa yang minatnya rendah dan tinggi dengan menerapkan media video animasi dipadankan dengan media PowerPoint (PPT).

Berdasarkan besarnya rata-rata hasil nilai pretest menunjukkan bahwa siswa dengan minat tinggi yang diajarkan menggunakan media video animasi memiliki nilai rata-rata sebesar 14,1 sedangkan nilai rata-rata siswa

yang diajarkan menggunakan media PowerPoint (PPT) sebesar 11,09. Dapat disimpulkan bahwa siswa dengan minat tinggi yang diajarkan menggunakan media video animasi memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan media PowerPoint (PPT), hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga siswa bisa aktif dalam pembelajaran dan siswa bisa mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Berdasarkan besarnya rata-rata hasil nilai pretest menunjukkan bahwa siswa dengan minat rendah yang diajarkan menggunakan media video animasi memiliki nilai rata-rata sebesar 12 sedangkan nilai rata-rata siswa yang diajarkan menggunakan media PowerPoint (PPT) sebesar 7,45. Dapat disimpulkan bahwa siswa dengan minat rendah yang diajarkan menggunakan media video animasi memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan menggunakan media PowerPoint (PPT).

Adapun hasil studi yang dilaksanakan oleh Deiby Tiwow dkk. (2022) yang berjudul 'Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik' menunjukkan adanya perbedaan peningkatan hasil belajar antara pelajar minat rendah dan tinggi saat menerapkan media video animasi dibandingkan dengan media PowerPoint (PPT). Penelitian ini menemukan bahwa untuk kelas dengan kategori daya tarik belajar tinggi, hasil belajar MTK siswa di kelompok yang diajar menggunakan media animasi Powtoon kian tinggi dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan media pembelajaran biasa. Demikian pula, bagi kelompok dengan kategori daya tarik belajar kurang, hasil belajar MTK siswa di kelompok yang menggunakan media animasi Powtoon juga kian tinggi daripada kelas yang menggunakan media pembelajaran biasa.

Angka sig. sejumlah  $0,031 < 0,05$  diperoleh pada analisis varian dua arah (ANOVA) dengan interaksi yang memaparkan bahwa  $H_a$  diterima. Keadaan ini menyatakan adanya dampak interaksi antara media pembelajaran dan daya tarik belajar pelajar terhadap hasil belajar pelajar. Secara keseluruhan, pemanfaatan media pembelajaran yang cocok dalam pengalaman pendidikan, serta kenaikan daya tarik belajar, jelas mempengaruhi hasil belajar pelajar. Karena efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar sangat bergantung pada daya tarik belajar siswa, maka penting guna mempertimbangkan daya tarik belajar pelajar ketika memilih media pembelajaran.

Adapun hasil penelitian oleh Deiby Tiwow dkk. (2022) yang berjudul 'Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik' memaparkan ada interaksi antara media pembelajaran animasi Powtoon dan daya tarik belajar pelajar. Penelitian ini memperoleh hasil uji interaksi menggunakan ANOVA dua arah dengan angka sig. sejumlah 0,000, yang kian kecil dari 0,05, menandakan ada interaksi antara media pembelajaran animasi Powtoon dan daya tarik belajar pelajar.

## SIMPULAN

Setelah menganalisis data serta melakukan uji hipotesis, bisa ditarik kesimpulan diantaranya: (1) Terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran video animasi dibandingkan media pembelajaran PowerPoint (PPT) guna menaikkan hasil belajar pelajar. (2) Ada perbedaan hasil belajar pelajar yang diajarkan menggunakan media pembelajaran video animasi dengan media pembelajaran PowerPoint (PPT) pada pelajar yang mempunyai minat belajar tinggi dan rendah. (3) Ada pengaruh interaksi antara media pembelajaran dan daya tarik belajar terhadap hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alam, Y. (2018). Kompetensi Dosen, Motivasi Belajar Mahasiswa dan Dampaknya terhadap Prestasi Mahasiswa dalam Pembelajaran Pengantar Ekonomi (studi pada mahasiswa program studi Manajemen Informatika AMIK Bina Sriwijaya Palembang). *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Sriwijaya*, 16(1), 23-30.
- Amara Gandha D.A.S. 2022. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video dan Google Form Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VIII di SMPN 2 Ngadiluwih*. Skripsi. Kediri. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Institut Agama Islam Negeri Kediri.
- Ardiansah, F. (2018). Pengaruh penggunaan media video terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas XI pada pelajaran PAI di SMA Ypi Tunas Bangsa Palembang. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 56-70.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang model pembelajaran (kajian teoretis-kritis atas model pembelajaran dalam pendidikan islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19-32.
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52-60.

- Cheppy Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*.
- Darodjat, D., & Wahyudhiana, W. (2015). Model evaluasi program pendidikan. *Islamadina: Jurnal Pemikiran Islam*, 1-23.
- Djaali. (2012). *Psikologi pendidikan*.
- Dewi ,Ni Made Liana Candra dan Negara,I Gusti Agung Oka. Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Video Animasi IPA Pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 8 No. 1 Tahun 2021, hal. 123
- Ganggang Canggih Arnanto dan Mochamad Bruri Triyono. (2014). *Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Internet di Smk Se-Kota Yogyakarta Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 4, No. 3, h. 323.
- Hartono, Rudi. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP NEGERI 1 BINAMU*. Skripsi. Makassar. Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Hernik Pujiastutik. (2019). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Elearning Berbasis Web Pada Mata Kuliah Belajar Pembelajaran 1 Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Teladan*, Vol. 4.
- Imaniya, A., Ulfah, M., & Rosyid, R. (2016). *Penggunaan media video dalam pembelajaran ekonomi studi eksperimen SMA*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 5(1).
- Istiqomah, N., & Widodo, S. A. (2021). *Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19*. In *Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung IV* (Vol. 2, No. 1).
- Johari,Andriana ,Syamsuri Hasan dan Maman Rakhman, Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigren Terhadap Hasil Belajar Siswa, *Journal Of Mechanical Engineering*, Vol. 1 No. 1 Juni 2014, hal. 11.
- Kahfi, M., & Srirahayu, E. (2021). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 63-70.
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(3), 1357-1363.
- Laily Rahmayanti dan farida. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. 2016.
- Maesaroh, S. (2013). Peranan metode pembelajaran terhadap minat dan prestasi belajar pendidikan agama Islam. *Jurnal kependidikan*, 1(1), 150-168.
- Mashitoh, D. (2021). *Hubungan Literasi dan Video Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV*. *Joyful Learning Journal*, 10(2), 108-115.
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Pasaribu, A. (2017). Implementasi manajemen berbasis sekolah dalam pencapaian tujuan pendidikan nasional di madrasah. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1).
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). *Urgensi evaluasi pembelajaran di kelas*. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(2), 111-121.
- Putry, H. M. E., Nuzulul'Adila, V., Sholeha, R., & Hilmi, D. (2020). Video based learning sebagai tren media pembelajaran di era 4.0. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(1), 1-24.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Taka, B. I., & Widjanarko, D. (2018). Efektifitas Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Memahami dan Memelihara Sistem Starter Reduksi. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 18(1).
- 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.
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Belajar Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.

Wiryanto, W. , & A. G. O. (2022). Analisis pendidikan humanistik Ki Hajar Dewantara dalam konsep kurikulum merdeka belajar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(1), 33-45.

Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*.