

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritik

1. Media Pembelajaran Video Animasi

a. Pengertian Media Pembelajaran Video Animasi

Penelitian Fitriana, 2014 (Andrasari, 2022:79) Video animasi adalah alat yang dapat dijadikan bantuan dalam proses belajar mengajar, dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang akan disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media animasi ini sangat membantu pembelajaran karena memperluas ilmu pengetahuan dan wawasan peserta didik. Peserta didik akan mendapatkan pengalaman baru dengan belajar menggunakan video animasi karena siswa tidak hanya sekedar melihat atau tidak hanya sekedar mendengarkan dan melihat secara langsung bacaan teks serta gerakan-gerakan animasi berupa gambar yang sesuai pada materi yang akan disampaikan oleh guru, Alifa, 2021 (Andrasari, 2022:79)

Pembelajaran yang berkesan tidak hanya menggunakan kata-kata saja, tetapi perlu adanya suatu tindakan atau perlu adanya sesuatu yang menarik perhatian siswa. Penyampaian materi melalui video pembelajaran dalam pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan materi sesuai dengan

kurikulum tetapi ada hal lain yang dapat mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar berupa pengalaman atau situasi lingkungan sekitar, Nurwahidah, 2021 (Andrasari, 2022:79).

b. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis, seperti audio, visual, audiovisual, dan multimedia. Namun dalam penelitian ini penulis secara khusus menggunakan video animasi sebagai media audiovisual. Video animasi dipilih karena mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik, konkret, dan tidak monoton. Hal ini sejalan dengan pendapat (Susanti dkk, 2024: 126) yang menyatakan bahwa video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media ini menggabungkan unsur gambar bergerak, suara, teks, serta efek visual yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, video animasi memungkinkan adanya keterlibatan aktif siswa melalui penyajian yang lebih variatif, sehingga konsep abstrak dapat dipahami dengan lebih mudah.

Berdasarkan penelitian ini, video animasi digunakan untuk menyampaikan materi IPA tentang siklus hujan, dengan visualisasi tahapan siklus hujan (evaporasi, kondensasi, presipitasi, infiltrasi, dan aliran permukaan), siswa diharapkan lebih mudah memahami proses yang terjadi serta mampu menjelaskan peranannya dalam menjaga keseimbangan alam.

c. Fungsi Media Pembelajaran Video Animasi

Fungsi media pembelajaran terbagi menjadi dua yaitu bagi pengajar dan bagi siswa. Menurut Dudung 2018 (Firdayu dkk, 2021: 3) fungsi media pembelajaran bagi pengajar antara lain:

- 1) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan.
- 2) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
- 3) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik.
- 4) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran.
- 5) Membantu kecermatan, ketelitian, dalam penyajian materi pelajaran.
- 6) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
- 7) Meningkatkan kualitas pelajaran.

Sementara itu, menurut Zammit dkk 2016 (Firdayu dkk, 2021: 3), fungsi media pembelajaran bagi siswa adalah:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar.
- 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar.
- 3) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajaran untuk belajar.
- 4) Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan pembelajaran untuk belajar.
- 5) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan.
- 6) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan lewat media pembelajaran.

d. Manfaat Media Pembelajaran: Video Animasi

Menurut Arsyad (Fitri dkk, 2021:), manfaat media pembelajaran terbagi menjadi 4 yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan dan informasi untuk meningkatkan proses dan hasil belajar .
- 2) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa dengan motivasi, interaksi langsung siswa-lingkungan, siswa dapat belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minat.
- 3) Mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
- 4) Memberikan kesamaan pengalaman dan memberikan kemungkinan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

e. Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Media video animasi

Langkah pembelajaran dengan menggunakan media video animasi dalam penelitian ini disusun dengan merujuk pada penelitian (Wedyawati dkk, 2024: 980) yang mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbasis budaya lokal. Penelitian tersebut, video animasi tidak hanya berfungsi sebagai penyaji materi, tetapi juga dilengkapi dengan *ice breaking*, penjelasan materi, kuis, serta penutup. Oleh karena itu, langkah pembelajaran dalam penelitian ini dirancang dengan menyesuaikan tahapan tersebut agar siswa lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami konsep yang diajarkan. Berikut ini penjelasan singkat tentang langkah-langkah pembelajaran dalam Tabel 2.1

Tabel 2.1 Langkah-langkah Pembelajaran

Pendahuluan	: Guru menyampaikan materi, tujuan, <i>ice breaking</i> dan motivasi awal.
Kegiatan Inti	: Siswa mengamati tayangan video, guru memberi pertanyaan, siswa mendiskusikan isi video.
Penutup	: Guru menayangkan ringkasan video animasi dan memberikan kuis singkat sebagai evaluasi.

Sumber : Wedyawati dkk, (2024: 980)

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar dapat dikatakan sebagai kondisi psikologis seseorang yang memiliki motivasi serta semangat yang tinggi dalam melakukan kegiatan belajar. Hal ini tidak hanya mencakup rasa ingin tahu tentang suatu topik tertentu, namun juga keinginan untuk menginvestasikan waktu dan tenaga dalam meneliti topik tersebut. Minat belajar didorong oleh berbagai faktor, antara lain relevansi materi pelajaran, metode pengajaran yang digunakan, dan lingkungan belajar yang mendukung (Furgon, 2024: 7). Dengan demikian disimpulkan bahwa pengertian minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku .

b. Indikator Minat Belajar

Menurut Asih dan Imami, 2021 (Hidayah dkk, 2023) bahwa terdapat beberapa indikator Minat Belajar diantaranya yaitu:

- 1) Memiliki perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran

- 2) Memiliki perhatian lebih dan khusus dalam belajar
- 3) Memiliki ketertarikan dalam mengikuti setiap pembelajaran
- 4) Memiliki sikap disiplin dalam belajar

Adapun indikator minat belajar pada penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Perasaan senang

Apabila seseorang peserta didik memilih perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

- 2) Keterlibatan peserta didik

Ketertarikan seseorang akan objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan objek tersebut. Contohnya aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru

- 3) Ketertarikan

Berhubungan dengan gaya dorong peserta didik terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang, kegiatan, atau biasa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contohnya antusias dalam mengikuti pelajaran dan tidak menunda tugas dari guru.

- 4) Perhatian peserta didik

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian peserta didik merupakan konsentrasi

peserta didik terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Peserta didik memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Contohnya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi pelajaran.

Kisi-kisi indikator minat belajar pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2.2

Tabel 2.2 Kisi-kisi Indikator Minat Belajar

No	Indikator Minat Belajar
1.	Perasaan senang
2.	ketertarikan siswa
3.	Perhatian siswa
4.	Keterlibatan siswa

Sumber : Hanipa (2019)

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

1) Faktor Internal (Dalam Diri)

a) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik mengacu pada dorongan bahwa setiap orang harus melakukan sesuatu, dan motivasi untuk melakukan sesuatu bahkan tanpa rangsangan dari luar. Motivasi dianggap intrinsik ketika ditujukan khusus untuk konteks pembelajaran dan memenuhi kebutuhan siswa, serta mencapai penguasaan nilai-nilai yang terdapat dalam materi pelajaran (Haq, 2018; Furgon, 2024: 10).

Motivasi intrinsik dapat dikatakan sebagai dorongan yang muncul dari individu di dalam dirinya guna melakukan suatu kegiatan karena mereka merasa tertarik atau puas dengan kegiatan tersebut. Dalam situasi belajar, siswa yang termotivasi secara intrinsik belajar karena mereka menikmati proses belajar itu sendiri, bukan karena imbalan atau tekanan dari luar. Motivasi intrinsik ini erat kaitannya dengan rasa ingin tahu dan perlunya pemahaman yang mendalam.

b) Kesiapan Belajar

Kesiapan belajar mengacu pada kesiapan siswa secara mental, emosional, dan fisik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Persiapan tersebut meliputi keterampilan kognitif, emosi yang stabil, dan keadaan fisik yang memungkinkan siswa dapat fokus dan menyerap isi pelajaran dengan baik. Motivasi belajar juga dipengaruhi oleh pengalaman siswa sebelumnya dan pengetahuan yang ada.

Semua siswa hendaknya memahami pentingnya kesiapan akademik karena persiapan yang matang akan meningkatkan hasil belajar. Hal ini juga membantu siswa tetap tenang dan belajar dengan semangat. Pemberian jawaban mungkin dipengaruhi oleh perubahan keadaan. Kondisi ini memadukan tiga perspektif. Pertama, keadaan tubuh, pikiran, dan jiwa (Hamzah et al., 2023; Furgon, 2024: 11).

c) Minat Pribadi

Minat pribadi merupakan kesukaan individu terhadap suatu topik atau kegiatan tertentu, yang terbentuk sebelum dimulainya proses pembelajaran. Ketertarikan ini mungkin karena pengalaman sebelumnya, lingkungan keluarga, atau paparan media. Siswa yang memiliki minat khusus terhadap suatu mata pelajaran biasanya menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih besar dalam aktivitas belajar, yang akhirnya berdampak positif pada pencapaian akademis mereka. Minat belajar menggambarkan hasrat seorang siswa untuk menimba ilmu. Para psikolog mengklasifikasikan minat belajar menjadi minat pribadi dan situasional. Minat pribadi bersifat unik, relatif stabil, dan mengacu pada kecenderungan seseorang untuk memperhatikan rangsangan, objek, atau topik tertentu (Li & Xibin, 2023; Furgon, 2024: 12).

2) Faktor Eksternal

a) Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar umumnya didefinisikan sebagai berbagai situasi dan tempat yang mendukung kegiatan pembelajaran. Lingkungan belajar dapat diartikan dalam dua pengertian. Satu mengacu pada lingkungan fisik, sementara yang lainnya merujuk pada suasana belajar non fisik yang diciptakan oleh lembaga pendidikan dan praktisi. Lingkungan belajar yang kondusif sangat krusial bagi siswa dalam proses pembelajaran, karena dapat membuat aktivitas mereka lebih menyenangkan dan meningkatkan konsentrasi selama belajar (Pemba et al, 2022; Furgon, 2024: 12).

b) Pengaruh Guru

Guru memainkan peran krusial dalam mendorong dan menjaga ketertarikan siswa terhadap proses belajar. Metode pengajaran yang menarik, penerapan berbagai strategi, serta hubungan interpersonal yang harmonis antara guru dan siswa dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Guru yang memiliki ketertarikan mendalam terhadap materi yang diajarkannya biasanya dapat meningkatkan minat siswa. Pendekatan pengajaran yang diterapkan oleh guru bertujuan untuk mendorong minat belajar siswa. Beberapa poin penting yang dapat dicatat meliputi penerapan berbagai metode pengajaran oleh guru, memberikan motivasi kepada siswa, mengelola kelas dengan efektif, merancang media pembelajaran yang efisien, memberikan penghargaan dan hadiah kepada siswa, serta membentuk kelompok belajar untuk mendukung siswa (Rahmasari, 2023, dikutip dalam Furgon, 2024: 13).

c) Dukungan Sosial

Dukungan sosial dari teman sebaya, keluarga, dan masyarakat juga mempengaruhi minat belajar. Lingkungan sosial yang mendukung, termasuk dorongan positif dari orang tua serta teman, sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat. Selain itu, interaksi sosial dalam kelompok belajar dan diskusi juga dapat membantu meningkatkan minat dan pemahaman terhadap materi.

d. Tujuan Minat Belajar

1) Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa

Tujuan utama dari minat belajar adalah untuk dorongan belajar yang bersumber dari dalam diri pelajar itu sendiri. Saat siswa memperlihatkan antusiasme yang besar terhadap suatu disiplin ilmu, mereka biasanya lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Ini menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih berarti dan mendalam, di mana siswa lebih cenderung untuk bertanya, dapat menyelesaikan tugas dengan baik, dan berusaha memahami materi secara lebih mendalam.

2) Mendorong Pembelajaran Berkelanjutan

Minat belajar juga ditujukan untuk membangun kebiasaan belajar yang berkelanjutan. Siswa yang berminat belajar lebih besar kemungkinannya untuk terus belajar di luar kelas dan mengembangkan sikap belajar sepanjang hayat. Mereka akan termotivasi untuk terus mencari informasi baru, memperbarui pengetahuannya, dan mengembangkan keterampilan baru sepanjang hidupnya (Mashudi, 2021; Furgon, 2024: 8).

3) Meningkatkan Prestasi Akademik

Tujuan pembelajaran lainnya adalah untuk meningkatkan prestasi akademik siswa. Minat belajar yang tinggi memungkinkan siswa untuk lebih fokus pada tugas sekolah, memahami konten dengan lebih baik, dan melakukan penilaian dan ujian dengan lebih baik. Minat ini juga berkaitan dengan pencapaian tujuan akademik yang lebih tinggi. Minat atau ketertarikan

dalam kegiatan belajar mengajar adalah salah satu elemen krusial yang berpengaruh signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Siswa dengan minat belajar yang tinggi biasanya mencapai prestasi akademik yang lebih unggul. Signifikansi memberikan motivasi kepada siswa agar mereka bersemangat dalam belajar meliputi upaya untuk menciptakan perubahan yang konstruktif dalam proses pendidikan (Rusmiati, 2017; Furgon, 2024: 8).

e. Manfaat Minat Belajar

1) Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

Peserta didik yang menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam pembelajaran cenderung mendapatkan pengalaman belajar yang lebih positif. Para siswa akan lebih fokus, lebih termotivasi, dan lebih berpartisipasi dalam kegiatan belajar, yang akan memudahkan mereka dalam memahami materi dengan lebih baik. Di samping itu, mereka umumnya memiliki keterampilan yang lebih unggul dalam merumuskan dan mengembangkan gagasan-gagasan baru saat mencari solusi untuk masalah (Furgon, 2024: 8).

2) Membantu dalam Pengembangan Keterampilan Abad 21

Minat atau ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengasah kemampuan yang diperlukan di abad ke-21, termasuk berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan dalam melakukan penyelesaian masalah. Siswa yang tertarik pada suatu topik lebih cenderung mengeksplorasi pendekatan berbeda untuk memecahkan masalah dan mengembangkan pemikiran yang lebih kompleks (Furgon, 2024: 9).

3) Meningkatkan Kepuasan dan Kesejahteraan Siswa

Siswa yang berminat belajar cenderung lebih puas dengan pengalaman belajarnya. Rasa puas ini dibarengi dengan peningkatan rasa kesejahteraan emosional dan psikologis, yang penting untuk perkembangan mental yang sehat. Ketertarikan dalam belajar dapat mengurangi tingkat stres dan meningkatkan kepercayaan diri siswa saat mereka menyelesaikan tugas sekolah (Furgon, 2024: 9).

4) Meningkatkan Hubungan dengan Pengajar dan Rekan Sebaya

Minat belajar juga dapat membantu siswa mengembangkan hubungan yang lebih positif dengan guru dan rekan sebaya. Siswa yang menunjukkan minat belajar lebih besar kemungkinannya untuk berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi kelas dan kolaborasi kelompok, sehingga memperkuat ikatan sosial dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan kolaboratif (Furgon, 2024: 9).

Tujuan utama minat belajar adalah untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kinerja akademik siswa, serta untuk mendorong pembelajaran berkelanjutan. Manfaat yang dihasilkan dari minat belajar antara lain peningkatan kualitas pembelajaran, pengembangan keterampilan abad ke-21, kesejahteraan mental, dan hubungan sosial yang lebih baik. Bibliografi terbaru yang diperkenalkan memberikan wawasan rinci tentang pentingnya minat belajar dalam proses pendidikan modern.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut kamus besar bahasa indonesia belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Pada hakikatnya setiap manusia yang menempuh pendidikan pasti menginginkan suatu prestasi dalam belajarnya, untuk mencapai prestasi tersebut siswa di tuntut untuk belajar dengan sungguh-sungguh.

Menurut Ulfah & Arifudin, (2021: 3) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik dari kegiatan belajar dan dapat dijadikan tolak ukur ketercapaian dalam tujuan belajar. Secara umum belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar merupakan salah satu kebutuhan manusia. Bahkan ada ahli yang mengatakan bahwa manusia adalah makhluk belajar, maka sebenarnya didalam diri seseorang terdapat potensi untuk belajar.

Menurut Saragih, Tanjung, & Anzelina, (2021: 2646) mendefinisikan hasil belajar adalah perubahan tingkat kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan proses belajar baik itu secara tertulis maupun lisan. Hasil belajar pada dasarnya adalah perubahan tingkah laku maupun keterampilan yang dapat berupa pengetahuan, pemahaman, sikap dan aspek lain melalui serangkaian kegiatan membaca, mengamati, mendengar, meniru, dan menulis sebagai bentuk pengalaman individu dengan lingkungan.

Hasil belajar juga dapat dipengaruhi oleh kekreatifan guru untuk membangun suasana dikelas. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik menerima pengalaman belajarnya, dimana hasil belajar dapat dilihat dari hasil yang dicapai peserta didik, baik hasil belajar (nilai), maupun peningkatan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah perubahan tingkah laku atau kedewasaannya (Situmorang, Sihombing, & Sijabat, 2023).

Jadi hasil belajar dapat dikatakan sebagai suatu pencapaian yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk angka maupun dalam pengaplikasian pada kehidupan sehari-hari atas ilmu yang didapat, yang mencakup tiga ranah atau aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pengalaman yang telah didapatkan siswa setelah menerima pembelajaran. Menurut Moore dalam (Fauhah & Rosy, 2021) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement, generic movement, ordinator movement, creative movement.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetreo, & Graham (dalam Fauhah & Rosy, 2021) adalah:

- 1) Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- 2) Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- 3) Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Berdasarkan indikator hasil belajar diatas maka disimpulkan ada tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini berhubungan erat dengan kemampuan berpikir didalamnya adalah kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4).

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Berikut merupakan kajian penelitian yang relevan dan penulis jadikan sebagai rujukan dalam melakukan penelitian.

1. Wedyawati, N., Febriani, V., & Warkintin, 2024, mengemukakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Validasi ahli media menunjukkan kelayakan sebesar 85,93% dan ahli materi sebesar 75%. Respon siswa dan guru juga positif, dengan skor 80,36% dan 77% pada

uji skala luas. Selain itu, terdapat peningkatan hasil belajar dari nilai pretest 28,81% menjadi posttest 78,36%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu menumbuhkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA

2. Muslimin, M. I. 2017, mengemukakan bahwa penggunaan media media video animasi dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa. Hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan media video animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa
3. Yesika, S., Nelly, W., & Anita, S. R. H. 2020, mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan minat dan kemampuan belajar siswa. Meskipun penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran matematika, temuan ini relevan dengan penelitian tentang IPA karena faktor utama yang diidentifikasi adalah rendahnya minat dan keterlibatan siswa akibat kurangnya pemanfaatan media. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran video animasi dalam IPA dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar
4. Rokmanah, S., Andriana, & Novitasari, Z. 2024, mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis canva dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, meningkatkan keterlibatan aktif, serta memfasilitasi pemahaman konsep-konsep IPA yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

5. Aprianti, R. A. R., Rakhmat, C., & Indihadi, D. 2023, mengemukakan bahwa penggunaan media video animasi terbukti meningkatkan minat belajar siswa hal ini berarti video animasi memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa yang terlihat dari nilai rata-rata. Persepsi siswa kelas eksperimen terhadap penerapan video animasi menunjukan sikap sangat baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang tanpa menggunakan media video animasi.
6. Handayani, N. P., & Fidrayani (2024) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat memaksimalkan hasil belajar.
7. Tullah, N.H., Widiada, L. K., & Tahir, M. (2022) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukan bahwa siswa yang menggunakan video animasi tampak antusias dan terlihat aktif selama proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

C. Kerangka Berpikir

Menurut (Latifah, 2023: 73) Kerangka berpikir adalah suatu rancangan yang digunakan untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian yang sudah dibuatnya. Kerangka berpikir dibuat dalam bagian-bagian penting yang harus dikerjakan terlebih dahulu. Kerangka berpikir merupakan dasar pemikiran dari penulisan ataupun penelitian yang disusun dari fakta- fakta, observasi, serta kajian

kepustakaan. Sehingga itulah sebabnya pada saat melakukan proses penulisan atau penelitian, seorang penulis atau peneliti harus menyiapkan kerangka berpikir.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan di SD Negeri 06 Tapang Pulau, khususnya pada kelas V. Hasil observasi menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPAS, minat belajar siswa masih tergolong rendah yang ditandai dengan kurangnya keaktifan, perhatian, dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

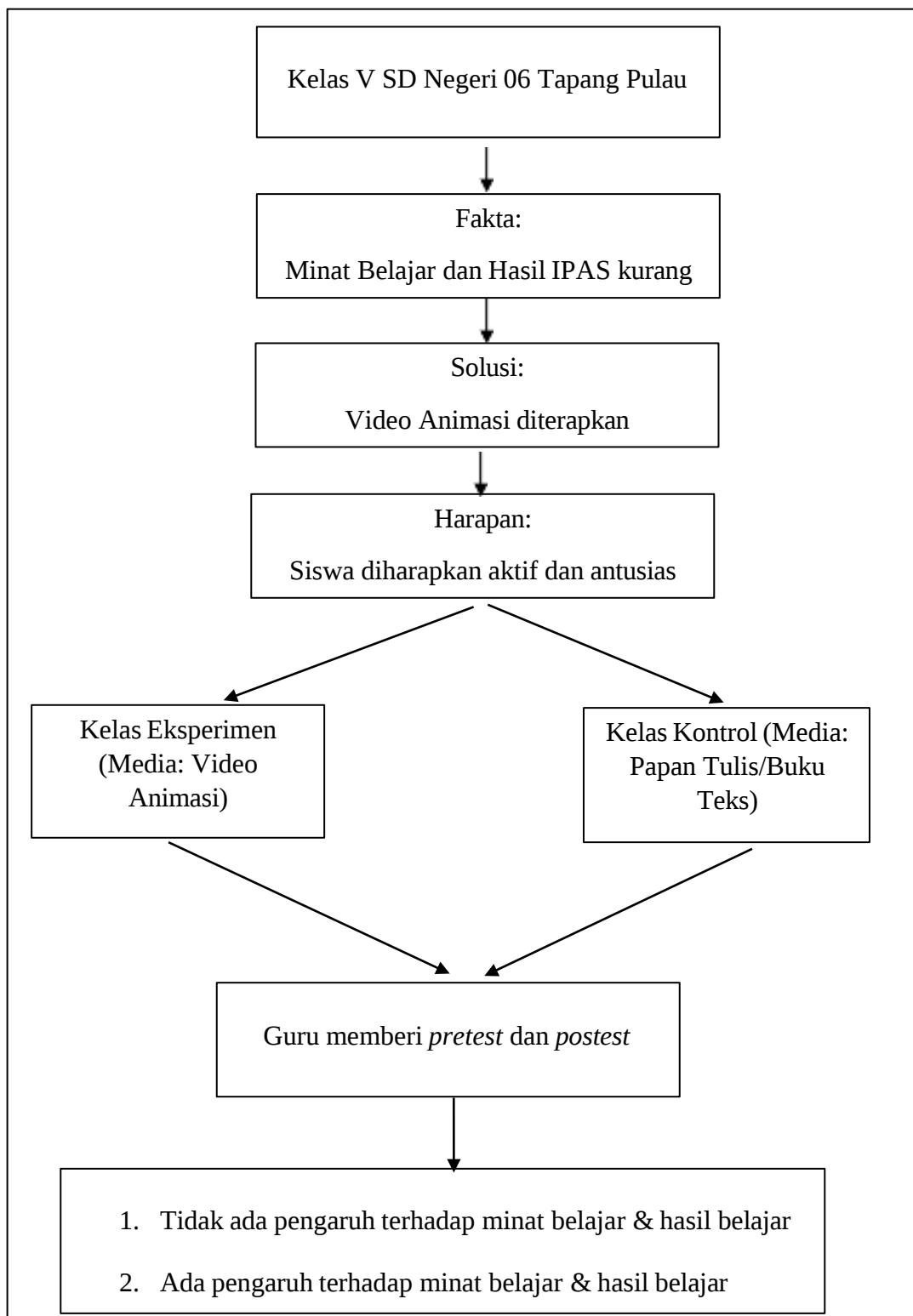
Rendahnya minat dan hasil belajar siswa tersebut diduga disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional, dan menggunakan media seperti papan tulis dan buku teks, sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran seperti video animasi.

Penggunaan media pembelajaran video animasi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena penyajian materi yang lebih menarik, visual, dan mudah dipahami. Meningkatnya minat belajar siswa akan mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Dalam penelitian ini, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran video animasi, sedangkan kelas kontrol menggunakan media

pembelajaran konvensional. Kedua kelas diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan *posttest* untuk mengetahui minat dan hasil belajar setelah perlakuan. Dengan demikian, dapat diketahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan media pembelajaran video animasi sebagai variabel bebas dengan minat belajar dan hasil belajar sebagai variabel terikat. Kerangka berpikir dalam penelitian adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Agung (2021: 72) hipotesis merupakan suatu dugaan atau jawaban sementara yang mungkin benar tetapi mungkin juga salah. Hipotesis sebenarnya suatu dugaan, tidaklah hanya asal membuat dugaan tetapi dugaan didasarkan atas teori-teori atau hasil-hasil penelitian yang pernah dilakukan. Berdasarkan dugaan diatas, maka hipotesis yang dirumuskan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (Ha)

- a. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat belajar IPAS siswa kelas 5 SDN 06 Tapang Pulau, Kecamatan Belitang Hilir, Kabupaten Sekadau Tahun Pelajaran 2025/2026.
- b. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 5 SDN 06 Tapang Pulau, Kecamatan Belitang Hilir, Kabupaten Sekadau Tahun Pelajaran 2025/2026.

2. Hipotesis Nol (Ho)

- a. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat belajar IPAS siswa kelas 5 SDN 06 Tapang Pulau, Kecamatan Belitang Hilir, Kabupaten Sekadau Tahun Pelajaran 2025/2026.
- b. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 5 SDN 06 Tapang Pulau, Kecamatan Belitang Hilir, Kabupaten Sekadau Tahun Pelajaran 2025/2026.