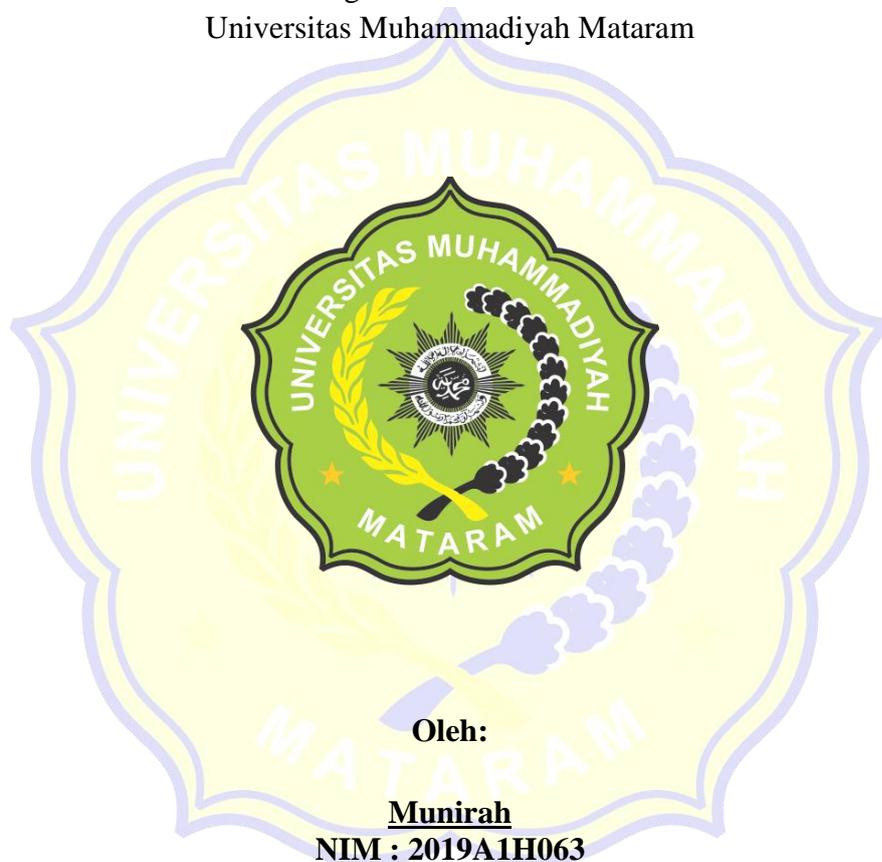


SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA TEMA 7 SUBTEMA 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Di ajukan 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:

Munirah

NIM : 2019A1H063

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA PADA TEMA 7 SUBTEMA 1 KELAS IV
SEKOLAH DASAR TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Pada tanggal, 7 Januari 2023

Dosen Pembimbing I



Dr. Muhammad Nizar, M.Pd.Si
NIDN. 0821078501

Dosen Pembimbing II



Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
NIDN. 0827079002

Menyetujui:

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

Ketua Program Studi,



Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA PADA TEMA 7 SUBTEMA 1 KELAS IV SEKOLAH
DASAR TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Skripsi atas Nama Munirah Telah Dipertahankan di Depan Dosen Penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Sabtu 7 Januari 2023

Dosen Penguji:

- | | | |
|---|----------------|--|
| <p>1. <u>Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si</u>
NIDN. 0821078501</p> | <p>ketua</p> | 
(.....) |
| <p>2. <u>Sintayana Muhardini, M.Pd.</u>
NIDN. 0810018901</p> | <p>Anggota</p> | 
(.....) |
| <p>3. <u>Syafruddin Muhdar, M.Pd</u>
NIDN. 0813078701</p> | <p>Anggota</p> | 
(.....) |

Mengesahkan:

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


Dekan,
Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN.0821078501

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Munirah

NIM : 2019A1H063

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Minat Belajar Siswa Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2022/2023

Menyatakan asli karya saya sendiri diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

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 di daftar Pustaka.

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

Mataram, Januari 2023

Yang membuat pernyataan



Munirah
NIM 2019A1H063



**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 : MUNIRAH
 NIM : 2019A1H063
 Tempat/Tgl Lahir : BIMA, 16 - 03 - 2002
 Program Studi : P6SD
 Fakultas : FKIP
 No. Hp : 082 341 474 540
 Email : munirahsahran70@gmail.com

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

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
 PADA TEMA 7 SUBTEMA 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR TAHUN PELAJARAN
 2022/2023

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 45%

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, 24 Januari 2023
 Penulis

Mengetahui,
 Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



MUNIRAH
 NIM. 2019A1H063



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 : MUNIRAH
NIM : 2019A1H063
Tempat/Tgl Lahir : BIMA 16 - 03 - 2002
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 082 391 479 540
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 PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA PADA TEMA 7 SUBTEMA 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR 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, 24 Januari2023
Penulis

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



MUNIRAH
NIM. 2019A1H063

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

MOTTO

“Akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi siapapun, selama orang tersebut mau berusaha dan bekerja keras untuk memaksimalkan kemampuan yang ia miliki.”

Bambang Pamungkas



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul:

“Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Minat Belajar Siswa Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2022/2023”

Sholawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat saya yang telah menunjukkan jalan yang diridhoi oleh Allah SWT serta pemahaman akan kebenaran iman dan islam sehingga mampu memilih mana yang haq dan mana yang batil.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis dapat arahan, bimbingan dan bantuan baik moral, material, maupun spiritual dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penyusun menyampaikan kata terimakasih kepada:

1. Untuk kedua orang tua tercinta, Bapak sahran S.Pd dan Ibu Mibiyati S.ag yang telah memberikan doa, dan dukungan serta motivasi
2. Kakak saya Muhamad Alwan dan Munifah sahran serta adik saya Muhammad aldan yang telah memberikan semangat, dukungan serta motivasi.

3. Bapak Dr. Muhammad Nizar, M.Pd selaku dosen pembimbing pertama yang telah membantu membimbing penulis sejak penyusunan proposal penelitian sampai selesai terselesaikan skripsi ini.
4. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd selaku dosen pembimbing kedua yang telah membantu membimbing penulis sejak penyusunan proposal penelitian sampai selesai terselesaikan skripsi ini.
5. Dosen-dosen PGSD yang telah membagi ilmunya selama 4 tahun ini.
6. Sahabat-sahabat yang selalu memberi dukungan pada saat peneliti sedang memerlukan motivasi saat menyusun skripsi.
7. Untuk almamater tercinta
8. Semua pihak yang tidak bisa saya sebut satu persatu yang telah membantu dan memberikan dukungan, saran dan motivasi untuk kelancaran penulis skripsi ini, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun. Semoga hasil peneliti ini memberikan manfaat bagi para pembaca yang akan melakukan penelitian serupa dalam bidang yang sama. Akhirnya semoga Allah memberikan kebaikannya, Aamiin.

Mataram,

Penulis

Munirah
NIM 2019A1H03

KATA PENGANTAR

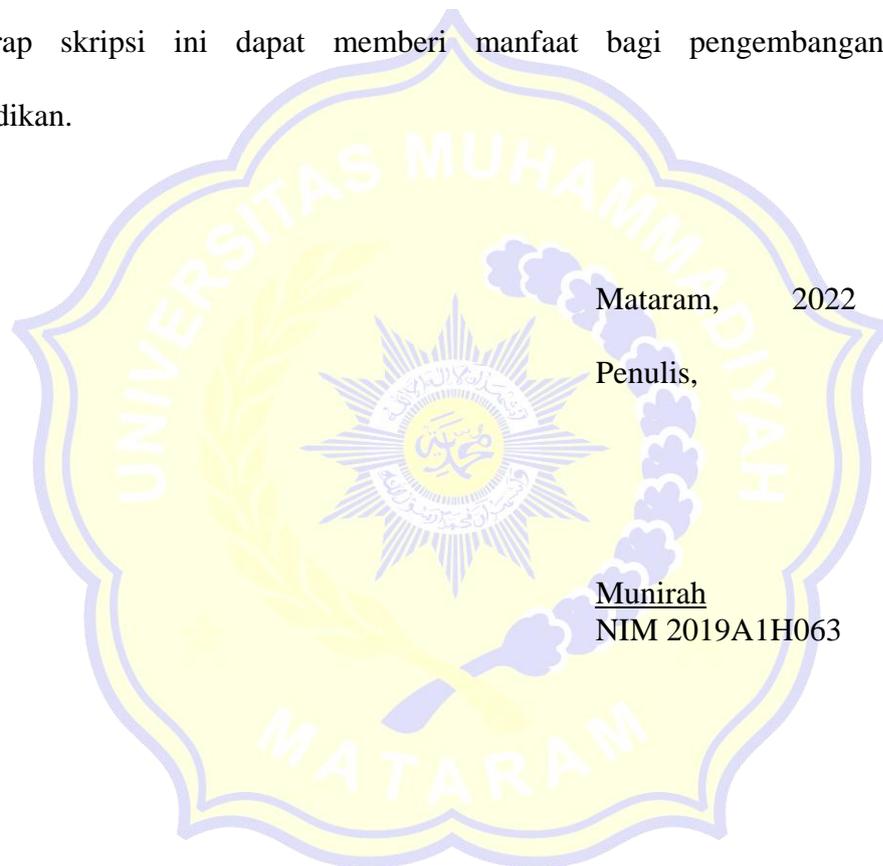
Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga proposal **”Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2022/2023”**. Proposal ini mengkaji pengaruh penggunaan video animasi dalam media pembelajaran yang dapat dijadikan pedoman oleh para guru SD dimanapun berada. Proposal 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.

Penulis menyadari bahwa selesainya proposal ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada :

1. Drs. Abdul Wahab, MA. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si. sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram sekaligus sebagai dosen pembimbing I.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd selaku dosen pembimbing II.

5. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan banyak sekali dukungan, sekaligus saat penulis sedang dalam kesusahan, dan semua pihak tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia Pendidikan.



Munirah 2019A1H063. **Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2022/2023.** Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Universitas Muhammadiyah Mataram.

Dosen Pembimbing I : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.

Dosen Pembimbing II : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap minat belajar siswa pada tema 7 subtema 1 kelas IV sekolah dasar tahun ajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sedangkan teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, kuesioner (angket), dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif dan analisis inferensial. Analisis data ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menganalisa data untuk mengetahui kevalidan dari RPP, angket dan lembar keterlaksanaan pembelajaran dari data hasil pre-tes dan post test kelas kontrol dan kelas eksperimen, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam penelitian ini, maka penggunaan video animasi terhadap minat belajar siswa pada tema 7 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar dengan bantuan *software SPSS 25 for windows* untuk menghitung *Independent Sample T-Test* pada taraf signifikansi 5% diperoleh bahwa hasil pengujian hipotesis yang dilakukan peneliti menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai sig. $0,119 > 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa ada pengaruh dari penggunaan video animasi terhadap minat belajar siswa pada tema 7 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar atau dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata dari minat belajar siswa antara penggunaan video animasi dengan pembelajaran menggunakan alat peraga.

Kata Kunci : Video Animasi, Minat Belajar, Sekolah Dasar.

Munirah 2019A1H063. **The Effect of Using Video Animation on Student Learning Interest in Theme 7 Sub-theme 1 Class IV Elementary School for the 2022/2023 Academic Year.** Elementary School Teacher Education Department (PGSD). Muhammadiyah University of Mataram.

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

Consultant II : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRACT

This study aims to determine how animated movies affect students' motivation to study in first-grade courses from 2022 to 2023. Research of this kind is quantitative. While observation, surveys, and documentation are methods used to acquire data. The data analysis for this study employed both descriptive and inferential methods. The lesson plans, questionnaires, and learning implementation sheets are validated using this data analysis, which also makes use of the pre-test and post-test results from the control class and experimental class, as well as the normality test, homogeneity test, and hypothesis testing. The results of this study show that the use of animated videos on students' learning interest in theme 7 sub-themes 1 class IV Elementary School with the help of SPSS 25 for windows software to calculate the Independent Sample T-Test at a significance level of 5% obtained that the results of the hypothesis testing conducted by the researcher showed significant (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, and the significant $0.119 > 0.05$. It denotes that H_a is accepted, whereas H_0 is rejected. It indicates that the use of animated movies in theme 7 sub-theme 1 class IV Elementary School has an impact on student's motivation in learning. It can be concluded that there is an average difference in students' interest in learning between the use of video animation with learning using props.

Keywords: Animation Video, Interest in Learning, Elementary School.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
PERNYATAAN BEBAS PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xvi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	8

2.1 Penelitian Yang Relevan	8
2.2 Kajian Teori	10
2.4 Kerangka Berpikir	35
2.5 Hipotesis Penelitian	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
3.1 Metode dan Desain Penelitian	38
3.2 Populasi dan Sampel.....	40
3.3 Variabel Penelitian	43
3.4 Instrumen Penelitian	44
3.5 Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
4.1 Deskripsi Data	55
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian Minat Belajar Siswa.....	63
4.3 Pembahasan	71
BAB V PENUTUP.....	74
Kesimpulan.....	74
Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Rancangan Penelitian	41
Tabel 3.2	Data siswa kelas IV di SDN Inpres Ntoke dan SDN 01 NunggiTahun Pelajaran 2022/2023	44
Tabel 3.3	Lembar Observasi (Kelas Eksperimen).....	47
Tabel 3.4	Lembar Observasi (Kelas Kontrol)	48
Tabel 3.5	Kriteria Pengukur Angket	49
Tabel 3.6	Kisi-kisi Angket minat belajar (kelas eksperimen).....	50
Tabel 3.7	Kisi-kisi Angket minat belajar (kelas kontrol).....	51
Tabel 3.8	Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran	55
Tabel 4.1	Deskripsi Hasil Validasi RPP Oleh Validator.....	59
Tabel 4.2	Angket Validasi Video Animasi Materi Gaya dan Gerak	61
Tabel 4.3	Validasi Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Ahli Materi	62
Tabel 4.4	Hasil keterlaksanaan pembelajaran menggunakan video animasi	63
Tabel 4.5	Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Alat Peraga	65
Tabel 4.4	Hasil Deskriptif Pre-test dan Post-test Kelas control.....	67
Tabel 4.5	Hasil Deskriptif Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen	69
Tabel 4.6	Hasil Deskriptif Uji Normalitas Data.....	71
Tabel 4.7	Deskripsi Hasil Uji Homogenitas.....	72
Tabel 4.8	Hasil Deskripsi Uji Independen Sampel T-Test.....	73
Tabel 4.9	Statistik Rata-Rata Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aplikasi kinemaster	13
Gambar 2.2 Aplikasi voicefx.....	21
Gambar 2.3 Kerangka Berfikir	39



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Penelitian	79
Lampiran 2. Lembar Observasi	81
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	85
Lampiran 4. Lembar Validasi RPP	97
Lampiran 5. Angket Siswa.....	106



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dewasa sekarang ini adalah topik yang sangat kompleks yang sedang dibahas secara global dari berbagai negara. Baik di negara maju maupun negara berkembang, pendidikan sangat menentukan kemampuan suatu bangsa untuk bersaing secara global dalam bidang kognisi, efektivitas, dan perkembangan psikomotorik. Karena pendidikan adalah salah satu indikator utama kemajuan suatu negara, maka sudah menjadi hal yang umum bagi sebagian besar negara untuk memberikannya prioritas utama dalam pembangunan mereka.

Menurut undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional menyatakan bahwa mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dari pengertian tersebut, pendidikan harus dilakukan secara sadar dan direncanakan, suasana belajar harus direncanakan agar peserta didik ikut aktif untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya serta dilaksanakan bersama guru yang sudah memenuhi kualifikasi dari lembaga pemerintah.

Mengutip pandangan para ahli pembelajaran, Conny Semiawan (2002) menyatakan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran merupakan kunci untuk mengatasi persoalan pendidikan yang buruk. Dengan kata lain, jika pemerintah ingin menaikkan standar pendidikan, maka standar pembelajaran harus dinaikkan terlebih dahulu. Untuk itu semua unsur baik siswa, sumber daya, metode, sarana dan prasarana pembelajaran, maupun biaya yang terkait dengan pembelajaran harus memaksimalkan fungsinya masing-masing untuk mencapai tujuan.

Kemampuan guru dalam membangkitkan semangat belajar siswa sangat diperlukan dalam perannya sebagai motivator belajar bagi mereka. Guru juga harus mampu memberikan instruksi terbaik kepada semua siswa untuk memicu minat mereka dalam belajar dan membantu mereka mencapai potensi penuh mereka. Minat siswa dalam mengikuti lingkungan pembelajaran, keaktifan mereka dalam bertanya, keaktifan mereka dalam menjawab pertanyaan, keaktifan mereka dalam menyimpulkan tujuan pembelajaran, dan indikator lainnya menunjukkan betapa bersemangatnya mereka dalam belajar. Lingkungan belajar yang menarik, kreatif, dan menyenangkan dapat diciptakan oleh kesadaran guru tentang cara menyampaikan materi.

Kualitas pembelajaran biasanya dicapai ketika proses pembelajaran direncanakan dengan cermat, langkah demi langkah dan proses demi proses. Selain itu, peran guru dalam peningkatan kualitas pembelajaran sangat strategis. Tiga variabel kunci yang dimasukkan ke dalam pembelajaran adalah karakteristik siswa, hasil belajar, dan belajar/mengajar, sehingga sangat

penting bagi guru untuk menjadikan upaya tersebut sebagai acuan dalam paradigma pembelajaran. Selain itu, seorang guru diperlukan untuk melaksanakan dan mengawasi proses pembelajaran di kelas untuk mencapai hasil yang diinginkan. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2009), metode guru dalam memfasilitasi pembelajaran adalah dengan menumbuhkan lingkungan yang menyenangkan dengan melibatkan siswa dan mencari solusi dari permasalahan mereka. Akibatnya, seorang guru harus membangun lingkungan yang menyenangkan dan menarik ketika mempraktikkannya atau selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran seharusnya menjadi pilar utama dalam perkembangan saat ini untuk membantu pendidik dengan mudah dan efektif menyampaikan informasi (materi) pembelajaran kepada peserta didik. Di beberapa tempat, khususnya di Desa Nunggi dan Ntoke, penggunaan media pembelajaran video animasi untuk membantu memberikan informasi (materi) pembelajaran belum begitu lazim, terutama dalam konteks pendidikan. Namun, peneliti percaya bahwa media video animasi memainkan peran penting dan banyak digunakan untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Untuk membentuk minat belajar siswa di era modern, seorang pendidik harus terampil dalam memanfaatkan media pembelajaran video animasi untuk menciptakan hal-hal baru dalam lingkungan belajar.

Proses pembelajaran dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, antara lain. Faktor motivasi internal siswa meliputi hal-hal seperti disuruh

membaca, yang menyebabkan mereka terlibat dalam kegiatan membaca. Motivasi siswa dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti lingkungan belajar, media, dan bahan ajar.

Keberhasilan belajar menurut Sanjaya dalam Hasanah & Nulhakim (2015: 92) dipengaruhi oleh beberapa variabel antara lain guru, media, siswa, dan lingkungan. Pentingnya media dalam pendidikan tidak dapat dilebih-lebihkan karena membantu siswa memahami materi yang disajikan dan menjelaskannya, yang pada gilirannya membantu proses dan hasil pembelajaran. Video pembelajaran animasi merupakan salah satu faktor yang akan dibahas dalam penelitian ini.

Media animasi merupakan media pembelajaran berbasis audiovisual karena dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus, menurut Rafik Karsidi (2018:111). Media pembelajaran audio visual ini dapat menyajikan isi pembelajaran yang lebih menarik, tidak membosankan, serta memudahkan penyampaian materi dan terminasi sesuai kebutuhan. Selain memberikan hiburan bagi siswa, media animasi dapat menyampaikan pesan yang berdampak pada hasil belajar siswa. Media animasi akan membantu siswa dalam memahami informasi abstrak.

Furoidah (2009) mengklaim bahwa media video animasi ini dapat ditayangkan ke seluruh kelas dengan menggunakan layar proyektor LCD di depan kelas. Media video animasi dapat dijadikan sebagai solusi dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPA pada materi gaya dan gerak karena masih banyak guru yang belum menggunakan media tersebut dalam proses

pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media video animasi gaya dan gerak dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diharapkan dengan menggunakan media video animasi ini akan membantu siswa belajar secara bermakna dan mencapai hasil belajar yang sebesar-besarnya.

Pengamatan yang dilakukan pada Senin, 18 Oktober 2021 di sekolah yang diteliti mengungkapkan bahwa SDN Inpres Ntoke dan SDN 01 Nunggi masih mengandalkan buku teks atau bahan cetak lainnya untuk pembelajaran. Oleh karena itu, jika siswa hanya menggunakan media, terlihat jelas dari temuan observasi tersebut bahwa mereka tidak tertarik dalam proses pembelajaran.

Siswa di sekolah dasar cenderung lebih terlibat dan inventif ketika mempelajari hal-hal baru. Tidak adanya ruang bagi siswa untuk melakukan penelitian independen adalah masalahnya. Siswa masih mengalami proses pembelajaran yang sangat monoton karena kurangnya strategi pengajaran inovatif dari guru yang akan memberi mereka platform. Untuk memicu minat siswa dalam belajar dan membangkitkan semangat mereka tentang materi yang diberikan, konten video animasi sangat penting dalam konteks ini. Media video dapat digunakan dengan berbagai cara yang saat ini sedang dikembangkan sebagai media yang dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Video dengan animasi dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Siswa dapat terinspirasi untuk berpartisipasi lebih aktif di kelas jika video animasi digunakan di kelas.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik ingin melakukan penelitian di SDN Inpres Ntoke dan SDN 01 Nunggi dengan judul sebagai

berikut :**“Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar ”**

1.2 Rumusan Masalah

Adakah Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Gaya dan Gerak Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN Inpres Ntoke dan SDN 01 Nunggi.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN Inpres Ntoke dan SDN 01 Nunggi

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah:

1.4.1 Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perluasan dan pengembangan kekayaan pengetahuan, wawasan, dan pengalaman, khususnya bagi peneliti dan pembaca pada umumnya. Mereka juga diantisipasi untuk menginformasikan minat siswa dalam belajar tentang video animasi. Bagi pembaca dan peneliti yang ingin mempelajari lebih dalam topik yang dibahas, khususnya yang berkaitan dengan proses belajar mengajar.

1.4.2 Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Bagi Siswa

Hal ini dapat membuat pembelajaran tidak monoton bagi siswa dan meningkatkan kinerja mereka dalam pembelajaran tema 7 sub-tema 1 dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan bagi mereka..

2. Bagi Guru

Penelitian ini sebagai sumber bagi guru ketika datang untuk menggunakan media animasi di kelas..

3. Bagi Sekolah

Untuk meningkatkan mutu pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik bagi sekolah maupun sekolah lain pada umumnya.

4. Bagi Peneliti

Untuk mendapatkan lebih banyak pemahaman dan keahlian tentang cara mengajar dengan memasukkan video animasi ke dalam proses pembelajaran untuk mengukur minat siswa dalam belajar.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sri Handayani (2019) “Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 01 Tanjung Sakti PUMU Kabupaten Lahat”. Hasil temuan menunjukkan bahwa pembelajaran IPA siswa kelas V dipengaruhi oleh penggunaan media animasi. Hal ini terbukti dari hasil posttest kelas V B (kelas eksperimen) yang menunjukkan skor rata-rata 68. Temuan ini juga didukung oleh hasil uji t dari perhitungan hipotesis nol, yaitu $t_{hitung} = 6,7079$ pada kedua kelompok. Bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,7079 > 2,024$) yang menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, maka ditentukan pengaruh media film animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 01 Tanjung Sakti PUMU Kab Lahat signifikan pada 5 % tingkat signifikansi.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang sekarang yaitu sama-sama membahas tentang video animasi. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang yaitu terletak pada objek penelitian, variabel penelitian dan analisis yang digunakan dalam penelitian sekarang menggunakan analisis statistic deskriptif dan analisis inferensial sedangkan penelitian terdahulu menggunakan Teknik analisis data yaitu uji prasyarat analisis.

2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Amania Najilah, dkk (2022) “Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo”. Hasil kelas eksperimen sebesar 2.292 dengan nilai rata-rata 91,68 dan enam siswa memperoleh nilai tertinggi 100. Sedangkan kelas kontrol terdapat 3 siswa dengan nilai 2.096 dengan nilai rata-rata 80,62. Nilai signifikansi 0,000 yang berarti nilai lebih kecil dari 0,005 menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, menunjukkan bahwa hasil perhitungan pengujian hipotesis dengan software SPSS versi 26 akurat. Video animasi memberikan dampak yang sangat positif terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Kepuh, Waru Waru, Sidoarjo, dapat disimpulkan.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang sekarang yaitu sama-sama membahas tentang video animasi kognitif dan variabel penelitian, analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis statistic deskriptif, analisis inferensial. sedangkan perbedaan penelitian yang sekarang dengan terdahulu yaitu terletak pada objek penelitian

3. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurrahmayanti A. (2017) “Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Cerita Anak SD Kelas V SD Inpres Lasepang Kabupaten Banteng”. Hasil menunjukkan bahwa ada variasi nilai rata-rata siswa. Siswa di kelas eksperimen yang menggunakan animasi video memperoleh nilai rata-rata 80,13 dibandingkan dengan 69,4 di

kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa mereka memenuhi standar KKM. Diketahui bahwa pada nilai $t_{hitung} = 2,662$ dengan $Sig (2-tailed) = 0,013$ dan nilai $t_{tabel} = 1,70113$ maka, $t_{hitung} = 2,662 > t_{tabel} = 1,70113$ berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang sekarang yaitu sama-sama membahas tentang video animasi. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang yaitu terletak pada objek penelitian, variabel penelitian dan analisis yang digunakan dalam penelitian sekarang menggunakan metode statistic independent dan analisis inferensial sedangkan penelitian terdahulu menggunakan Teknik analisis data yaitu uji prasyarat analisis.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pengajaran adalah perangkat keras yang digunakan untuk mendukung berlangsungnya proses belajar mengajar, menurut Turmuzi (2018:6). Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar merupakan perangkat keras yang digunakan oleh pengajar untuk mendukung pembelajaran yang sedang berlangsung.

(Gani & Saddam, 2020; Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) menyatakan bahwa salah satu unsur yang sangat menentukan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran.

Rohayati dalam Turmuzi (2018: 7) mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat dirasakan dan berfungsi sebagai saluran, metode, atau alat untuk pertukaran informasi selama pengajaran dan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa istilah “media” mengacu pada segala sesuatu yang dapat dirasakan dan digunakan sebagai saluran untuk tujuan mempromosikan pembelajaran.

Seperti yang dikemukakan oleh Martono Wagiran (2016:108) yang menegaskan bahwa perangkat pendidikan yang dibuat berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Karena perannya sebagai alat untuk belajar mandiri, media pembelajaran sering dikaitkan dengan kegiatan belajar mandiri.

Menurut beberapa pengertian media di atas, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan gagasan dan dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa guna memperlancar pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran tidak dapat dipungkiri.

Salah satu jenis media audio visual adalah video. Salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran menyimak sambil melihat gambar adalah media audio visual.

Video menurut Azhar Arsyad (2011: 49) adalah rangkaian gambar diam yang diproyeksikan secara mekanis satu per satu ke

layar menggunakan lensa proyektor. Dari informasi yang diberikan di atas dapat disimpulkan bahwa video adalah salah satu jenis media audio visual yang dapat menampilkan suatu objek bergerak dengan suara yang wajar atau natural. Video memiliki daya tarik tersendiri karena dapat menggambarkan gambar dan suara secara langsung. Video dapat digunakan untuk menyajikan informasi, menjalankan prosedur, mengklarifikasi ide-ide sulit, memberikan keterampilan, mempersingkat atau memperpanjang waktu, dan mengubah sikap.

Menurut pengertian beberapa ahli tersebut di atas, video adalah salah satu jenis media audio visual yang dapat menampilkan suatu objek yang bergerak disertai dengan suara alam atau suara yang sesuai. Video dapat digunakan untuk menyajikan informasi, mengajarkan keterampilan, mempersingkat atau memperpanjang waktu, menjelaskan konsep yang rumit, dan mengubah sikap.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Kata latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau penuntun, adalah tempat kata media pertama kali muncul. Namun secara lebih spesifik, alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk merekam, mengolah, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal disebut sebagai media dalam proses pembelajaran. Istilah “media” juga dapat merujuk pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyebarkan pesan dan membangkitkan minat,

perhatian, dan motivasi siswa. untuk meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Angkowo, (2007:25). (2007:25).

Sanjaya (2008:207) menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Menangkap sesuatu yang dapat dibandingkan dengan gambar, film, atau sesuatu yang direkam dalam video atau audio. Acara kemudian dapat disimpan dan digunakan nanti.
2. Mengubah kondisi, peristiwa, atau hal tertentu. Guru dapat menggunakan media pendidikan untuk mendemonstrasikan bagaimana pembelajaran yang abstrak dapat dibuat konkrit, sehingga lebih mudah untuk memahami dan menghilangkan verbalisme. Misalnya, materi edukasi tentang sistem peredaran darah manusia dapat disajikan dalam bentuk film.
3. Menambahkan gairah dan minat belajar siswa

Penggunaan media dapat membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa, meningkatkan fokus mereka pada materi pelajaran. Misalnya, untuk menarik perhatian siswa pada suatu topik sebelum menjelaskan materi pembelajaran di dalamnya. Instruktur kemudian memulai film.

4. Media pembelajaran memiliki nilai praktis sebagai berikut:
 - a. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa
 - b. Media dapat mengatasi batas ruang kelas

- c. Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan.
- d. Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.
- e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat.
- f. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru
- g. Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa
- h. Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang kongkrit yang abstrak.

Livied dan Lentz dalam mengutip pernyataan Sustandi dan Sutjipto (2013) bahwa media pembelajaran khususnya media visual memiliki tiga fungsi yaitu (a) fungsi afektif, (b) fungsi kognitif, dan (c) fungsi motivasional (c). Fungsi kompetitif berikut dijelaskan secara rinci:

Ketika siswa menemukan belajar (atau membaca) teks bergambar kurang menyenangkan, jelas bahwa media visual melayani tujuan yang dimaksudkan. Gambar atau simbol visual, seperti informasi tentang masalah sosial atau ras, dapat membangkitkan emosi dan sikap siswa.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa simbol visual atau gambar memudahkan pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, menunjukkan fungsi kognitif dari media visual.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media visual yang menyediakan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca, mengorganisasikan informasi dalam teks, dan mengingatnya kembali, menunjukkan fungsi kompensasi dari media pembelajaran. Menurut beberapa uraian di atas, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menampung siswa yang tidak mampu atau lambat menerima atau memahami materi pendidikan yang disajikan secara lisan.

2.2.2 Media Video Animasi

Perpaduan materi audio dan visual yang dapat menarik perhatian siswa, mempresentasikan objek dengan jelas, dan membantu dalam memahami materi yang menantang antara lain media video animasi. Apriansyah (2020: 12). (2020: 12). Animasi adalah media, menurut Faris (dalam Ponja 2018: 11). Media yang memiliki kekuatan untuk mempengaruhi perubahan, berdasarkan konsep, ide, dan visual yang berdampak pada semua aspek kehidupan, bukan hanya dunia animasi.

Guru dapat memusatkan perhatian siswa dengan menggunakan berbagai strategi pengajaran, yang dapat dilakukan dengan berbagai cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Jurnal pendidikan karakter Widiyasanti dan Ayiriza (2018:3) yang dikutip oleh Gagne dan Briggs menyatakan bahwa guru dan timnya

harus tetap memilih metode, desain, atau strategi pembelajaran terbaik untuk menyusun pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat didukung dengan penggunaan media yang tepat.

Astuti dan Mustadi menjelaskan bahwa siswa akan lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan media animasi dalam jurnal pendidikan karakter Widiyasanti dan Ayriza (2018:4). Konten video animasi dapat membantu siswa memahami konsep materi dalam waktu yang sangat lama selain meningkatkan motivasi belajar (*long time memory*) Mayer (dalam Efendi, dkk., 2020: 100).

Berdasarkan temuan penelitian Hsin dan Cigas (dalam Efendi, dkk., 2020: 100) yang menunjukkan bahwa video dapat menjadi media pembelajaran yang sangat efektif, dipilih pengaruh media video animasi sebagai media pembelajaran. Selain itu, dibandingkan dengan bahan cetak lainnya, penggunaan media video dinilai lebih terjangkau dan ekonomis baik dari segi finansial maupun operasional (putri dalam Efendi, 2020: 100).

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media video animasi berdampak pada cara belajar siswa. Hal ini didukung dengan temuan peneliti terdahulu dalam penelitian yang dilakukan dan disesuaikan dengan realita yang ada dimana anak-anak di sekolah dasar lebih menyukai hal-hal yang dipadukan dengan kartun, sehingga dapat memberikan motivasi *ekstrinsik* siswa untuk belajar..

2.2.3 Rancangan Desain Penggunaan Video Pembelajaran Animasi

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan video animasi. Pada proses pembuatan video diperlukan beberapa perangkat yang mendukung yaitu:

1. *Kinemaster*



Gambar 2.1 Aplikasi kinemaster

Untuk perangkat iOS dan Android, *Kinemaster* adalah program pengeditan video yang komprehensif dan ahli yang mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, dan teks berkualitas tinggi. Untuk meningkatkan konsentrasi siswa terhadap apa yang disampaikan guru, materi pelajaran dibuat semenarik mungkin secara visual dan dapat menampilkan video dan gambar animasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Khaira Nafizatul (2020:40).

Berikut langkah-langkah penggunaan aplikasi kinemaster untuk membuat video:

- a) Menyediakan perlengkapan dan bahan yang diperlukan untuk kelas IV SD Tema 7 antara lain laptop dengan koneksi internet yang handal, buku guru, dan buku siswa.
- b) Membuat proyek video sesuai dengan pedoman yang diberikan.
- c) Memilih Ukuran Bingkai Video

Pilih ukuran bingkai video yang sesuai. Anda dapat memilih rasio aspek 16:9 jika video Anda akan serupa dengan yang ada di YouTube. Anda bisa memilih rasio 9:16 jika ingin layar penuh (full screen). Anda bisa mencoba rasio 1:1 untuk sementara jika ingin membuat video untuk Instagram.

- d) Edit slide-slide video sesuai dengan kebutuhan
- e) Gunakan audio jika ingin menambahkan latar musik atau latar suara.

Jika telah selesai membuat video maka klik save pada aplikasih kinemaster.

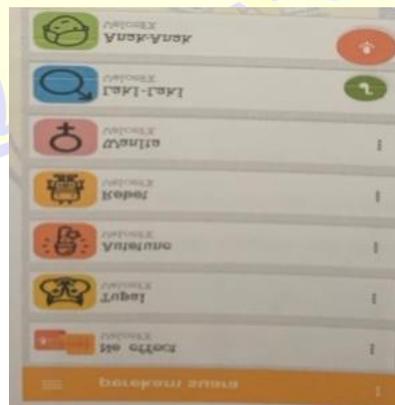
2. *Voicefx*

Voicefx adalah aplikasi pengubah suara dan perekam yang kuat yang dapat menambahkan efek audio ke suara dan musik. Edouard-Leon Scoot de Martiville menciptakan phonautogram, perekam suara pertama dalam sejarah, menurut Wikipedia. Namun berkat kemajuan teknologi, perekam suara ini sekarang bisa kita gunakan

di handphone (hp) dengan mendownload aplikasi perekam suara seperti *voicefx* dan lainnya. (Referensi: <http://www.blogspot.com>)

Adapun tahapan-tahapan dalam merekam suara pada *voicefx* yang diinstal melalui *handphone*, yaitu.

- a) Langkah awal, unduh aplikasi *voicefx* dari *play store* lalu instal
- b) Setelah diinstal jalankan aplikasi *voicefx*
- c) Selanjutnya akan muncul tampilan, seperti gambar
- d) Untuk memulai merekam, dengan mengklik tombol kuning bulat pada pojok kanan bawah yang memiliki gambar g
- e) Dalam posisi merekam, anda tidak bisa melakukan jeda.
- f) Setelah rekaman dihentikan, selanjutnya memilih efek suara.
- g) Untuk menyimpan rekaman suara, klik tanda titik tiga sesuai dengan efek suara yang diinginkan. Kemudian pilih tulisan simpan ke mp3.



Gambar 1.2 Aplikasi voicefx

Aplikasi *voicefx* lebih disukai oleh para peneliti karena lebih mudah digunakan dan memiliki berbagai macam filter yang menarik. Berbagai fitur unik yang menarik juga hadir. Banyak juga yang menawarkan efek samping yang lucu dan lucu. Dengan memilih gaya yang diinginkan, penggunaan aplikasi ini sangatlah mudah. Pengguna dapat membuat animasi dan gambar sesuai spesifikasinya dan kemudian memasukkannya ke dalam aplikasi. Sementara pengisian suara dilakukan dengan merekam langsung suara di *voicefx*.

2.2.4 Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Slameto menyatakan dalam Haryanti (2015:5) bahwa “minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengingat beberapa kegiatan”. Dengan cara yang mirip dengan saran untuk menumbuhkan sikap positif, guru harus berusaha membangkitkan minat siswa untuk menguasai pengetahuan yang ditemukan di bidang studi mereka. Sikap positif memperkuat minat, yang juga dipicu oleh perasaan menyenangkan. Sebaliknya, perasaan tidak menyenangkan menghambat belajar karena tidak menimbulkan sikap positif dan tidak mendorong minat belajar.

Menurut Elizabeth B. Hurlock dalam Haryati (2015:5), motivasi berasal dari minat, yang mengilhami orang untuk bertindak sesuka

hati. Mereka akan menjadi tertarik ketika mereka melihat sesuatu akan mengangkat dan memuaskan mereka. Namun, minat juga menurun seiring dengan menurunnya tingkat kepuasan. Ini menjelaskan bagaimana perilaku seseorang terhadap sesuatu secara signifikan dipengaruhi oleh seberapa besar ketertarikan mereka terhadapnya. Anak-anak yang lebih tertarik berusaha lebih keras daripada mereka yang kurang tertarik. Agar siswa termotivasi untuk meningkatkan kinerja mereka, sangat penting bagi guru untuk membangkitkan minat mereka pada apa yang mereka pelajari. Ketika siswa berkinerja baik, mereka akan merasa puas dengan kinerja mereka. Priansa dalam Sugiryati (2016:30) mendefinisikan minat belajar sebagai suatu keinginan yang dikehendaki disertai dengan perhatian dan kegiatan yang disengaja yang pada akhirnya menimbulkan perasaan senang ketika mengubah tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Peneliti menarik kesimpulan bahwa minat adalah suatu perasaan ketertarikan, keinginan, atau rasa semangat yang kuat yang menguasai individu secara mendalam dan disertai dengan perasaan senang yang membuat individu tersebut merasa senang saat melakukan sesuatu berdasarkan beberapa ahli. pendapat tentang minat yang telah dijelaskan sebelumnya. Kami tidak dapat mendeteksi minat ketika ada gejala khusus dalam perilaku siswa

selama kegiatan belajar mengajar. Selain itu, banyak keberhasilan belajar juga difasilitasi oleh minat pada materi pelajaran.

2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Pada hakekatnya, pengalaman adalah sebab dan akibat dari kepentingan. Suatu kegiatan menciptakan minat, yang merupakan alasan itu akan digunakan lagi dalam kegiatan yang sama. Dewi (2018:15) mencantumkan faktor-faktor berikut sebagai berikut:

a) *The Faktor Inner Urge/* Faktor Dorongan Dari Diri Sendiri

Minat dapat dengan mudah dipicu oleh rangsangan yang diberikan oleh lingkungan atau oleh berbagai kebutuhan atau keinginan. Misalnya, kecenderungan orang ini untuk belajar adalah hasil dari keinginannya untuk belajar lebih banyak tentang sains.

b) *The Fector Of Attetion/* faktor perhatian

Ketika seseorang memperhatikan, mereka terlibat dalam aktivitas yang berkaitan dengan pemilihan rangsangan lingkungan. Ketika seseorang berjalan di jalan utama, dia sadar akan lalu lintas, mobil yang lewat, dan orang-orang. Minat adalah sesuatu yang menimbulkan perhatian timbal balik yang kuat, dan perhatian adalah pemusatan atau pemusatan perhatian pada semua kegiatan individu yang diarahkan pada suatu objek atau sekelompok objek.

c) *The Factor Of Social Movie* / Faktor Motivasi Sosial

ketertarikan seseorang terhadap sesuatu atau objek. Seseorang mungkin tertarik pada prestasi yang tinggi untuk mendapatkan status yang tinggi, misalnya, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri manusia dan oleh motif sosial. Tanpa motivasi, tidak ada aktivitas nyata; motivasi merupakan komponen penting dari semua kegiatan, termasuk kegiatan belajar..

d) *Emosional Factor*/ Faktor Emosional

Emosi dan faktor emosional ini berdampak pada banyak hal. Misalnya, perjalanan sukses yang digunakan orang untuk aktivitas tertentu juga dapat membangkitkan emosi yang menyenangkan dan dapat membangkitkan antusiasme atau minat yang kuat.

e) Kognitif/pengetahuan

Proses pembelajaran biasanya dianggap bersifat kognitif. Kemampuan manusia untuk mengamati, melihat, berpikir, memperhatikan, berspekulasi, dan menilai dikenal sebagai kognisi. Oleh karena itu kognisi mengacu pada ide pengakuan. Kognitif mengacu pada proses berpikir, khususnya kapasitas orang untuk berhubungan, mengevaluasi, dan memperhitungkan suatu peristiwa atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan inteligensi (kecerdasan) yang

mengidentifikasi seseorang yang memiliki berbagai minat, terutama yang berpusat pada pengetahuan dan pembelajaran.

Peneliti sampai pada kesimpulan bahwa minat belajar dapat muncul karena adanya kesadaran diri dari seorang individu dan dibantu dengan pemberian stimulus dari orang lain setelah melihat faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar di atas. Ketika orang mendapatkan pengetahuan yang menginspirasi mereka atau mengarah pada keyakinan baru, minat belajar juga akan ada. Yang terpenting, partisipasi lingkungan sosial seseorang akan memberikan kontribusi bagi perkembangan minat belajar orang tersebut.

3. Fungsi Minat Belajar

Peran dan tanggung jawab penting untuk keberhasilan belajar. Individu yang antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran sepanjang hayat melakukannya karena rasa ketertarikan. Siswa tidak akan pernah puas dengan pendidikannya karena fungsi minat ini perlu ditingkatkan. Beberapa alasan mengapa para ahli mungkin tertarik untuk belajar:

Minat dalam belajar memiliki fungsi sebagai berikut (Alifus Sabiri,2014:21).

- a) Sebagai faktor pendorong belajar. Siswa yang terlibat dalam pelajaran akan tampak secara konsisten termotivasi untuk bekerja keras dalam studi mereka.

- b) Pendorong siswa untuk berbuat dalam mencapai tujuan
- c) Penentu arah perbuatan siswa yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai
- d) Penseleksi perbuatan sehingga perbuatan siswa yang mempunyai motivasi senantiasa dan tetap terarah kepada tujuan yang ingin dicapai.

Dewi (2018:17) menegaskan antara lain minat sangat berperan dalam pelaksanaan pembelajaran dan pembelajaran :

1) Minat Memudahkan Terciptanya Konsentrasi

Minat membantu perkembangan konsentrasi mental. Pengembangan konsentrasi, khususnya memusatkan pikiran pada suatu pelajaran, difasilitasi oleh perhatian segera yang dicapai secara alami dan tanpa menggunakan tenaga. Akibatnya, sulit untuk memperhatikan ketika tidak ada minat pada subjek.

2) Minat Mencegah Gangguan Perhatian di Luar

Keinginan untuk belajar membuat seseorang tidak teralihkan oleh faktor eksternal seperti percakapan orang lain. Ketika seseorang mudah teralihkan perhatiannya atau sering mengalihkan perhatiannya dari pelajaran untuk melakukan sesuatu yang lain, ini menunjukkan bahwa ia memiliki sedikit minat untuk belajar.

- 3) Minat Memperkuat Melekatnya Bahan Pelajaran dalam ingatan.

Dibutuhkan minat terhadap materi pelajaran untuk dapat menghafal materi pelajaran. Misalnya, meskipun kita hanya membaca atau mendengarkan suatu teks satu kali, kita akan dapat mengingatnya dengan baik jika didukung oleh minat yang kuat. Idealnya, bahan bacaan yang dihafal harus mudah dilupakan jika tidak tertarik.

- 4) Minat Memperkecil Kebosanan Belajar dalam Diri Sendiri .

Tidak ada hal yang membosankan, tidak berguna, atau berlangsung secara otomatis yang dapat menarik perhatian. bahwa kebosanan seseorang lebih disebabkan oleh hal-hal yang ada di dalam dirinya daripada faktor luar. Satu-satunya cara untuk menghilangkan kebosanan saat belajar dari seseorang adalah dengan menumbuhkan minat belajar terlebih dahulu dan kemudian meningkatkan minat tersebut sebanyak yang Anda bisa.

Dari berbagai sudut pandang yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa minat dapat memotivasi siswa untuk berprestasi dan giat belajar karena minat merupakan komponen yang diperlukan untuk keberhasilan belajar. Jika siswa tidak tertarik pada pendidikan mereka, pembelajaran akan menderita. Tidak dapat dipungkiri bahwa memiliki minat

yang tinggi terhadap suatu mata pelajaran merupakan salah satu prasyarat keberhasilan belajar.

4. Indikor Minat Belajar

Alat pemantau yang disebut indikator dapat menunjukkan arah minat belajar. Berikut penjabaran dari masing-masing indikator yang dapat memacu minat belajar siswa menurut Oktavia (2013:15), diantaranya:

a) Perasaan senang

Seorang siswa akan terus mempelajari mata pelajaran yang menurutnya menyenangkan atau menarik jika dia merasa seperti itu. Siswa tidak merasa tertekan untuk menekuni bidang studi.

b) Ketertarikan siswa

Ini mungkin merupakan pengalaman afektif yang dipicu oleh aktivitas itu sendiri, atau mungkin terkait dengan faktor pendorong yang mendorong kecenderungan untuk merasa tertarik pada orang, objek, atau aktivitas.

c) Perhatian siswa

Perhatian adalah fokus atau aktivitas jiwa menuju pengamatan dan pemahaman. Siswa secara alami akan memperhatikan suatu objek jika mereka tertarik untuk mempelajarinya.

Slameto menegaskan bahwa minat peserta didik meliputi sifat-sifat dalam diri peserta didik sebagai berikut:

- 1) Memiliki kecenderungan tetap untuk memperhatikan dan menyimpan informasi dari waktu ke waktu.
- 2) Sesuatu yang diminati menimbulkan perasaan bahagia dan gembira.
- 3) Memperoleh kebanggaan dan kepuasan dari sesuatu yang sangat diminati.
- 4) Ada perasaan koneksi dalam aktivitas yang dicari. minat dalam menggunakan atau melakukan aktivitas dari suatu objek.
- 5) Partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Partisipasi siswa dalam acara yang ini bertindak sebagai bentuk stimulasi bagi siswa dan menunjukkan minat mereka dalam belajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat sebelumnya, peneliti sampai pada kesimpulan bahwa terdapat beberapa indikator minat belajar, antara lain: (1) kebahagiaan, (2) minat siswa, (3) perhatian siswa, (4) partisipasi, dan (5) keterlibatan siswa. Beberapa karakteristik tersebut akan digunakan oleh peneliti sebagai indikator minat belajar. Karena di beberapa daerah minat belajar seorang siswa dapat dilihat melalui jalannya

pembelajarannya dengan melihat gejala-gejala yang mereka tunjukkan.

2.2.5 Pembelajaran Tematik di SD

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Proses pembelajaran melalui pengintegrasian informasi dari berbagai mata pelajaran menjadi satu tema atau topik pembahasan dikenal dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan upaya memadukan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap belajar dengan berpikir kreatif, menurut Sutirjo dan Mamik (2005:6).

Ada beberapa prinsip dasar yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan dan pelaksanaan pembelajaran tematik, yaitu:

1) Bersifat terintegrasi dengan lingkungan

Instruksi yang diberikan harus dikemas dengan cara yang relevan dengan materi yang dipelajari. Misalnya, suatu topik harus didiskusikan dalam kaitannya dengan tantangan yang dihadapi siswa, atau ketika masalah dunia nyata yang dihadapi siswa setiap hari dikaitkan dengan topik yang sedang didiskusikan.

Metode pengajaran harus direncanakan sedemikian rupa sehingga siswa berusaha keras untuk mengidentifikasi dan menerapkan tema pembelajaran yang relevan. Siswa didorong untuk menemukan tema untuk kegiatan pembelajaran

tematiknya yang benar-benar mencerminkan keadaan dan bahkan pengalaman pribadinya.

- 2) Efisiensi, Untuk mencapai kompetensi dengan baik, pembelajaran tematik memiliki manfaat efisiensi dari segi waktu, muatan materi, metode, dan penggunaan sumber belajar otentik.

Berdasarkan uraian yang telah diberikan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema-tema untuk menghubungkan berbagai topik pelajaran agar dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik ini mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan perhatian, kegiatan belajar, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya karena pembelajaran lebih berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik di SD

Ciri-ciri berikut menggambarkan pembelajaran tematik sebagai strategi pengajaran:

- a. Berpusat pada siswa. Guru terutama berfungsi sebagai fasilitator dengan menyiapkan sumber daya yang diperlukan bagi siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran modern yang mengutamakan siswa sebagai subjek pembelajaran.

- b. Memberikan pengalaman langsung, Siswa dapat memperoleh manfaat dari pengalaman langsung melalui pembelajaran tematik (pengalaman langsung). Siswa dihadapkan pada sesuatu yang konkrit (nyata) sebagai landasan untuk memahami konsep yang lebih abstrak melalui pengalaman langsung ini.
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. Perbedaan antara mata pelajaran menjadi kurang jelas selama pembelajaran tematik. Pembahasan mata pelajaran yang paling erat kaitannya dengan kehidupan siswa adalah tempat pembelajaran dipusatkan.
- d. Menguraikan ide-ide dari mata pelajaran tematik yang berbeda memperkenalkan ide-ide dari berbagai mata pelajaran untuk membantu dalam pembelajaran. Oleh karena itu siswa dapat memahami ide-ide ini secara keseluruhan. Hal ini penting untuk membantu siswa dengan masalah yang mungkin mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel), memungkinkan guru mengaitkan pelajaran dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain bahkan dengan kehidupan siswa dan lingkungan sekitar di mana sekolah itu berada.

- f. Hasil belajar dapat berubah sebagai respons terhadap minat dan kebutuhan siswa. Sesuai dengan kebutuhan dan minatnya, siswa diberi kesempatan untuk memaksimalkan potensi yang dimilikinya.
- g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan apa yang telah dikemukakan tentang karakteristik pembelajaran tematik, maka dapat dikatakan bahwa siswa lebih banyak dijadikan sebagai subjek pembelajaran dalam pembelajaran tematik, sedangkan guru utamanya berfungsi sebagai fasilitator dengan menyediakan sumber-sumber yang diperlukan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Libatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang terfokus pada pembicaraan tentang mata pelajaran yang memiliki kaitan paling kuat dengan kehidupan siswa. memperkenalkan ide-ide dari berbagai mata pelajaran untuk membantu dalam belajar.

3. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Tematik

a. Tujuan Tematik

Selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, diharapkan siswa juga mampu:

- 1) Memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep yang telah dipelajarinya.

- 2) Dapatkan pengetahuan tentang bagaimana mengumpulkan, menganalisis, dan menggunakan informasi.
- 3) Kembangkan pandangan positif, kebiasaan sehat, dan standar moral tinggi yang diperlukan untuk sukses dalam hidup.
- 4) Mengembangkan keterampilan sosial seperti menghargai pendapat orang lain, kerjasama, toleransi, dan komunikasi.
- 5) Menumbuhkan kecintaan belajar.
- 6) Pilih kegiatan berdasarkan kebutuhan dan bidang minat mereka.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tujuan dari pembelajaran tematik ini adalah untuk memberikan pemahaman konsep dan keterampilan yang lebih bermakna kepada siswa. Itu juga dapat membantu siswa mengembangkan sikap positif dan kebiasaan baik, yang akan menginspirasi mereka untuk bersemangat belajar.

b. Manfaat Pembelajaran Tematik

Rumusan (2013:258) menerapkan pembelajaran tematik, siswa dan guru mendapatkan banyak manfaat. Salah satu keunggulan tersebut adalah

1. Bergantung pada tahap perkembangan intelektualnya, pembelajaran dapat mengingatkan siswa akan pemahaman konseptual mereka tentang realitas.
2. Melalui kegiatan pembelajaran yang bervariasi, pembelajaran tematik memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan.
3. Hubungan siswa dapat menjadi lebih akrab berkat pembelajaran tematik.
4. Instruksi tematik membantu pendidik menjadi lebih profesional.
5. Menyenangkan karena mengabaikan kebutuhan dan minat anak.
6. Karena keterampilan kognitif mudah diingat dan signifikan, mereka akan bertahan lebih lama.
7. Perkaya kemampuan kognitif anak sesuai dengan permasalahan yang mereka hadapi.
8. Meningkatkan toleransi, komunikasi, dan keterbukaan terhadap sudut pandang orang lain di tempat kerja.

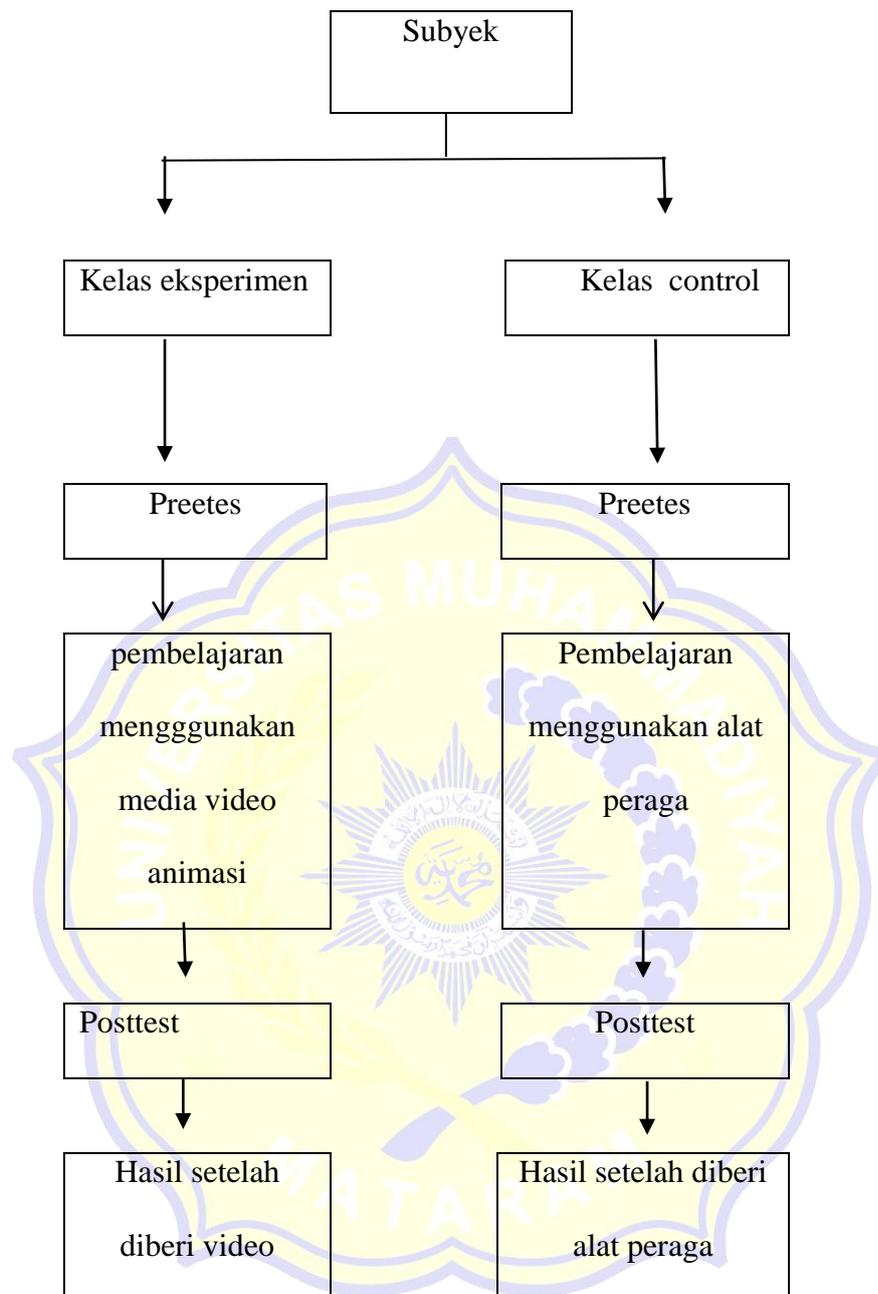
Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelebihan pembelajaran tematik dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak.

2.3 Kerangka Berfikir

Sering kita amati bahwa penyampaian materi oleh guru dalam kegiatan pembelajaran tidak disertai dengan metode yang menarik. Hal ini terlihat dari pengamatan peneliti yang diantaranya banyak siswa yang terlihat tidak tertarik dengan penyampaian materi pelajaran oleh guru. Misalnya siswa yang bosan kurang semangat dalam belajar, kurang menunjukkan minat terhadap materi yang dipelajarinya, bahkan ada yang lebih suka bermain sendiri.

Telah dibuktikan melalui temuan penelitian sebelumnya bahwa media animasi mempengaruhi hasil belajar siswa. Apa saja yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pemberi (guru) kepada penerima (siswa) agar pembelajaran lebih menyenangkan, menarik perhatian siswa, dan membantu pemahaman dan retensi informasi yang disajikan dianggap sebagai media pembelajaran.

Untuk meningkatkan pembelajaran, peneliti menggunakan media animasi, khususnya pada saat pembelajaran subtema gaya dan gerak khususnya tema 7. Untuk meningkatkan minat belajar siswa, peneliti menggunakan media ini untuk membantu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran.



Gambar 2.3 Kerangka Berfikir

2.4 Hipotesis penelitian

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir maka penelitian dapat merumuskan hipotesis dalam penelitian sebagai berikut

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran animasi terhadap minat belajarsiswa tema 7 subtema 1 kelas IV SDN Inpres Ntoke.

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran animasi terhadap minat belajarsiswa tema 7 subtema 1 kelas IV SDN 01 Nunggi.

Untuk membuktikan bagaimana pengaruh penggunaan video animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Peneliti akan turun langsung ke lapangan untuk membuktikannya.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

Untuk penelitian ini menggunakan desain quasi-eksperimental. Penelitian ini dipilih karena dapat menunjukkan bagaimana variabel perlakuan mempengaruhi variabel hasil. Hal ini perlu dikendalikan untuk mencegah munculnya variabel tambahan yang dapat membelokkan temuan penelitian yang tidak konsisten. Sugiyono (2020:128).

Dalam jenis penelitian yang menggunakan *True Experimental*, sampel eksperimen dan kontrol diambil dari populasi acak, menurut Sugiyono (2020: 136). *The "Posttest-Only Control Design"* adalah metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Dua kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan dalam desain penelitian ini. Sebagai informasi lebih lanjut, kelompok eksperimen lah yang mendapatkan perlakuan, sedangkan kelompok kontrol tidak. Mereka mendapat asuhan melalui video animasi di kelas eksperimen. Hanya terapi berbasis prop yang diberikan pada kelompok kontrol. Pada tabel 3.1 di bawah ini ditampilkan metodologi penelitian:

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelas	Pretes	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_2	-	O_4

(Sugiyono,2017:116)

X : Perlakuan (*treatment*) menggunakan media video

R₂:Perlakuan menggunakan alat peraga

O₁ :*Prettest* sebelum diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen

O₂:*Posttest* setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

O₃ : *Prettest* pada kelompok Kontrol

O₄ :*Posttest* pada kelompok Kontrol

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pilih dua kelas subjek untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
2. Memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menerapkan penggunaan media video
3. Melaksanakan pembelajaran di kelas kontrol dengan menggunakan alat peraga.

Kemudian untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi melakukan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat minat belajar siswa.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi menurut Sudarmanto (2013:26) mengacu pada keseluruhan objek atau orang yang diteliti. Sedangkan Darmadi (2014:55) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan subjek yang memenuhi kriteria tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan hasilnya digunakan sebagai sumber data dalam suatu penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN Inpres Ntoke yang berjumlah 18 Orang dan SDN 01 Nunggi yang berjumlah 15 orang siswa Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 2 sekolah yaitu SDN Inpres Ntoke dan SDN 01 Nunggi.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kelas IV di SDN Inpres Ntoke dengan jumlah siswa 18 orang dan SDN 01 Nunggi dengan jumlah siswa 15 orang sebagai populasi untuk mendapatkan data penelitian. Hal itu dilakukan dengan memperhatikan hal-hal yang disebutkan dan mengamati keadaan penduduk secara berkelompok, khususnya sebanyak satu golongan. 33 siswa dari SDN Inpres Ntoke dan SDN 01 Nunggi merupakan populasi peserta penelitian ini.

3.2.2 Sampel

M Arikunto (2016:95) menyatakan bahwa sampel mencerminkan ukuran dan karakteristik populasi. Penelitian dapat menggunakan teknik populasi acak yang diambil dari populasi tersebut jika populasinya besar dan peneliti tidak dapat mempelajari setiap anggota populasi, misalnya

karena keterbatasan data dan waktu. Jika subjek lebih besar dari 100%, maka 50% dari populasi akan diambil untuk maju; alternatifnya, jika subjeknya kurang dari 100%, lebih baik mengambil semuanya untuk melakukan studi populasi.

Tabel 3.2

Data siswa kelas IV di SDN Inpres Ntoke dan SDN 01 Nunggi

Tahun Pelajaran 2022/2023

Sekolah	Jenis kelamin		Jumlah	
	Laki-laki	Perempuan		
SDN Inpres Ntoke	9	9	18	Eksperimen
SDN 01Nunggi	4	11	15	Kontrol
Jumlah	13	20	33	

Berdasarkan hasil observasi kondisi kelas di SDN Inpres Wanca dan SDN 01Nunggi, yang tersusun secara paralel Untuk semua sekolah yaitu SDN Inpeas Ntoke dan SDN 01 Nunggi. Sehingga sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV di SDN Inpres Ntoke dan SDN 01 Nunggi. Metode pengambilan sampel ini menggunakan teknik random sampling, yaitu memilih kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui sistem undian atau *shuffle*. Berdasarkan nomor yang ditarik kelompok eksperimen, SDN Inpres Ntoke, memiliki 18 siswa, dan kelas kontrol, SDN 01 Nunggi, memiliki 15 siswa, sehingga jumlah sampel untuk penelitian ini adalah 33 orang.

3.2.3 Waktu Dan Tempat Penelitian.

Penelitian ini dilakukan di SDN Inpres Ntoke dan SDN 01 Nunggi Wera, Bima, Nusa Tenggara Barat. Pada semester Genap Tahun 2022/2023.

3.2.4 Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan observasi, angket dan dokumentasi.

3.2.4.1 Observasi

Suharsimi Arikunto (2004: 272) menegaskan bahwa observasi lebih dari sekedar mencatat juga memerlukan pertimbangan berbagai faktor sebelum mengembangkan evaluasi menjadi skala bertingkat. Pengamatan langsung atau tidak langsung terhadap suatu objek yang diteliti untuk mengumpulkan informasi untuk penelitian dikenal sebagai observasi atau observasi. Temuan awal peneliti tentang dampak penggunaan video animasi terhadap minat belajar siswa Tema 7 Sub Tema 1 kelas IV SDN Inpres Ntoke dan SDN 01 Nunggi didasarkan pada observasi yang dilakukan selama penelitian ini.

3.2.4.2 Kuesioner (Angket)

Kuesioner adalah daftar pertanyaan tertulis yang diberikan kepada siswa dan meminta mereka untuk mengungkapkan pendapat, peristiwa, atau kesan yang mereka miliki atau orang lain miliki (Suharsimi arikunto, 1988:77).

3.2.4.3 Dokumentasi

Menurut Ridwan (2014:58), Dokumentasi bertujuan untuk mengumpulkan informasi langsung dari lokasi penelitian, termasuk literatur terkait, aturan, log aktivitas, foto, film dokmeter, dan data terkait. Penelitian ini menggunakan metode dokumentasi untuk mengumpulkan informasi siswa kelas IV SDN Inpres Ntoke dan SDN 01 Nunggi, mengevaluasi kemampuan kognitif siswa, dan memotret kegiatan pembelajaran.

3.3 Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

3.3.1 Variabel Bebas (*Independen*)

Istilah variabel stimulus, prediktor, dan anteseden digunakan untuk menggambarkan variabel independen. Variabel bebas menurut Sugiyono (2016:61) adalah variabel yang mempengaruhi, menyebabkan perubahan, atau timbulnya variabel terikat (terikat). Penggunaan video animasi berfungsi sebagai variabel bebas penelitian.

3.3.2 Variabel terikat (*Dependen*)

Variabel output, kriteria, atau konsekuensi adalah nama umum untuk variabel dependen. Menurut Sugiyono, variabel dependen adalah yang dipengaruhi atau dihasilkan dari variabel independen (2016:61). Minat belajar siswa merupakan variabel dependen dalam penelitian ini.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengukur data penelitian yang dapat digunakan untuk mendapatkan data yang akurat. Widoyoko (2020:51). Untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap minat belajar siswa dan mengukur kedalaman pemahaman siswa, metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket. Penelitian ini menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi sebagai instrumennya.

3.4.1 Lembar Observasi

Lembar observasi/ lembar pengamatan untuk melihat aktivitas siswa kelas IV di SDN Ntoke dan Nunggi selama proses belajar mengajar berlangsung.

Tabel 3.3 Lembar Observasi (Kelas Eksperimen)

No	Komponen yang diukur	Penilaian ke-			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal				
	➤ Guru membuka kelas dengan salam				
	➤ Guru mengajak siswa untuk berdoa				
	➤ Guru memeriksa kehadiran siswa				
	➤ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran				
	➤ Antusiasme siswa saat apersepsi				
2.	Kegiatan Inti				
	➤ Guru memfasilitasi siswa dengan video animasi materi gaya dan gerak				
	➤ Guru menyampaikan materi pembelajaran tentang gaya dan gerak				
	➤ Siswa memperhatikan guru saat menyampaikan materi				
	➤ Keaktifan siswa dalam bertanya				
	➤ Guru menerapkan penggunaan video animasi				

	dengan metode pembelajaran Diskusi, Percobaan, dan Penugasan.				
	➤ Siswa diberikan kesempatan menyimak video animasi				
	➤ Ketertiban siswa saat mengikuti proses pembelajaran				
	➤ Keterampilan siswa dalam berpendapat				
	➤ Guru memberikan kesempatan kepada siswa lainya untuk menanyakan materi yang belum di pahami				
	➤ Guru melakukan “ice breaking” tepuk semangat				
3.	Kegiatan Penutup				
	➤ Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dibahas				
	➤ Guru memberikan tes evaluasi				
	Jumlah skor				

Tabel 3.4 Lembar Observasi (Kelas Kontrol)

No	Komponen yang diukur	Penilaian ke-			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal				
	➤ Guru membuka kelas dengan salam				
	➤ Guru mengajak siswa untuk berdoa				
	➤ Guru memeriksa kehadiran siswa				
	➤ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran				
	➤ Antusiasme siswa saat apersepsi				
2.	Kegiatan Inti				
	➤ Guru memfasilitasi siswa dengan alat peraga materi gaya dan gerak				
	➤ Guru menyampaikan materi pembelajaran tentang gaya dan gerak				
	➤ Siswa memperhatikan guru saat menyampaikan materi				
	➤ Keaktifan siswa dalam bertanya				
	➤ Siswa diberikan kesempatan untuk mengamati alat peraga				
	➤ Guru menerapkan penggunaan alat peraga dengan metode pembelajaran Diskusi, Percobaan, dan Penugasan.				

	➤ Guru memberikan contoh manfaat/kegunaan dari alat peraga dalam kehidupan sehari-hari.				
	➤ Ketertiban siswa saat mengikuti proses pembelajaran				
	➤ Keterampilan siswa dalam berpendapat				
	➤ Guru melakukan “ice breaking” tepuk semangat				
3.	Kegiatan Penutup				
	➤ Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dibahas				
	➤ Guru memberikan tes evaluasi				
	Jumlah skor				

3.4.2 Lembar Angket

Lembar angket adalah seperangkat pertanyaan tertulis yang disampaikan kepada siswa untuk mengungkap pendapat, keadaan, kesan yang ada pada diri responden sendiri maupun di luar dirinya. (Suharsimi arikunto, 1988:77) Adapun langkah-langkah pengumpulan datanya pada table 3.3 berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Pengukur Angket

Pertanyaan Positif	Skor
Sangat setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RR)	3
Cukup setuju (CS)	2
Kurang setuju (KS)	1

- a) Peneliti membagikan angket kepada peserta didik yang masing-masing mendapatkan satu lembar angket

- b) Peneliti mengarahkan peserta didik terlebih dahulu membaca sebelum menjawab angket
- c) Peserta didik memberi tanda (\checkmark) pada kolom pilihan sesuai dengan pendapatnya sendiri.

Tabel 3.6 kisi-kisi Angket minat belajar (kelas eksperimen)

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
Minat belajar	Rasa Tertarik	1. Saya sangat tertarik dengan pembelajaran tema 7 gaya dan gerak saat guru menggunakan video animasi	1,2,3
		Saya mencatat saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan video animasi.	
		Saya sangat antusias untuk bertanya ketika guru mengajar menggunakan video animasi.	
Perhatian	Perhatian	2. Saya selalu bersungguh-sungguh belajar tema 7 gaya dan gerak saat menggunakan video animasi.	4,5,
		Saya memperhatikan pembelajaran menggunakan video animasi ini dengan tidak berbicara saat belajar, dan tidak mengganggu teman	
Perasaan Senang	Perasaan Senang	3. Saya belajar menggunakan video animasi ini tanpa paksaan	6,7
		Saya mengulangi kembali apa	

		yang saya pelajari ini setelah sampai dirumah	
Keinginan dan Kesadaran		4. Saya bersemangat belajar dikelas saat menggunakan video animasi.	8,9,10
		Saya sadar bahwa belajar tema 7 materi gaya dan gerak menggunakan video animasi ini sangat penting bagi kehidupan sehari-hari	
		Ketika ketinggalan pembelajaran menggunakan video animasi ini saya langsung bertanya pada teman	

Tabel 3.7 kisi-kisi Angket minat belajar (kelas kontrol)

Variabel	Indikator	Pernyataan	No Item
Rasa Tertarik		1. Saya sangat tertarik dengan pembelajaran tema 7 gaya dan gerak saat guru menggunakan alat peraga.	1,2,3
		Saya mencatat saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan alat peraga.	
		Saya sangat antusias untuk bertanya ketika guru mengajar menggunakan alat peraga.	
Perhatian		2. Saya selalu bersungguh-sungguh	4,5,

		belajar tema 7 gaya dan gerak saat menggunakan alat peraga.	
		Sayamemperhatikan pembelajaran menggunakan alat peraga ini dengan tidak berbicara saat belajar, dan tidak mengganggu teman	
	Perasaan Senang	3. Saya belajar menggunakan alat peraga ini tanpa paksaan Saya mengulangi kembali apa yang saya pelajari ini setelah sampai dirumah	6,7
	Keinginan dan Kesadaran	4. Saya bersemangat belajar dikelas saat menggunakan alat peraga. Saya sadar bahwa belajar tema 7 materi gaya dan gerak menggunakan alat peraga ini sangat penting bagi kehidupan sehari-hari Ketika ketinggalan pembelajaran menggunakan alat peraga ini saya langsung bertanya pada teman	8,9,10

3.5 Teknik Analisis Data

Untuk memastikan apakah video animasi mempengaruhi minat belajar siswa, data tersebut kemudian dilakukan analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial. Analisis data ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menganalisa data dari lembar validasi dari ahli untuk

mengetahui kevalidan dari RPP, Angket dan Lembar keterlaksanaan pembelajaran dari data hasil *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan mengguakan uji homogenitas apakah data yang didapat homogen atau tidak dengan menggunakan aplikasi *SPSS 25 for windows* dan uji hipotesis dengan menggunakan uji T.

3.5.1 Validasi Instrumen

Para ahli memvalidasi instrumen sebagai bagian dari proses untuk menentukan apakah instrumen tersebut praktis dan dapat diandalkan untuk digunakan dalam penelitian. “Validasi instrumen merupakan penilaian yang masih berpijak pada pemikiran rasional dan belum ditetapkan sebagai fakta di lapangan” (Sugiyono, 2010: 414). Dalam penelitian ini, validitas instrumen dievaluasi oleh para profesional yang berpengalaman luas. Untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan tambahan instrumen, para ahli diminta untuk mengevaluasi alat tersebut.

1. Analisis Kevalidan RPP

Penulis membuat form validasi dengan pertanyaan pada tahap pertama. Validator kemudian diberikan kuesioner validasi, dan mereka melengkapinya dengan mencentang setiap kotak di samping kategori yang telah disediakan oleh peneliti. Alat yang digunakan memiliki lima pilihan jawaban yang dapat disesuaikan dengan isi pertanyaan. Setiap pilihan jawaban memiliki nilai yang berbeda, yang menunjukkan tingkat penerapan RPP.

Rumus yang digunakan adalah:

$$xi = \frac{x}{y} \times 100\%$$

keterangan :

xi = skor validator

x = jumlah skor yang diperoleh validator

y = skor maksimum

2. Analisis kevalidan Angket

Untuk mengetahui apakah angket yang digunakan valid dan sesuai dengan indikator pencapaian materi pembelajaran maka diperlukan melakukan analisis angket dalam penilaian dalam menggunakan rumus sebagai berikut:

$$xi = \frac{x}{y} \times 100\%$$

keterangan :

xi = skor validator x = jumlah skor validator

y = skor maksimum

3. Analisis Lembar Keterlaksanaan Model Pembelajaran

Adapun penelian dari aspek obserrvasi keterlaksanaan pembelajaran yang dicapai, dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Kp = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

Kp = Persentase skor lembar keterlaksanaan pemmbelajaran

x = Skor yang dipoeroleh

y = Skor maksimal

selanjutnya nilai yang diperoleh dari skor lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dikategorikan berdasarkan ketentuan berikut:

Tabel 3.8 Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran

Interval skor	Kriteria
$80\% \leq kp \leq 100\%$	Sangat baik
$60\% \leq kp < 80\%$	Baik
$40\% \leq kp < 60\%$	Cukup baik
$0\% \leq kp < 40\%$	Kurang baik

3.5.2 Uji Normalitas Data

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini diperiksa apakah berasal dari populasi yang berdistribusi normal dengan menggunakan uji normalitas. Pada *SPSS 25 versi Windows*, satu sampel *Kolmogorov-Smirnov* digunakan untuk uji normalitas ini. Jika koefisien asimtotik sig kurang dari 0,05 pada keluaran *Kolmogorov-Smirnov*, data dianggap tidak terdistribusi secara normal..

3.5.3 Uji Homogenitas

Untuk memastikan apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini memiliki varians yang sama (homogen), maka digunakan uji homogenitas. Uji Levene digunakan pada *SPSS versi Windows 25* untuk uji homogenitas ini. Jika hasil uji Levene > nilai tabel, atau harga koefisien sig > dari nilai alpha yang ditentukan, yaitu 5%, maka data dikatakan homogen (0,05).

Sebaliknya, jika hasil uji Levene atau harga koefisien sig kurang dari 0,05 maka data dianggap tidak homogen.

3.5.4 Uji Hipotesis

Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata sampel yang digunakan dilakukan pengujian hipotesis. Pada kelas IV di SDN Inpres Ntoke dan SDN 01 Nunggi, penelitian ini bertujuan untuk membandingkan rata-rata perbedaan hasil belajar siswa antara pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video dan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga. Uji-t sampel terkait diterapkan dalam penelitian ini.

Langkah-langkah sebagai berikut:

1. Rumusan Hipotesis

$H_0 \mu > \mu_2$: “Tidak ada pengaruh penggunaan video pembelajaran animasi terhadap minat belajar siswa tema 7 subtema 1 kelas IV di SDN 01 Nunggi”.

$H_a \mu \leq \mu_2$: “Adanya pengaruh penggunaan video pembelajaran animasi terhadap minat belajar siswa tema 7 subtema 1 kelas IV SDN Inpres Ntoke”.

2. Rumus Statistika

$$T_{hitung} = \frac{(x_1 - x_2)}{\sqrt{\left(\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2} \right) \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

T = harga statistic yang diuji t

x_1 = rata-rata kelas eksperimen

x_2 = rata-rata kelas kontrol

n_1 = jumlah anggota kelas eksperimen

n_2 = jumlah anggota kelas kontrol

S^2_1 = variansi kelas eksperimen

S^2_2 = variansi kelas kontrol

$$\text{Dengan } S^1 = \sqrt{\frac{\sum(X_1 - \bar{X})^2}{n-1}}$$

3. Kriteria uji

Tolak H_0 jika $t > t_{\alpha}$

4. Keputusan uji

Kesimpulan H_0 diterima atau ditolak. Penelitian ini menguji hipotesis dengan bantuan program SPSS 25.

