

SKRIPSI

PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VI SD NEGERI BEBIE TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan skripsi
Sarjana Strata Satu (S1) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

ADE IRWANSYA PUTRA

NIM. 2019A1H110

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

2022/2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VI SD NEGERI
BEBIE TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Tanggal, 02 Januari 2023

Dosen Pembimbing I



Dr. Muhammad Nizaar M.Pd. Si
NIP/NIDN. 0821078501

Dosen Pembimbing II



Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
NIP/NIDN. 0827079002

Menyetujui

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi



Haifaturrahman, M.Pd
NIP/NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA INTEKRATIF ANIMASI TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VI SD NEGERI
BEBIE TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Skripsi atas nama (Ade Irwansya Putra) telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 05 Januari 2023

Dosen Penguji

1. **Dr. Muhammad Nizaar M.Pd.Si.** (ketua) (.....)
NIDN. 0821078501
2. **Haifaturrahmah, M.Pd** (Penguji I) (.....)
NIDN. 0804048501
3. **Arpan Islami Bilal, M.Pd** (Penguji II) (.....)
NIDN. 0806068101

Mengesahkan

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan



Dr. Muhammad Nizaar M.Pd.Si.

NIDN. 0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa.

Nama : Ade Irwansya Putra

NIM : 2019A1H110

Alamat : Jln. Taman Anggrek 2 No. 15 Mataram

Memang benar Skripsi yang berjudul *Pengaruh Media Intekratif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD Negeri Bebie Tahun Pelajaran 2022/2023* adalah asli karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

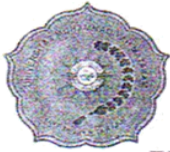
Jika di kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia menanggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 05 Januari 2023
Yang membuat pernyataan,



Ade Irwansya Putra
NIM. 2019A1H110



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ADE IRWAN SYA PUTRA
NIM : 2019A1H110
Tempat/Tgl Lahir : SUMBAWA BESAR, 20- DESEMBER -2000
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Fakultas : FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
No. Hp : 087761451578
Email : adeirwansyah789@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN PA KELAS VI SD NEGERI BEBE
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 50%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 01 - Februari - 2023
Penulis



Ade Irwansya Putra
NIM. 2019A1H110

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos.,M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ADE IRWAN SYA PUTRA
 NIM : 2019A1H110
 Tempat/Tgl Lahir : SUMBAWA BESAR, 28-DESEMBER - 2000
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Fakultas : FAKULTAS KEGURUAH DAN ILMU PENDIDIKAN
 No. Hp/Email : 003761951578 / adeirwansyah789@gmail.com
 Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SEWA
 PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VI SD NEGERI BEBIE TAHUN
 PELAJARAN 2022/2023

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 01-Februari - 2023
 Penulis

Ade Irwansya Putra
 NIM. 2019A1H110

Mengetahui,
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos.,M.A.
 NIDN. 0802048904

MOTTO

***Rasulullah bersabda: Barang siapa menempuh jalan untuk mendapatkan ilmu,
Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga.***

(HR. Muslim)



PERSEMBAHAN



Keberhasilan yang tidak terkira, sehingga bentuk perwujudan ini adalah kebahagiaan dan hikmah dari perjuangan perjalananku selama ini dan akan aku persembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang sangat berpengaruh dalam perjalanan hidupku. Dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT, kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Terimakasih kedua orang tuaku Ayah ku tercinta (Herman Sando. Alm) dan Ibu ku tercinta (Hapiah) yang senantiasa memberikan kasih sayang secara dukungan, ridho, dan cinta kasih yang tiada terhingga. Serta selalu kuat untuk menafkahi membiayai proses pendidikanku hingga sampai saat ini.
2. Terimakasih kepada Kakakku tercinta (Lina dan Hendri) yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan penuh untuk sampai ke titik yang diharapkan yaitu bisa menjalani semua rintangan hambatan yang ada dalam mengerjakan sebuah karya tulis yang tidak mudah ini.
3. Keluarga besar peneliti yang telas senantiasa membantu menyelesaikan skripsi ini.
4. Segenap civitas akademika Univeritas Muhammadiyah Mataram, staf pengajar, karyawan, dan seluruh mahasiswa semoga tetap semangat dalam beraktivitas mengisi hari-harinya di kampus Universitas Muhammadiyah Mataram

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, tuhan yang maha esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD Negeri Bebie Tahun Pembelajaran 2022/2023* dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Peneliti menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada.

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, MA. selaku Rektor UMMAT
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar. M.Pd.Si selaku Dekan FKIP UMMAT sekaligus Pembimbing I
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku Ketua Prodi PGSD
4. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd Selaku Pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, saran dan kritik sangat diharapkan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi perkembangan dunia pendidikan.

Ade Irwansya Putra. 2022. **Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD Negeri Bebie**. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si

Pembimbing 2 : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRAK

Menurunnya minat belajar siswa di sekolah dasar saat ini kebanyakan disebabkan oleh tenaga pendidik yang masih menggunakan metode pembelajaran lama. Hal ini menuntut tenaga pendidik untuk mampu merancang metode pembelajaran baru untuk menarik minat belajar siswa seperti pemanfaatan media interaktif animasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas VI SD Negeri Bebie. Jenis Penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen, jumlah populasi 43 siswa terdiri dari kelas VI A 21 siswa dan kelas VI B 22 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas VI SD Negeri bebie. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan pengujian hipotesis dengan bantuan program SPSS versi 29.0. dari uji *independent sample t-test* dengan taraf signifikan 5% dan tingkat kepercayaan 95% diperoleh nilai sig $0,000 \leq 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima

Kata kunci : *media interaktif animasi, minat belajar IPA*

Ade Irwansya Putra. 2022. The Effect of Animated Interactive Media on Student Learning Interests in Science Subject Class VI of SD Negeri I Buwun Sejati. Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant 1 : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si

Consultant 2 : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRACT

The decline in students' interest in primary schools today is mostly caused by teachers who still use old learning methods. Teachers must be able to devise innovative teaching strategies To spark students' interest in learning, such as the usage of interactive animated media. This study intends to ascertain whether interactive animation media affects pupils in class VI at SD Negeri Bebie's motivation in learning science subjects 43 pupils, 21 from class VI A and 22 from class VI B, make up the population of this quasi-experimental style of study. Observational and questionnaire data collection methods. Techniques for data analysis that combine descriptive and inferential statistical methods. The results of this study indicate an effect of interactive animated media on students' learning interest in science subjects for class VI students at SD Negeri Bebie. This is demonstrated by the results of the computation of hypothesis testing with the help of the SPSS version 29.0 program. The independent sample t-test with a significant level of 5% and a confidence level of 95% obtained a sig value of $0.000 \leq 0.05$. it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted

Keywords: animated interactive media, interest in learning science

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN BEBAS PLAGIARISME.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Penelitian Yang Relevan.....	8
2.2 Kajian Pustaka.....	12
2.3 Kerangka Berpikir.....	24
2.4 Hipotesis.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Rancangan Penelitian.....	28
3.2 Lokasi Penelitian.....	29
3.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	29
3.4 Populasi Dan Sampel	29

3.5 Variabel Penelitian	30
3.6 Metode Pengumpulan Data	31
3.7 Instrumen Penelitian.....	32
3.8 Metode Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Deskripsi Data	36
4.2 Pembahasan.....	44
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	49
5.1 Simpulan	49
5.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN.....	54

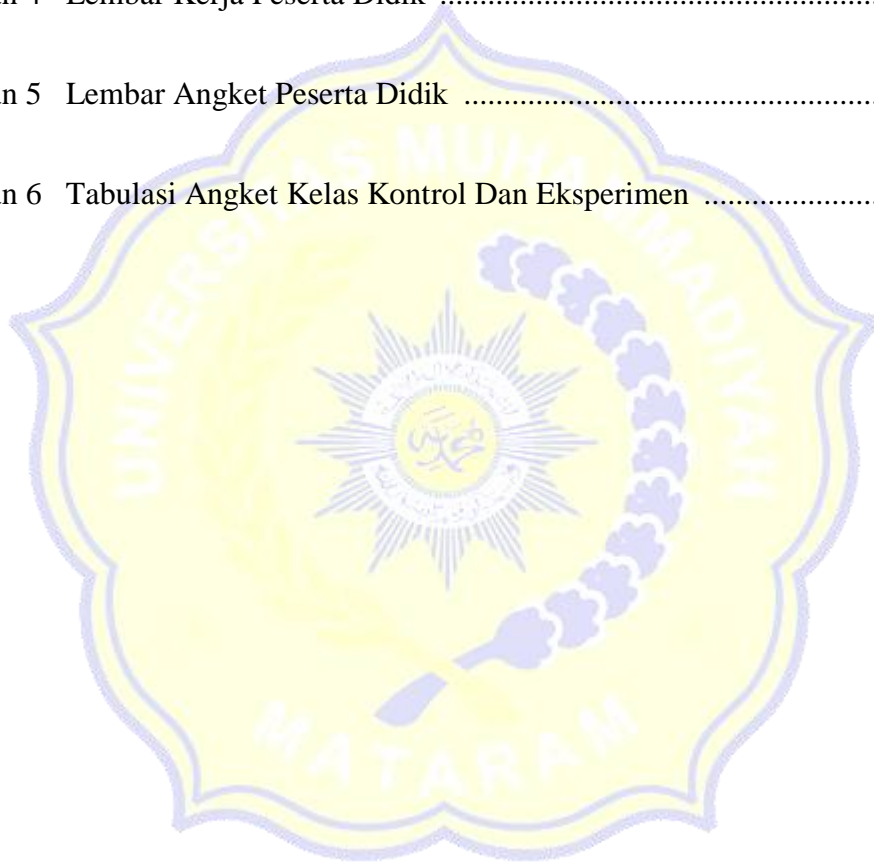


Daftar Tabel

Tabel 3.1 Jumlah Populasi	30
Table 3.2 Sampel Penelitian.....	30
Table 4.1 Hasil Uji Validitas Kelas Eksperimen (X)	37
Table 4.2 Hasil Uji Validitas Kelas Kontrol (Y)	38
Table 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	39
Table 4.4 Statistik Skor Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen (X)	40
Table 4.5 Statistik Skor Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol (Y)	41
Table 4.6 Hasil Uji Normalitas	42
Table 4.7 Hasil Uji Homogenitas	43
Table 4.8 Hasil Uji T	44

Daftar Lampiran

Lampiran 1 Hasil Validasi Media Pembelajaran	55
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian Dari Fakultas	58
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	59
Lampiran 4 Lembar Kerja Peserta Didik	79
Lampiran 5 Lembar Angket Peserta Didik	84
Lampiran 6 Tabulasi Angket Kelas Kontrol Dan Eksperimen	92



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan dunia pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi. Hal ini terlihat dari semakin maraknya penggunaan sarana teknologi dalam kegiatan belajar mengajar di tingkat formal maupun nonformal. Menyikapi hal tersebut banyak pakar dalam dunia pendidikan yang mengkritisi dengan memberi konsep dan teori pendidikan dengan tujuan mencapai manfaat dalam pendidikan secara efektif.

Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003. Oleh karena itu, bidang pendidikan perlu mendapatkan perhatian, penanganan dan prioritas secara sungguh-sungguh baik oleh pemerintah, masyarakat pada umumnya dan para pengelola pendidikan pada khususnya

Salah satu mata pelajaran sekolah dasar yang bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, dan lingkungannya adalah IPA. Ilmu pengetahuan alam sangat erat kaitannya dengan ilmu-ilmu lain, sehingga ilmunya selalu berkembang seiring dengan perkembangan teknologi.

Rahmadani (2019:16) mendefinisikan IPA sebagai ilmu yang mempelajari fenomena alam yang dinyatakan dalam bentuk fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang dibuktikan kebenarannya melalui serangkaian prosedur yang digunakan dalam metode ilmiah. Sains juga mengajarkan kita bagaimana beradaptasi dengan fenomena ini untuk bertahan hidup.

Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi peran penting bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta prospek pengembangan lebih lanjut dengan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA juga berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja. Pelajaran IPA dianggap membosankan oleh siswa karena terlalu banyak materi yang harus dipahami serta dihafalkan.

Pembelajaran IPA yang dilakukan selama ini hanya berpusat pada guru dan buku paket dengan metode ceramah, membuat siswa menjadi jenuh dan bosan serta kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru selama proses belajar mengajar berlangsung. Dari penjelasan tersebut maka peneliti akan menggunakan media interaktif animasi untuk menarik minat belajar peserta didik dengan menggunakan *power point* interaktif dan video animasi seputar materi tata surya.

Materi tata surya termasuk materi yang susah dipahami oleh peserta didik jika seorang pengajar tidak menggunakan media pembelajaran. Tata surya adalah kumpulan benda langit dengan matahari sebagai pusatnya dan planet, meteorit, komet, dan asteroid yang mengelilinginya. Galaksi Bima Sakti, salah satu galaksi

di alam semesta ini, adalah tempat tata surya berada. Selain buku teks, guru harus memasukkan multimedia ke dalam proses belajar mengajar untuk membantu siswa memahami informasi tentang tata surya.

Menurut Asyhar (2012: 34) pembelajaran merupakan sesuatu proses komunikasi antara pendidik dan pembelajar. Pendidikan menuntut tenaga pendidik untuk mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam proses pembelajaran sering muncul berbagai hambatan hal tersebut dapat di kurangi dengan bantuan media, karena peranan media dalam proses pembelajaran sangat besar.

Seperti yang dikemukakan oleh Nizaar dkk (2021). Guru harus memiliki dan mengasah keterampilan dalam menciptakan bahan ajar, terutama yang sesuai untuk siswa di tingkat Sekolah Dasar (SD), agar dapat memfasilitasi pembelajaran.

Menurut Haifaturrahmah (2020). menyatakan bahwa akademisi harus terlibat dalam penelitian dan pengembangan untuk reformasi pendidikan, khususnya pengembangan media, di era teknologi saat ini. Untuk membuat media pembelajaran, guru membutuhkan berbagai keterampilan.

Media animasi interaktif merupakan salah satu sumber belajar baru yang muncul akibat kemajuan teknologi. Media animasi merupakan sarana yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Ini dapat memotivasi siswa dengan merangsang pikiran dan perasaan mereka, dan membantu memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih efektif.

Siswati (2019: 3) mendefinisikan animasi sebagai gambar bergerak yang terdiri dari berbagai objek berbeda yang telah diatur secara khusus untuk mengikuti jalur yang telah ditentukan setiap kali mereka bergerak. Objek yang dimaksud antara lain gambar orang, tulisan, gambar hewan, gambar tumbuhan, gambar bangunan, dll.

Media pembelajaran seperti media interaktif animasi dapat memberikan manfaat yang besar dalam pemahaman materi. Dengan adanya media tersebut maka peserta didik akan lebih tertarik dan memfokuskan pusat perhatiannya kepada guru, dengan demikian maka peneliti menggunakan media interaktif animasi yang berbentuk media *Power Point*, agar siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Dari penjelasan di atas menjelaskan bahwa media interaktif animasi merupakan alat yang dirancang dengan memanfaatkan ilmu teknologi berupa komputer yang menggunakan berbagai unsur seperti suara, gambar, teks dan juga memberikan efek gerakan dan suara agar peserta didik dapat memahami materi dengan mudah. Media interaktif merupakan bentuk media yang sangat kompleks yang mengintegrasikan berbagai elemen media, antara lain teks, grafik, gambar, foto, audio, dan video. Ketersediaan multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu pendidik dalam mengembangkan proses pembelajaran yang inovatif, menarik, dan interaktif yang akan meningkatkan pembelajaran siswa dan memungkinkan proses belajar mengajar berlangsung kapan saja dan di mana saja.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VI SD Negeri Bebie, peneliti menemukan beberapa permasalahan diantaranya, kurangnya kertertarikan siswa dalam memperhatikan penyampaian materi yang disampaikan oleh guru dan kurangnya kefokusannya saat materi dijelaskan, sehingga siswa terlihat bosan, jenuh, bahkan menunjukkan sikap kurang semangat belajar, kemudian terkadang siswa asik sendiri bahkan pada saat pembelajaran berlangsung, dan siswa terkadang terlihat berfikir abstrak, sehingga hasil belajar siswa kelas VI khususnya pada mata pelajaran IPA masih tergolong kurang maksimal, dengan adanya masalah tersebut, peneliti berusaha mendongkrak minat belajar siswa dengan memaksimalkan peran media dalam proses pembelajaran.

Menurut Agustina (2021: 3) Media berfungsi sebagai alat pengajaran yang mempengaruhi motivasi, minat, dan fokus siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, dapat membantu siswa memvisualisasikan informasi abstrak yang diajarkan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, membuat pesan dan informasi lebih jelas, dan memanipulasi atau menyajikan objek yang berada di luar jangkauan siswa. Akibatnya, media dapat memainkan peran penting dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang baik dan juga optimal digunakan dalam pembelajaran adalah yang mampu menjadi perantara atau sarana dari guru untuk di berikan kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, menyampaikan informasi serta mampu menjawab berbagai persoalan. Melalui observasi terkait penelitian terhadap proses pembelajaran, diketahui bahwa sebagian siswa di SDN

Bebie masih menganggap bahwa mata pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang materinya banyak. Akibatnya, siswa sering malas belajar karena cenderung menghafal dalam mempelajarinya, yang akan menyulitkan mereka dan dapat menurunkan minat mereka pada mata pelajaran IPA. Rendahnya minat belajar di SD Negeri Bebie juga disebabkan oleh kurangnya variasi dan optimisme media pembelajaran yang digunakan.

Siswa akan percaya bahwa belajar IPA hanya diperlukan untuk tugas sekolah dan bukan kebutuhan hidup jika tren kegiatan belajar ini terus berlanjut. Minat belajar siswa terpengaruh karena mereka percaya bahwa mempelajari ilmu pengetahuan alam tidak memiliki tujuan yang nyata.

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD Negeri Bebie”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas VI SD Negeri Bebie?.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat diketahui tujuan penelitian yaitu Untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa pada materi tata surya mata pelajaran IPA siswa kelas VI SD Negeri Bebie

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan minat belajar siswa, serta menjadi sumber bagi peneliti yang melakukan penelitian tambahan.

1.4.2. Manfaat Praktis

- a. Lingkungan baru yang menyenangkan dapat diciptakan bagi siswa saat menggunakan media interaktif animasi untuk belajar, memecah kebosanan proses pembelajaran, yang diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.
- b. Dapat digunakan oleh guru sebagai panduan untuk lebih memacu minat siswa dalam pelajaran mereka dan mendukung mereka saat belajar.
- c. Memberikan informasi atau gambaran kepada calon guru dan guru IPA untuk membantu mereka memilih alternatif media pembelajaran IPA.
Menginformasikan kepada guru IPA tentang keuntungan dan kerugian menggunakan media animasi interaktif untuk pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang baik memiliki kajian penelitian yang serupa dengan hasil terkait. Ini dapat berfungsi sebagai kerangka kerja untuk menambah, memperluas, atau meningkatkan penelitian yang berkaitan dengan penelitian sebelumnya. Berikut ini adalah hasil penelitian yang berkaitan dengan penyelidikan ini.

1. Wulandari A. (2022), Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimen. Populasi pada penelitian ini seluruh siswa kelas IV pengambilan sampel menggunakan teknik Sampling Jenuh, sampel pada penelitian ini IV A sebagai kelas Eksperimen dan IV B sebagai kelas Kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan Uji t Independen Sampel T-Test. Hasil rata-rata posttest kelas eksperimen memiliki rata-rata 79.65 sedangkan hasil posttest kelas kontrol memiliki rata-rata 75.75. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji independen sampel t-test dapat dikatakan berpengaruh apabila nilai sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,05. Setelah dilakukan uji independen sampel t-test telah diperoleh hasil penelitian dengan nilai 0,014 yang artinya $0,014 < 0,05$. Berdasarkan penelitian bahwa

ada pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

Dari uraian penelitian relevan di atas terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitian yang dilakukan peneliti. Persamaan dari penelitian relevan di atas dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada penggunaan variabel independen (variabel bebas) yaitu media interaktif animasi dan terdapat kesamaan dalam jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, kemudian dalam pengumpulan data juga terdapat kesamaan yakni menggunakan observasi

Sedangkan perbedaan penelitian relevan di atas dengan penelitian peneliti terletak pada penggunaan variabel dependen (variabel terikat) yaitu minat belajar, serta perbedaan lainnya terletak pada jumlah populasi yang digunakan yang mana dalam hal ini jumlah populasi yang peneliti gunakan sejumlah 43 siswa kelas VI. Perbedaan lainnya terletak pada lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan

2. Saleh D, (2021). Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri Minasa Upa. Penelitian ini menggunakan metode statistik deskriptif kuantitatif dengan populasi 61 siswa dan sampel masing-masing 40 siswa dari kelas V B dan V C. menggunakan kuesioner dan catatan observasi sebagai alat pengumpulan data. Metode statistik deskriptif dan statistik inferensial digunakan dalam proses analisis data. Telah dibuktikan adanya peningkatan minat belajar siswa kelas V SD Negeri Minasa Upa berdasarkan hasil penelitian dan analisis data

mengenai perbandingan skor statistik dan perbandingan tingkat ketuntasan serta hasil statistik inferensial. analisis. Nilai rata-rata siswa adalah 27,37, dan setelah menggunakan media animasi interaktif, nilai rata-rata siswa adalah 48,73. Perbedaan antara hasil posttest dan pretest sudah diketahui dengan baik. Karena selang kepercayaan yang diinginkan dalam penelitian ini adalah 95% maka nilai signifikansinya adalah 0,000 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima berdasarkan hasil hipotesis dengan uji t. Menurut H_1 , nilai rata-rata sebelum perlakuan G nilai rata-rata setelah perlakuan. Penggunaan media interaktif animasi dan minat belajar siswa ditemukan memiliki pengaruh yang signifikan.

Dari uraian penelitian relevan di atas terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitian yang dilakukan peneliti. Persamaan dari penelitian relevan di atas dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada penggunaan variabel independen (variabel bebas) yaitu media interaktif animasi dan variabel dependen (variabel terikat) yaitu minat belajar IPA, selain itu terdapat kesamaan dalam jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif, kemudian teknik analisis data dan teknik pengumpulan data yang digunakan memiliki kesamaan yaitu menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket

Sedangkan perbedaan penelitian relevan di atas dengan penelitian peneliti terletak pada jumlah populasi dan sampel yang digunakan yang mana dalam hal ini jumlah populasi yang peneliti gunakan berjumlah 43 siswa dan

sampel adalah siswa kelas VI. Perbedaan lainnya terletak pada lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan

3. Agustina L (2021). Dengan Judul “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara”. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah siswa kelas IV SD 124 Kota Agung Bengkulu Utara lebih tertarik belajar IPA dibandingkan teman sebayanya yang tidak menggunakan media pembelajaran animasi interaktif. Kelas IV A dan Kelas IV B yang masing-masing terdiri dari 23 peserta, masing-masing merupakan kelompok kontrol dan eksperimen pada penelitian ini. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar IPA, sedangkan variabel bebasnya adalah media interaktif animasi. Jenis penelitian ini menggunakan metodologi kuasi-eksperimental kuantitatif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, survei, dan dokumentasi. Untuk menguji hipotesis yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis dengan uji normalitas dan uji homogenitas, teknik analisis yang digunakan adalah uji t. Hasil analisis data dengan menggunakan uji t dibandingkan antara nilai hitung dengan nilai t tabel. T hitung 3,072 dan t tabel 2,015 diperoleh dari t tabel dengan derajat kebebasan $(db) = n_1 + n_2 - 2 = 23 + 23 - 2 = 44$ dan nilai $\alpha = 0,05$. Dari hasil analisis ini dapat disimpulkan bahwa t hit lebih tinggi dari t tabel bahwa media animasi interaktif berpengaruh terhadap minat siswa kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara dalam pembelajaran IPA.

Dari uraian penelitian relevan di atas terdapat persamaan dan perbedaan

dalam penelitian yang dilakukan peneliti. Persamaan dari penelitian relevan di atas dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada penggunaan variabel independen (variabel bebas) yaitu media interaktif animasi dan variabel dependen (variabel terikat) yaitu minat belajar IPA, selain itu terdapat kesamaan dalam jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif, kemudian untuk menguji hipotesis dan teknik pengumpulan data yang digunakan memiliki kesamaan yaitu menggunakan Uji t. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket

Sedangkan perbedaan penelitian relevan di atas dengan penelitian peneliti terletak pada jumlah populasi yang digunakan yang mana dalam hal ini jumlah populasi yang peneliti gunakan sejumlah 43 siswa kelas VI. Perbedaan lainnya terletak pada lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan

2.2. Kajian Pustaka

2.2.1. Media Interaktif Animasi.

Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat membangkitkan minat, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar dianggap sebagai media. Hasanah dan Sumiharsono (2018: 3). Media, berasal dari kata Latin *Medius* yang berarti tengah atau perantara, menurut Arsyad (2016:3). Media berfungsi sebagai saluran atau sarana penyampaian pesan dari pengirim kepada khalayak yang dituju dalam bahasa Arab.

Media animasi merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. Dapat menggugah ide, emosi, dan motivasi siswa melalui ilustrasi animasi yang bergerak mengiringi narasi, serta membantu memperjelas

makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran lebih baik dan tepat.

Nazilah, (2022: 5394). Animasi adalah gambar bergerak yang terdiri dari berbagai objek berbeda yang telah diatur dengan hati-hati mengikuti jalur yang telah ditentukan pada waktu tertentu. Objek yang dimaksud antara lain gambar orang, teks, gambar binatang, gambar tumbuhan, gambar bangunan, dll. Dasar-dasar animasi adalah pedoman yang digunakan seorang animator untuk mengetahui dan memahami cara membuat animasi seefektif mungkin. sehingga menghasilkan animasi yang menarik, dinamis, dan tidak monoton.

Menurut uraian yang diberikan di atas, media interaktif animasi adalah alat perantara yang dibuat dengan menggunakan komputer dan menggunakan berbagai elemen, antara lain suara, gambar, teks, gerak, dan efek suara, sehingga target audiens (siswa) dapat memahami pesan yang disajikan. digambarkan dalam media interaktif animasi yang memungkinkan untuk umpan balik.

Menurut Munir (2012: 177) ada beberapa kelebihan media interaktif animasi antara lain :

- a) Mendeskripsikan bagaimana bahan atau objek pembelajaran yang abstrak (tidak nyata) dapat dibuat konkrit (nyata).
- b) Karena siswa dapat langsung berinteraksi dengan media pembelajaran, maka penting untuk memberikan mereka pengalaman dunia nyata.
- c) Dapat digunakan untuk mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang. Menggunakan CD interaktif, misalnya.
- d) Memungkinkan persepsi akurat dan persamaan pendapat mengenai suatu

sumber belajar. Misalnya, ada kemungkinan siswa akan mendengar sudut pandang yang berbeda ketika guru menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan informasi secara lisan tanpa menggunakan media. Akan tetapi, akan ada kesamaan pendapat dan persepsi antara pendidik dan peserta didik jika penyampaian materi pembelajaran disertai dengan media animasi pembelajaran interaktif yang ditampilkan secara langsung dan real time.

- e) Memikat minat siswa, meningkatkan motivasi, aktivitas, kreativitas, dan tingkat konsentrasi mereka selama di kelas.
- f) Membantu siswa dalam belajar sendiri, berkelompok, atau dengan cara tradisional.
- g) Materi pembelajaran lebih mudah diingat dengan cepat dan akurat, serta lebih bermakna. Ragam indera siswa akan terangsang untuk memahami materi ketika disajikan dengan media animasi interaktif. Lamanya waktu yang dibutuhkan untuk mengingat informasi meningkat seiring dengan jumlah indera yang digunakan dalam pemahaman.
- h) Memudahkan pendidik menyajikan materi pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) , sehingga memudahkan peserta didik untuk mengerti dan memahaminya.

Sedangkan kelemahan dari media interaktif animasi diantaranya :

- a. Membutuhkan imajinasi dan kreativitas yang cukup untuk merancang animasi yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif.
- b. Memerlukan perangkat lunak khusus agar dapat dibuka
- c. Guru yang berperan sebagai komunikator dan fasilitator harus mampu

memahami siswanya; mereka tidak bisa dimanjakan dengan berbagai animasi pembelajaran yang mudah dipahami tanpa berusaha untuk belajar darinya. Demikian pula, siswa merasa kesulitan untuk memproses informasi ketika disajikan dalam satu bingkai.

2.2.2. Minat Belajar

A. Pengertian Minat Belajar

Slameto (2010:180) mendefinisikan minat sebagai rasa keterikatan dan preferensi terhadap suatu hal atau kegiatan yang tidak diperintahkan. Minat, kemudian, menunjukkan kecenderungan dan semangat atau keinginan yang kuat. Minat belajar siswa dapat didefinisikan sebagai kondisi siswa yang dapat menumbuhkan rasa suka dan dapat membangkitkan semangat diri dalam melakukan suatu kegiatan yang dapat diukur melalui rasa suka, tertarik, memiliki perhatian, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. , menurut Hidayat & Djamilah (2018: 66).

Minat adalah sesuatu yang digunakan seseorang untuk mendefinisikan siapa dirinya, menurut Hurlock & Suseno (2020: 7), dan minat inilah yang mendasari motivasi dan mendorongnya untuk melakukan apa yang diinginkannya ketika diberi kebebasan untuk melakukan sesuatu.

Menurut Yunitasari & Hanifah (2020:236), minat merupakan faktor utama yang membantu siswa mencapai tujuan belajarnya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa secara signifikan dipengaruhi oleh minat mereka terhadap pelajaran, karena siswa yang termotivasi akan berusaha untuk memahami dan menguasai materi. Berdasarkan kesenangan, minat, dan keinginan untuk belajar,

minat belajar siswa berfungsi sebagai faktor pendukung.

Minat “Minat merupakan perpaduan antara keinginan dan kemauan yang dapat berkembang jika ada motivasi”, kata Bulun (2016:113). Wassid & Sunendar (2016: 114) juga menyatakan bahwa “minat merupakan dasar pembentukan kebiasaan”.

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh pengalaman, kecuali perubahan yang disebabkan oleh proses pematangan atau perubahan yang drastis atau singkat. Simbolon (2013: 52) mendefinisikan belajar sebagai kegiatan atau proses yang membantu manusia meningkatkan pengetahuannya, mengembangkan keterampilannya, mengubah sikap dan perilakunya, serta membangun kepribadiannya.

Peneliti dapat menyimpulkan dari pembahasan tentang minat dan belajar bahwa hati dan jiwa seseorang cenderung condong kepada hal-hal yang dapat dipelajari dan bermanfaat, oleh karena itu minat belajar diperlukan, diperhatikan, kemudian diikuti dengan perasaan senang.

B. Manfaat Minat Belajar

Seorang siswa mempunyai minat pada pelajaran tertentu, biasanya cenderung untuk memperhatikan mata pelajaran tersebut, atau seorang siswa yang menaruh minat pada hal tertentu akan memperhatikan kepada hal yang di minatnya tersebut. Sebaliknya bila siswa tidak mempunyai minat dalam mata pelajaran tertentu, perhatian pada mata pelajaran yang sedang diajarkan cenderung kurang di perhatikan atau bahkan malas untuk di pelajarnya.

Menurut Akyas Azhari (2016: 75) menyatakan bahwa tugas seorang Tantangan bagi pendidik adalah untuk menarik perhatian siswa agar mereka lebih terlibat dalam studi mereka dan menyalurkan minat tersebut dengan cara yang akan membantu mereka menghasilkan hasil belajar yang berkualitas tinggi. Minat itu sendiri dapat timbul dari luar dirinya seperti akibat pengaruh dari gurunya, kawan kelas, atau anggota keluarga.

Menurut Sardiman (2014: 94) terdapat beberapa manfaat dari minat belajar siswa adalah:

- a. Belajar akan berhasil jika anak memperhatikan pelajaran yang disampaikan.
- b. Perhatian anak akan timbul dengan minat anak itu sendiri.
- c. Menumbuhkan kreativitas pada anak.
- d. Dapat membangkitkan motivasi belajar anak

Berdasarkan penjelasan tentang minat dan belajar, dapat disimpulkan bahwa hati dan jiwa seseorang cenderung ke arah sesuatu yang dapat dipelajari agar layak diperhatikan dan kemudian diikuti dengan perasaan senang.

C. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

1. Faktor internal

Faktor dari dalam diri peserta didik yang meliputi dua aspek, yaitu:

- a. Aspek fisiologis kebugaran jasmani siswa, termasuk ketegangan otot, yang dapat berdampak pada seberapa antusias dan fokus mereka selama di kelas.
- b. Komponen psikologis merupakan segi identitas siswa yang meliputi kecerdasan, bakat, sikap, minat, dan motivasi.

2. Faktor eksternal peserta didik

Ada dua kategori yang berbeda dari faktor eksternal. Pengaruh lingkungan yang bersifat sosial dan yang non sosial:

- a. Lingkungan sosial terdiri dari teman sekelas, keluarga, masyarakat, dan sekolah.
- b. Bangunan sekolah dan letaknya, pertimbangan mata pelajaran, waktu belajar, pengaturan hidup, dan sumber daya pendidikan membentuk lingkungan non-sosial.

D. Indikator Minat Belajar

Menurut Lestari dan Mokhammad (2017: 93-94), indikator dari minat belajar adalah

- a. perasaan senang,
- b. ketertarikan untuk belajar,
- c. menunjukkan perhatian saat belajar,
- d. keterlibatan dalam belajar.

Sedangkan indikator minat belajar menurut Darmadi (2017: 322) adalah

- a) Karena minat, terjadi pemusatan perhatian, emosi, dan pikiran pada subjek,
- b) Adanya rasa senang yang berhubungan dengan belajar;
- c) Subjek ingin terlihat terlibat dalam pendidikannya dan termotivasi untuk mencapai hasil terbaik.

Dari beberapa indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar adalah

a) Adanya Perasaan Senang Terhadap Pembelajaran,

Fungsi psikis yang krusial yang diinterpretasikan sebagai keadaan jiwa karena biasanya hasil dari peristiwa eksternal adalah perasaan senang. Sedangkan perasaan tidak senang akan menghambat belajar karena tidak ada sikap positif yang mendukung minat belajar, perasaan senang justru akan menimbulkan minat dalam diri yang diperkuat oleh nilai-nilai positif.

Sebuah pelajaran akan menarik perhatian pembelajar jika itu konsisten dengan pengetahuan sebelumnya dan berkaitan dengannya. Seorang pelajar, di sisi lain, kehilangan minat dalam pelajaran jika tidak konsisten dengan pengetahuan yang telah mereka peroleh. Akibatnya, siswa yang tidak tertarik pasti akan berusaha menghindari pelajaran.

b) Adanya Pemusatan Perhatian Dan Pikiran Terhadap Pembelajaran,

Fokus energi psikis diarahkan pada target dikenal sebagai perhatian. Dalam proses belajar mengajar, perhatian sangat penting. Gejala ketertarikan dan perhatian jiwa yang selalu berhubungan. Seorang siswa yang berminat belajar akan menjadi fokus pada pelajaran. Karena tidak semua siswa memperhatikan pelajaran dengan sama, maka guru harus terampil menarik perhatian siswa.

Seorang guru harus mampu menyampaikan makna dari materi yang disampaikan agar sengaja menarik perhatian siswa. Guru harus mampu menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang dibahas.

c) Adanya Kemauan Untuk Belajar,

Kemampuan seseorang untuk menerima perubahan perilaku yang dibawa oleh pengalaman atau pelatihan dikenal sebagai kesediaan mereka untuk belajar.

Kesiapan belajar dan motivasi adalah dua gejala yang tidak dapat dipisahkan, dan kesiapan belajar memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar. Seseorang terlibat dalam kegiatan belajar sebagai hasil dari dorongan, dan motivasi bertindak sebagai katalis untuk dorongan ini. Seseorang yang termotivasi untuk belajar akan menyelesaikan tugas belajar dalam waktu yang ditentukan. Oleh karena itu, motivasi merupakan daya yang dapat mendorong kegiatan belajar seseorang dan membangkitkan minatnya terhadap suatu mata pelajaran.

d) **Adanya Kemauan Dari Dalam Diri Untuk Aktif Dalam Pembelajaran,**

Suatu kondisi, tingkah laku, atau aktivitas yang dikenal dengan keaktifan belajar siswa adalah yang terjadi pada siswa selama proses pembelajaran dan ditandai dengan keterlibatan siswa. Contoh keterlibatan ini antara lain mengajukan pertanyaan, menawarkan pendapat, menyelesaikan tugas, mampu menjawab pertanyaan guru, bekerja sama dengan siswa lain, dan merasa memiliki tugas yang telah diberikan kepada Anda. Komponen pembelajaran yang paling krusial adalah partisipasi aktif siswa karena hal ini akan memberikan dampak yang signifikan terhadap seberapa baik proses pembelajaran berjalan. Proses pembelajaran harus lebih berhasil jika siswa lebih terlibat.

E. Aspek-Aspek Minat Belajar Siswa

Menurut Slameto (2013: 181) menjabarkan bahwa aspek-aspek minat belajar siswa sebagai berikut

a. **Minat belajar siswa dalam mempelajari pembelajaran**

Salah satu tujuan dalam proses belajar mengajar adalah upaya yang disampaikan, dikuasai oleh siswa. Proses belajar di kelas harus merupakan

pengalaman yang menyenangkan, karena memperoleh nilai yang tinggi, tapi ada juga siswa yang merasa kesal karena mendapat nilai yang rendah. Dari pengalaman siswa ini maka sekolah merupakan tempat pendidikan, tempat guru mengajar dan terjadinya proses belajar mengajar yang bertujuan untuk membangun manusia Indonesia seutuhnya.

b. Minat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas

Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat pengaruh yang penting terhadap belajar, karena tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Apabila siswa memiliki minat serta keinginan belajar yang tinggi, maka proses belajar mengajar di kelas dapat berlangsung dengan baik. Keinginan tersebut dapat terwujud dengan kegiatan belajar. Bahri & Lestari (2015: 85) mengemukakan bahwa guru memberi peran sangat besar dalam memberikan motivasi dan rangsangan kepada siswa untuk lebih semangat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian minat memiliki pengaruh besar terhadap aktivitas belajar di kelas, karena ada unsur ketertarikan di dalamnya. Siswa yang mempunyai minat belajar di kelas akan tampak pada peningkatan perhatian ketika pelajaran disampaikan, sehingga dengan adanya pemusatan perhatian akan muncul rasa keinginan yang pula terhadap pelajaran yang disampaikan oleh seorang guru di kelas.

c. Minat belajar siswa mengerjakan latihan-latihan dalam proses belajar di kelas

Dalam mata pelajaran IPA tidak semua materi berupa latihan, jika terus-menerus diberikan latihan maka siswa merasa jenuh dan bosan. Oleh sebab itu seorang guru harus selektif terhadap materi pelajaran IPA yang cocok dan perlu diberikan latihan agar materi tersebut dapat di kembangkan oleh siswa. Menurut Depdiknas (2015: 19) bahwa “Analisis materi pelajaran merupakan salah satu bagian rencana kegiatan belajar mengajar yang berhubungan erat dengan materi pelajaran dan streteginya”. Hal ini agar terhindar dari pemberian tujuan pembelajaran umum yang tidak di tentukan oleh kurikulum. Dengan melakukan analisis materi pembelajaran akan tergambar susunan kompetensi khusus dari yang paling awal sampai akhir, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai efisien dan efektif, dengan demikian minat siswa dalam mengerjakan latihan akan memiliki semangat dan penuh tanggung jawab untuk mengerjakannya secara baik dan benar.

2.2.3. Pembelajaran IPA

A. Definisi IPA

Istilah "ilmu alam" atau "sains" berasal dari kata latin *scientia*, yang semula berarti "pengetahuan", tetapi kemudian menjadi lebih khusus berarti "ilmu alam" atau "sains".

Ilmu pengetahuan alam (IPA) berkaitan dengan bagaimana mempelajari alam secara sistematis. Sains mencakup proses penemuan selain kumpulan pengetahuan dalam bentuk fakta, konsep, atau prinsip.

Ilmu pengetahuan alam menurut Rahmadani (2019:16) adalah ilmu yang mempelajari fenomena alam dan dijabarkan dari fakta, konsep, prinsip, dan

hukum yang telah diuji kebenarannya dan telah melalui beberapa tahapan dalam prosesnya. metode ilmiah. Sains juga mengajarkan kita bagaimana beradaptasi dengan kondisi tersebut agar kita bisa bertahan hidup. Pembelajaran IPA merupakan pendekatan yang menghubungkan atau mengintegrasikan berbagai bidang kajian IPA ke dalam satu kesatuan bahasa, menurut Kemendiknas (2011: 3). Menurut Siatava (2013:53), dengan menggunakan teknik tertentu, pembelajaran berbasis sains melibatkan transfer pengetahuan dua arah antara guru dan siswa (proses sains).

Menurut Agustiana (2014:435), ada empat komponen yang harus ada dalam proses pembelajaran IPA (sikap, proses, produk, dan aplikasi) agar siswa dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh, memahami fenomena alam melalui masalah- kegiatan pemecahan dan metode ilmiah, dan meniru ilmuwan saat mereka menemukan fakta baru.

Peneliti menyimpulkan dari penjelasan di atas bahwa pembelajaran IPA di sekolah dasar menekankan pada pemberian kesempatan belajar langsung untuk mendorong perkembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah serta keterampilan berpikir, bekerja, dan hidup. Setiap siswa didorong untuk belajar tentang dirinya sendiri, lingkungannya, dan teknologi yang akan membantunya memahami ilmu pengetahuan alam.

B. Ruang Lingkup IPA

Ruang lingkup ilmu pengetahuan alam (IPA) di sekolah dasar meliputi beberapa bidang, antara lain:

- 1) Manusia, tumbuhan, hewan, dan interaksinya dengan lingkungan

merupakan contoh makhluk hidup dan proses kehidupan.

- 2) Benda atau bahan, termasuk padat, cair, dan gas, serta sifat dan kegunaannya.
- 3) Energi dan manifestasinya, seperti mesin sederhana, panas, cahaya, listrik, bunyi, gaya, dan magnet.
- 4) Bumi dan alam semesta, yang meliputi tata surya, benda langit lainnya, dan daratan.

Mempelajari IPA, menurut Chasanah (2019:11), bermanfaat untuk memahami lingkungan hidup dan segala aspeknya secara utuh. Selain itu, ada beberapa keuntungan tambahan:

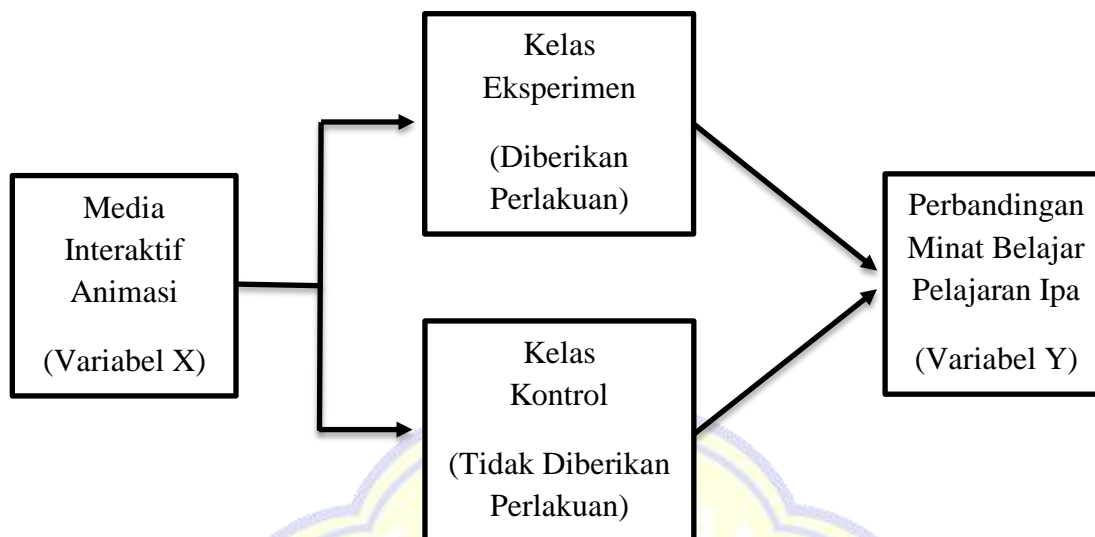
- 1) Menumbuhkan minat terhadap keadaan alam.
- 2) Memberikan wawasan tentang prinsip dasar alam yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Ikut serta dalam melestarikan, mengelola, dan merawat alam.

2.3. Kerangka Berpikir

Asumsi untuk mengumpulkan masalah atau variabel penelitian, memecahkan masalah, dan menetapkan standar pembuktian merupakan pengertian kerangka berpikir. Definisi variabel yang diteliti dapat dijelaskan oleh peneliti menggunakan kerangka berfikir. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa kelas VI SD Negeri Bebie mempunyai minat yang kurang dalam belajar IPA, khususnya pada materi yang susah di pahami tanpa media, Salah satu penyebabnya adalah kurang variatifnya media pembelajaran yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran sehingga peserta didik kurang berpartisipasi pada

saat proses pembelajaran. Dengan menerapkan media interaktif animasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa menjadi lebih aktif dan mudah memahami pembelajaran, dapat meningkatkan partisipasi siswa dan mampu menarik perhatian siswa serta mampu menarik minat belajar peserta didik, dan dengan memanfaatkan media interaktif animasi ini minat belajar murid akan lebih meningkat pada saat mengikuti proses pembelajaran.

Langkah awal yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah dengan membagi subjek yaitu siswa kelas VI dengan membagi kelas kontrol dan kelas eksperimen, kemudian Setelah proses pembelajaran yang dilakukan di kelas kontrol, diberikan angket *pre- Test* pada pembelajaran IPA. Selanjutnya, peneliti melakukan proses pembelajaran khususnya pada pelajaran IPA dengan menggunakan media interaktif animasi di kelas eksperimen, kemudian melakukan *posttest* berupa angket untuk melihat minat belajar siswa yang kemudian akan dibandingkan untuk menguji pengaruh media interaktif animasi.

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir**Keterangan:**

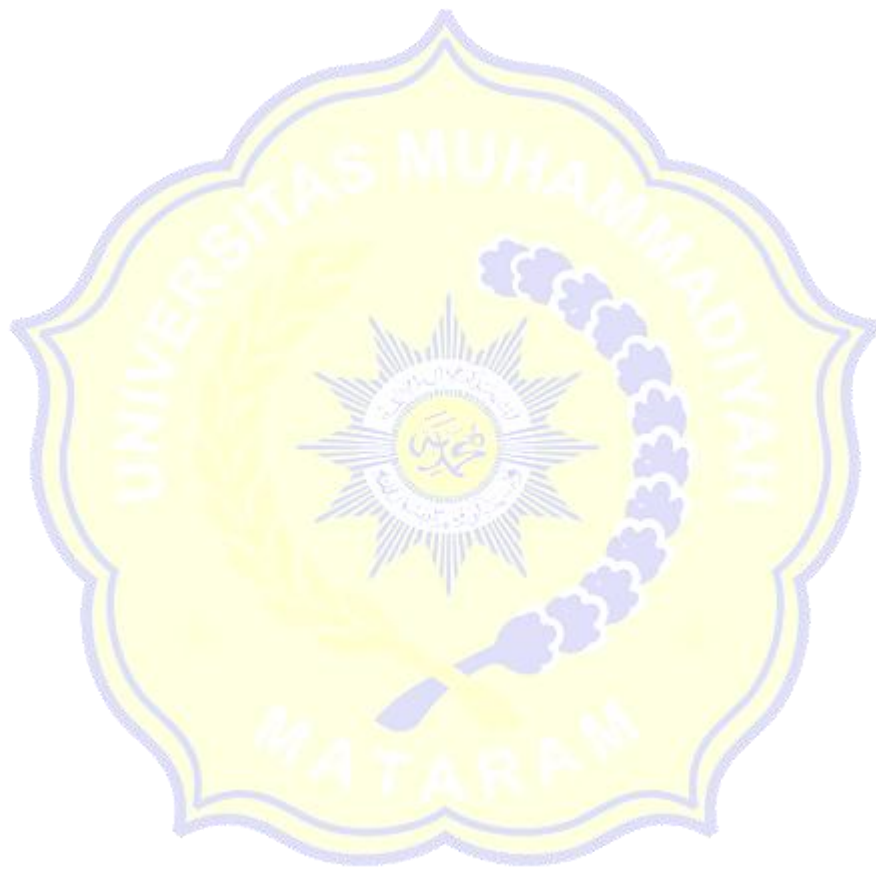
Berdasarkan kerangka berfikir di atas, permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah akibat kurangnya minat siswa kelas VI SD Negeri Bebie dalam mempelajari materi yang berkaitan dengan IPA. Peneliti kemudian akan menggunakan media interaktif animasi sebagai alat pengajaran untuk mengamati dampak penting media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa.

2.4. Hipotesis

Berdasarkan dari kajian teori dan kerangka berpikir maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut: terdapat pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VI SD Negeri Bebie, untuk menguji hipotesis penelitian tersebut maka dirumuskan hipotesis statistic sebagai berikut:

H0 = Tidak ada Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri Bebie.

H1 = Ada Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri Bebie



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

3.1.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, yang melibatkan analisis data mendalam yang disajikan sebagai data numerik. Hal ini sejalan dengan penegasan (Sugiono, 2014: 61) bahwa penelitian kuantitatif melibatkan pengumpulan data berupa angka atau data kualitatif yang diangkakan.

Namun, peneliti menggunakan metodologi penelitian eksperimen semu. Desain eksperimen penelitian ini adalah desain eksperimen (*Posttest Only Control Design*). Ada dua kelompok yang dipilih secara acak dalam desain ini. Satu kelompok bertindak sebagai kelompok eksperimen dan kelompok lain bertindak sebagai kelompok kontrol. Kelompok yang mendapat perlakuan disebut sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan. Kelompok eksperimen kemudian diberi perlakuan pada waktu yang telah ditentukan. Pengukuran kedua kelompok diambil setelah pengobatan. Dampak pengobatan ditunjukkan dengan perbandingan hasil antara kedua kelompok. Kelompok eksperimen yang telah menerima perlakuan untuk sementara waktu dibandingkan dengan kelompok kontrol menggunakan informasi ini.

Dalam hal ini kelompok yang dikategorikan sebagai kelompok eksperimen yaitu siswa kelas VI A yang berjumlah 21 orang dan yang dikategorikan kelompok kontrol yaitu siswa kelas VI B yang berjumlah 22 orang. Sehingga dari hal tersebut peneliti bermaksud untuk mengkaji dan mengetahui Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD Negeri Bebie

3.2. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri Bebie, Kecamatan Praya, Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat, penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 7 hari di bulan Desember 2022

3.3. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memiliki dua variabel, dimana terdiri dari satu variabel independen dan satu variabel dependen. Variabel independen (variabel bebas) dalam penelitian ini adalah media interaktif animasi sedangkan variabel dependen (variabel terikat) dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa,

3.4. Populasi Dan Sampel

3.4.1. Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2017:80) adalah wilayah umum yang terdiri dari objek atau subjek yang memenuhi kriteria tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan dari mana kesimpulan dibuat.

Maka populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri Bebie tahun ajaran 2022/2023, yang terbagi menjadi dua bagian yakni kelas VI (A) dan

VI (B). Jumlah siswa untuk kelas eksperimen VI (A) sebanyak 21 siswa dan kelas kontrol VI (B) sebanyak 22 siswa.

Tabel 3.1 Jumlah Populasi

Kelas	Jumlah Siswa
VI A	21
VI B	22
Jumlah	43

3.4.2. Sampel

Sugiyono (2016:118) mengklaim bahwa sampel mencerminkan ukuran dan karakteristik populasi. Populasi sampel penelitian ini yang berjumlah 43 siswa kelas VI SD Negeri Bebie yang terdiri dari kelas VI A dan VI B masing-masing berjumlah 21 dan 22 siswa.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Perlakuan Mengajar	Kelas	Jumlah
1.	Eksperimen (X)	VIA	21
2.	Kontrol (Y)	VIB	22
	Jumlah		43 Orang

3.5. Variabel Penelitian

3.5.1. Definisi Variabel Penelitian

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2007:21) adalah kualitas, sifat, atau nilai seseorang, benda, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan diambil kesimpulannya.

1. Variabel Bebas (Independen) : Media Interaktif Animasi (X)
2. Variabel Terikat (Dependen) : Minat Belajar Siswa (Y)

Media animasi interaktif merupakan sarana pembelajaran berbasis multimedia yang menggunakan Microsoft Power Point, yang biasanya digunakan untuk membuat presentasi, sebagai variabel bebas (variabel X) dalam penelitian ini.

Minat belajar siswa sebagai respon terhadap perlakuan media animasi interaktif merupakan variabel dependen (Variabel Y) dalam penelitian ini.

3.6. Metode Pengumpulan Data

3.6.1. Observasi

“Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala pada objek penelitian,” ujar (Astutik 2015:108) Sehingga pada saat pengumpulan data dengan menggunakan data observasi, peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut: keadaan sekolah, sarana dan prasarana sekolah, melihat proses belajar mengajar sains, melihat cara guru mengajar mata pelajaran IPA, melihat media yang digunakan selama proses pembelajaran.

3.6.2. Angket

Kuesioner menanyakan sejumlah pertanyaan tertulis yang harus ditanggapi oleh responden untuk mengumpulkan data. Besarnya minat belajar siswa diukur dalam penelitian ini dengan menggunakan angket. Jenis angket tertutup yang digunakan oleh peneliti adalah angket dimana responden cukup memberi tanda silang pada jawaban yang disediakan.

3.7. Instrumen Penelitian

Angket tentang minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPA merupakan alat yang peneliti gunakan dalam penelitian ini. Pengujian minat belajar siswa dilakukan dalam penelitian ini dengan menggunakan angket dan observasi.

Pertanyaan pada angket atau lembar angket yang digunakan dalam penelitian didasarkan pada indikator minat belajar siswa, seperti perhatian, kebahagiaan, aktivitas belajar, dan kesadaran belajar. Pengamatan, bagaimanapun, adalah pengamatan sistematis dari fenomena yang diteliti.

3.7.1. Pengujian Instrument

1. Validitas

Sejauh mana alat ukur digunakan untuk mengukur objek yang diukur disebut validitas. Mengkorelasikan skor setiap item pertanyaan dengan skor keseluruhan seseorang adalah metodenya. Komputer dan program *SPSS for Windows Versi 29.0* digunakan untuk melakukan pengujian validitas.

Dalam penelitian ini pengujian validitas hanya dilakukan terhadap 21 responden kelas eksperimen dan 22 responden kelas kontrol. Pengambilan keputusan berdasarkan pada nilai *r*-hitung (*Corrected Item-Total Correlation*), dengan kriteria jika *r*-hitung > *r*-tabel maka dikatakan valid, jika *r*-hitung < *r*-tabel maka dikatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Terhadap item pertanyaan yang dianggap valid dilakukan uji

reliabilitas. Jika suatu variabel secara konsisten menghasilkan hasil yang sama ketika diuji, maka dikatakan reliabel. Koefisien reliabilitas instrumen digunakan untuk menilai seberapa konsisten responden menanggapi item pernyataan.

Untuk menghitung reliabilitasnya menggunakan rumus “*Alpha Cronbach*’. Penghitungan dilakukan dengan dibantu komputer program *SPSS version 29.0*. Kriteria pengujian uji reabilitas menurut Imam Ghozali variabel dikatakan reliabel apabila nilai “*Alpha Cronbach*” > 0.70

3.8. Metode Analisi Data

Memanfaatkan analisis statistik deskriptivis dan inferensial yang akan digunakan untuk menganalisis data yang berasal dari hasil penelitian. Data yang dikumpulkan terdiri dari hasil non tes (angket) kelas eksperimen dan kelas kontrol yang kemudian dibandingkan. Bandingkan kedua angka tersebut dengan menanyakan apakah ada perbedaan antara angka yang diperoleh dari percobaan kelas dan kontrol kelas. Pengujian perbedaan nilai saja terhadap rerata kedua nilai, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan *uji-t (t-test)*. Dengan demikian, analisis terperinci dari data eksperimen menggunakan “*Post-test Only Control Design*” terlihat seperti ini:

3.8.1 Analisis Statistik Deskriptif

Gambaran minat belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA sebelum dan sesudah mendapat perlakuan berupa media interaktif animasi diperoleh dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Dalam hal ini peneliti menggunakan sistem *SPSS versi 29.0 for Windows* untuk menggambarkan

perolehan minat belajar siswa pada penelitian, meliputi nilai rata-rata (mean), nilai median (median), standar deviasi (standar deviasi), nilai terendah (minimum), dan nilai tertinggi (maksimum).

3.8.2 Analisis Statistik Inferensial

Dengan menggunakan uji-t, analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. *SPSS versi 29.0* untuk sistem *Windows* digunakan untuk menjalankan uji-t untuk penelitian ini. Peneliti sering menggunakan perangkat lunak statistik yang didukung oleh pusat pengembangan statistik untuk menganalisis data penelitian.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data variabel yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Akibatnya, data terlebih dahulu akan diperiksa normalitasnya sebelum hipotesis diuji. Dengan bantuan program *SPSS versi 29.0 for Windows*, analisis normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* pada taraf signifikansi 95% atau $\alpha(0,05)$ dengan ketentuan sebagai berikut: jika probabilitas atau $\geq 0,05$, maka data berdistribusi normal, \leq jika 0,05, maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji Statistical Base digunakan untuk uji homogenitas dengan *SPSS versi 29.0 for Windows*. Ambang batas signifikansi adalah $(\alpha) = 0,05$. Varian dari setiap sampel adalah sama jika tingkat signifikansi data yang diperoleh (homogen). Variansi setiap sampel berbeda jika tingkat signifikansi data yang

diperoleh tidak homogen.

3.9. Uji Hipotesis

Uji T

Pengujian hipotesis menggunakan Uji t untuk menguji bagaimana pengaruh secara parsial dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Ghazali (2013: 178) yaitu dengan membandingkan t_{tabel} dan t_{hitung} . Masing-masing t hasil perhitungan ini kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} yang diperoleh dengan menggunakan taraf nyata 0,05.

Distribusi t ini ditentukan oleh derajat kesalahan $dk = n-2$. Kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a) H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau nilai $Sig < \alpha$
- b) H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} > -t_{tabel}$ atau nilai $Sig > \alpha$

Apabila H_0 di terima, maka dapat di simpulkan bahwa pengaruhnya tidak signifikan, sedangkan apabila H_0 di tolak maka pengaruh variabel independen terhadap dependen adalah signifikan.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan uji t menggunakan bantuan aplikasi *SPSS version 29.0 for windows* untuk menentukan nilai t_{hitung} , sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih akurat

