

Pengaruh Media *Interaktif Animasi* Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV UPT SDN 066652 Kecamatan Medan Helvetia

Yetty Rosmawati Pangaribuan¹, Sondang Purba², Putri Patresia Saragih³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sari Mutiara Indonesia

**penulis korespondens*

Artikel Informasi	Abstract	
Received : 17 November 2024	<p><i>The aim of this research was to determine the influence of using animated interactive media on students' learning interest in the material I and my needs for class IV UPT SD N 066652 Medan Helvetia. This type of research is quasi-experimental. The population in this study were all fourth grade students at UPT SD Negeri 066652, totaling 46 students. The sampling technique used was a saturated sample. The experimental class consisted of 23 students and the control class consisted of 23 students. The data collection techniques used in this research were questionnaires and documentation. From the results of data analysis, the average post-questionnaire score in the experimental class was 61.48, while the average score in the control class was 52.57. The results of the independent sample test using post-questionnaire data in the experimental and control classes showed a sig (2 tailed) value of $0.005 < 0.05$, so H_a was accepted and H_o was rejected. So it can be concluded that animated interactive media has an influence on students' interest in learning science subjects in my material and my needs for class IV UPT SD Negeri 066652 students.</i></p>	
Revised : 27 November 2024		
Available Online : 30 November 2024		
<th style="background-color: #d9e1f2;">Keyword</th>		Keyword
<p><i>Animation Interactive Media, Interest in Learning</i></p>		
<th style="background-color: #d9e1f2;">Korespondensi</th> <td></td>	Korespondensi	
Phone :		
Email : yettyrosmawaty@gmail.com		

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan sangat penting bagi kelangsungan kehidupan suatu bangsa, sebab kualitas kehidupan suatu bangsa sangat erat dengan tingkat pendidikan.

Dalam penyelenggaraan pendidikan haruslah mengikuti perkembangan zaman, sebab jika penyelenggaraan pendidikan pada suatu kelompok masyarakat tidak dapat mengikuti perkembangan zaman, maka kelompok masyarakat tersebut akan tertinggal dengan kelompok masyarakat yang menyelenggarakan pendidikan sesuai dengan perkembangan zaman.

Dengan demikian, maka penyelenggaraan pendidikan harus disesuaikan dengan zamanya. Misalnya, jika dahulu guru menggunakan kapur tulis dan papan tulis, sebagai media untuk mengajar siswanya, maka pada zaman sekarang guru dapat mengemas dan menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media laptop dan infocus kemudian guru juga harus menyiapkan model pembelajaran yang terbaik untuk diberikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran tidak hanya menggunakan kapur dan papan tulis.

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah salah satu mata pelajaran di SD yang mempelajari tentang alam sekitar baik itu dari yang bisa dilihat oleh mata telanjang maupun yang dilihat dengan bantuan alat.

Pembelajaran IPA merupakan ilmu yang menjelaskan tentang alam semesta dan isinya, serta peristiwa-peristiwa yang dikembangkan melalui penelitian dengan proses ilmiah (Hartini, Kusdiwelirawan, & Fitriana, 2014). Mutakinati, Anwari, & Yoshisuke, (2018) Tujuan umum pembelajaran IPA adalah penguasaan peserta didik untuk memahami sains dalam konteks yang lebih luas, terutama dalam kehidupan sehari-hari. Shofiyah, (2018) Dalam Kurikulum K13 dalam lingkup sekolah dasar mata pelajaran IPA menuntut siswa mampu melakukan dan menemukan sesuatu. (Asthira, Kusmariyatni, & Margunayasa, 2016; Putra, Margunayasa, & Wibawa, 2017)

Pembelajaran IPA di sekolah dasar dimaksudkan untuk mengenal, menyikapi, dan mengapresiasi ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menanamkan kebiasaan berfikir dan perilaku ilmiah yang kritis, kreatif, dan mandiri. maka diperlukan proses pembelajaran secara terampil dan efektif, sehingga minat belajar IPA siswa akan meningkat.

Pentingnya peranan media dalam proses pembelajaran mengharuskan para guru untuk lebih kreatif inovatif dalam memilih dan menggunakan media dalam pembelajaran karna itu sangat penting untuk menarik minat belajar siswa (Saleh D 2021). Pembelajaran pada umumnya masih menggunakan komponen-komponen yang umum seperti papan tulis, gambar-gambar meja kursi dan lain sebagainya yang masih sering digunakan dalam penelitian saat ini meskipun belum banyak berdampak pada hasil belajar (Agustin et al., 2021).

Peranan media dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, mempengaruhi motivasi, minat dan atensi peserta didik dalam belajar, dapat membantu dalam memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga mampu membuat pembelajaran lebih menarik (joyfull learning), pesan dan informasi menjadi lebih jelas serta mampu memanipulasi atau menghadirkan objek

yang sulit dijangkau oleh peserta didik, sehingga media juga menjadi bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat (Winastiti et al., 2021) media animasi merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang di olah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

Beberapa kelebihan media interaktif animasi Munir (2012: 177) menyebutkan beberapa kelebihan media interaktif animasi antara lain: Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak menjadi konkrit. Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena peserta didik dapat berinteraksi dengan media pembelajaran secara langsung. serta menarik perhatian peserta didik sehingga meningkatkan minat, motivasi, aktivitas, kreativitas, dan tingkat ketokusanya dalam belajar.

Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game. Media animasi adalah media berupa gambar yang bergerak disertai dengan suara dan merupakan perkembangan dari IPTEK. Penggunaan animasi tidak terlepas dari alat bantu komputer. Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan (Fitri Rahmawati, 2020).

Dengan menggunakan media pembelajaran seperti media interaktif yang berupa gambar, dan audio proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan dapat menarik perhatian para peserta didik sehingga materi dapat dengan mudah dipahami oleh para peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan bagi tenaga pengajar dapat memperdalam proses belajar mengajar di Kelas, misalnya membangkitkan motivasi dan memberikan

evaluasi setelah melakukan proses belajar mengajar.

Animasi menurut Siswati, (2019) mengemukakan bahwa animasi dapat berupa gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang diatur secara khusus sehingga dapat bergerak sesuai dengan jalan yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar binatang, gambar tumbuhan, bangunan dan sebagainya.

Dengan kemajuan teknologi muncul berbagai media pembelajaran baru, salah satunya yaitu media interaktif animasi. Media interaktif animasi merupakan sistem pembelajaran berbasis multimedia karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Computer Technology Research (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Dari hal tersebut maka dengan media interaktif animasi siswa dapat mengingat materi 80%. Selain itu siswa juga akan menjadi lebih interaktif dan pada media ini terdapat animasi yang merupakan bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan agar lebih menarik dan mudah dipahami, maka media tersebut sangat efektif untuk menjadi media yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Selanjutnya sebagaimana dikemukakan oleh Darmawan (2007: 51) “sistem pembelajaran berbasis multimedia dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan mempermudah penyampaian”. Kemudian Prof. Munir, (2012). mengatakan bahwa multimedia dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat.

Minat belajar merupakan kecenderungan hati dan jiwa seseorang

terhadap sesuatu yang bisa dipelajari serta berguna sehingga sesuatu itu diperlukan, diperhatikan dan kemudian diikuti dengan perasaan senang. Seseorang yang tertarik pada sesuatu akan memberikan perhatian penuh mereka sepanjang waktu. Selain itu siswa menjadi termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan serius dari awal hingga akhir untuk memperoleh hasil belajar yang positif. sebagai hasil dari minatnya (Agustin et al.,2021).

Ketika siswa terlibat dalam kegiatan belajar, minat berfungsi sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar, dan menarik perhatian siswa serta siswa merasa tertarik karna mempunyai minat belajar yang tinggi. bahwa minat belajar merupakan kecenderungan hati dan jiwa seseorang terhadap sesuatu yang bisa dipelajari seta berguna sehingga sesuatu itu diperlukan, diperhatikan dan kemudian diikuti dengan perasaan senang. Seseorang yang tertarik pada sesuatu akan memberikan perhatian penuh mereka sepanjang waktu. Selain itu siswa menjadi termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan serius dari awal hingga akhir untuk memperoleh hasil belajar yang positif. sebagai hasil dari minatnya (Agustin et al.,2021).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada 25 Februari-25 Maret 2024 sebanyak empat pertemuan dengan ibu Zulkaidah Sibuea, S.Pd terkait dengan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di SDN 066652 Medan, ditemukan bahwa minat siswa masih rendah. Selanjutnya berdasarkan pengamatan, pada saat guru menjelaskan materi didalam kelas diketahui bahwa siswa dalam memperhatikan pelajaran kurangnya kefokusannya siswa saat materi dijelaskan, sehingga siswa terlihat bosan, jenuh, bahkan menunjukkan sikap kurang semangat belajar, kemudian terkadang. sehingga hasil belajar siswa kelas IV khususnya pada mata pelajaran IPA masih tergolong kurang maksimal. dan juga diperkuat berdasarkan nilai hasil ulangan harian Ilmu Pengetahuan Alam diketahui

bahwa dikelas IV SDN 066652 Medan ditemukan masih banyak siswa yang masih banyak memiliki nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu 70. Pada kelas IV A diketahui bahwa dari 21 siswa hanya 8 orang siswa (38%) yang lulus KKM sedangkan dikelas IV B diketahui bahwa dari 22 siswa hanya 9 orang siswa (40%) yang lulus KKM. Berdasarkan capaian nilai tersebut terlihat bahwa siswa masih kurang berminat.

Langkah lebih lanjut harus diambil guru menumbuhkan minat siswa yang rendah ini. Salah satu solusi yang mampu diterapkan guru yaitu menggunakan media yang menarik. 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. 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 UPT SDN 066652 masih menganggap bahwa mata pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang materinya banyak. Akibatnya, siswa sering malas belajar karena cenderung menghafal dan siswa cenderung pasif dalam selama proses pembelajaran.

Sehingga menarik perhatian peneliti untuk meneliti masalah tersebut agar dapat memberikan kontribusi terhadap pembelajaran di sekolah tersebut. Prestasi yang dicapai siswa tidak sesuai harapan masih banyak yang mendapat skor rendah sehingga menjadi tanggung jawab yang besar bagi guru untuk meningkatkannya dalam mempelajarinya, yang akan

menyulitkan mereka dan dapat menurunkan minat mereka pada mata pelajaran IPA. Rendahnya minat belajar di UPT SDN 066652 juga disebabkan oleh jarang media pembelajaran yang digunakan

Berdasarkan pemikiran di atas, maka dilakukan suatu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA dengan penelitian eksperimen yang berjudul "Pengaruh Media *Interaktif Animasi* Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV UPT SDN 066652 Kecamatan Medan Helvetia.

METODE 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 peneliti ini juga menggunakan penelitian eksperimen semu.

Desain Penelitian

Satu kelas bertindak sebagai kelas eksperimen dan kelas lain bertindak sebagai kelas kontrol. Kelas yang mendapat perlakuan disebut sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol tidak mendapat perlakuan. Kelas eksperimen kemudian diberi perlakuan pada waktu yang telah ditentukan. Pengukuran kedua kelas diambil setelah pengaruh. Dampak

Pengaruh ditunjukkan dengan perbandingan hasil antara kedua kelas. Kelas eksperimen yang telah menerima perlakuan untuk sementara waktu dibandingkan dengan kelas kontrol menggunakan informasi ini.

Dalam hal ini kelas yang dikategorikan sebagai kelas eksperimen yaitu siswa kelas VI A yang berjumlah 21 orang dan yang dikategorikan kelas 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 IV UPT SD Negeri 066652.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelompok	Preangket	Perlakuan	Postangket
Kelas eksperimen	O1	MediaInteraktif Animasi (X1)	O2
Kelas Kontrol	O3	Konvensional (X2)	O4

Keterangan :

- O1 : Preangket pada kelas eksperimen
- O2 : Postangket pada kelas eksperimen
- O3 : Preangket pada kelas kontrol
- O4 : Postangket pada kelas kontrol
- X1 : Perlakuan Media Interaktif Animasi
- X2 : Perlakuan Konvensional

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Hasil Uji Coba Tes Hasil

Uji Validitas

Deskripsi Data

Bagian ini menguraikan dan menganalisis hasil minat belajar IPA siswa kelas IV yang diberikan kepada siswa sewaktu penelitian dilakukan di kelas IV adalah sebagai berikut :

a. Post-Angket Eksperimen

Dalam penelitian ini peneliti melaksanakan post-angket pada tanggal 15 juni 2024 kepada siswa kelas IV UPT SD Negeri 066652 Kecamatan Medan Helvetia untuk mengetahui minat belajar IPA pada materi aku dan kebutuhanku sesudah menggunakan media interaktif animasi kepada siswa. Adapun daftar data nilai post-angket di kelas Eksprimen dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.1

Hasil Minat belajar IPA Siswa kelas IV A (Kelas Eksperimen-Media Interaktif Animasi)

No	Nama Siswa	Post-Angket Eksperimen	Kriteria
1.	SA	58	Kurang
2.	SR	63	Cukup
3.	AWS	70	Baik
4.	NBA	70	Baik
5.	AIS	78	Baik
6.	AM	80	Sangat Baik
7.	CSB	80	Sangat Baik
8.	HFA	78	Baik
9.	AAM	70	Baik
10.	AA	80	Sangat baik
11.	MKD	70	Baik
12.	RSP	80	Sangat Baik
13.	AAL	80	Sangat Baik
14.	AL	70	Baik
15.	R	64	Cukup
16.	AS	70	Baik
17.	PR	80	Sangat Baik
18.	A	72	Baik
19.	AW	72	Baik
20.	K	80	Sangat Baik
21.	PSD	60	Cukup
22.	AS	72	Baik
23.	RN	78	Baik
Sangat Baik		24,34 %	
Baik		41,7 %	
Cukup		10,4 %	
Kurang		-	
Sangat Kurang		-	

Dapat dilihat bahwa minat belajar pada post-angket yang memperoleh kategori sangat baik yaitu 7 siswa dengan kategori 24,34 %, kategori baik yaitu 12 siswa dengan nilai rata-rata 41,7 % dan kategori cukup yaitu 3 siswa dengan nilai rata-rata 10,4 %.

Dan hasil analisis deskripsi data post-angket dikelas eksperimen pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 066652 Kecamatan Medan Helvetia dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Eksperimen

Eksperimen		Statistics	
N		Valid	23
		Missing	0
Mean			61.48
Median			63.00
Mode			63 ^a
Std. Deviation			5.282
Variance			27.897
Range			25
Minimum			47
Maximum			72
Sum			1414

Berdasarkan hasil deskripsi data pada posy-angket eksperimen kelas IV UPT SD Negeri 066652 Kecamatan Medan Helvetia pada tabel diatas, diketahui Nilai mean atau rata-rata yang didapatkan adalah 61.48 dengan median adalah 63.00 dan modus adalah 63. Selanjutnya standart deviasi atau simpangan baku yang diperoleh sebesar 5.282 dengan varian 27.897. Nilai minimum adalah 47 dan nilai maximum adalah 72, dan range atau jangkauan nilai pada postangket 25.

b. Post-Angket Kontrol

Peneliti melaksanakan post-angket pada kelas kontrol untuk melihat data yang didapatkan setelah melakukan pembelajaran konvensional, dimana pembelajaran ini berlangsung tanpa adanya menggunakan media. Adapun data post-angket pada kelas kontrol dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.3
Hasil Minat belajar IPA Siswa kelas IV A
(Kelas Kontrol-Tanpa Media)

No	Nama Siswa	Post-Angket Kontrol	Kriteria
1.	ETS	50	kurang
2.	ADZ	50	kurang
3.	GAN	34	Sangat kurang
4.	BK	56	kurang
5.	GRS	62	Cukup
6.	DRT	41	Sangat kurang
7.	IA	42	Sangat kurang
8.	MR	38	Sangat kurang
9.	FM	55	kurang
10.	MI	38	Sangat kurang
11.	SS	31	Sangat kurang
12.	NG	78	Baik
13.	NM	66	Cukup
14.	FM	55	Sangat kurang
15.	MF	59	Sangat kurang
16.	KL	73	Baik
17.	CS	63	Cukup
18.	PS	37	Sangat kurang
19.	AN	48	Sangat kurang
20.	KDP	40	Sangat kurang
21.	PML	56	kurang
22.	RS	66	Cukup
23.	RD	71	Baik
Sangat Baik		-	
Baik		10,4 %	
Cukup		13,9 %	
Kurang		17,3 %	
Sangat Kurang		38,26 %	

Dapat dilihat bahwa minat belajar untuk pre-angket yang memperoleh nilai dengan kategori baik yaitu 3 siswa dengan nilai rata-rata 10,4%, kategori cukup 4 siswa dengan nilai rata-rata 13,9%, kategori kurang 5 siswa dengan nilai rata-rata 17,3% dan kategori sangat kurang 11 siswa dengan nilai rata-rata 38,26%.

Dan hasil analisis deskripsi data post-angket dikelas kontrol pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 066652 Kecamatan Medan Helvetia dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.4 Statistik Deskriptif Kontrol

Statistics		
N	Valid	23
	Missing	0
Mean		52.57
Median		55.00
Mode		38 ^a
Std. Deviation		13.406
Variance		179.711
Range		47
Minimum		31
Maximum		78
Sum		1209

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan hasil deskripsi data pada post-angket kontrol kelas IV UPT SD

Negeri 066652 Kecamatan Medan Helvetia pada tabel diatas, diketahui Nilai mean atau rata-rata yang didapatkan adalah 52.57 dengan median adalah 55.00 dan modus adalah 38. Selanjutnya standart deviasi atau simpangan baku yang diperoleh sebesar 13.406 dengan varian 179.711. Nilai minimum adalah 31 dan nilai maximum adalah 78, dan range atau jangkauan nilai pada postangket 47.

Kesimpulannya telah dibuktikan adanya peningkatan minat belajar siswa kelas IV SDN UPT 066652. Perbedaan antara nilai rata-rata post-angket eksperimen dan kontrol. Yang dimana nilai rata-rata pada post-angket eksperimen lebih tinggi yaitu 61.48 dan post-angket kontrol 52.57.

Uji Persyaratan Analisis Data
Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data normal merupakan syarat mutlak, sebelum melakukan 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.

Data minat belajar siswa peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Angket

Tests of Normality				
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistic	df		Sig.
Hasil Minat	Pre-angket eksperimen	.157	23	.148
	Post-angket eksperimen	.200	23	.018
Pre-angket kontrol	Pre-angket kontrol	.121	23	.200 [*]
	Post-angket kontrol	.133	23	.200 [*]

^{*}. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan penjabaran tabel test of normality tersebut, bahwa nilai signifikansi hasil Kolmogorov-smirnov yaitu

mendapatkan $> 0,05$, maka uji normalitas berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya varians dua buah distribusi atau lebih, uji homogenitas biasanya digunakan sebagai syarat dalam analisis independent sampel t test dan anova.

Dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka berdistribusi adalah homogen. Jika signifikansi $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak homogen. Dari hasil perhitungan homogenitas melalui aplikasi spss versi 22, data minat belajar IPA dapat di lihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Angket

Test of Homogeneity of Variances

Minat Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3,75	1	44	.543

Berdasarkan pernyataan tabel test of homogenitas of variance tersebut, terlihat nilai signifikansi 0,543. Dari dasar pengambilan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka distribusi adalah homogen dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak homogen. Jadi, data tersebut adalah homogen dengan $0,543 > 0,05$.

Uji Hipotesis/ Uji t

Uji hipotesis / uji t digunakan untuk mengetahui apakah perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan atau tidak berhubungan. Dasar pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikansi terhadap minat belajar pada materi aku dan kebutuhanku kelas A dan kelas B. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan pada minat belajar pada materi aku dan kebutuhanku kelas A dan kelas B. Dari hasil perhitungan Uji t melalui aplikasi spss versi

22, data kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis/ Uji T Minat Belajar IPA

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	20,865	.000	2,900	44	.005	8,91304	3,00441	2,85806	14,96803
Equal variances not assumed			2,997	28,670	.005	8,91304	3,00441	2,76526	15,06082

Berdasarkan pernyataan di atas, terlihat bahwa nilai signifikansi sig. (2 tailed) adalah $0,005 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar IPA pada materi aku dan kebutuhanku mengalami perbedaan signifikansi.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik pada materi aku dan kebutuhanku. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, penelitian ini dilakukan di kelas IV A (eksperimen) terdiri dari 23 responden dan kelas IV B (kontrol) terdiri dari 23 responden dan jumlah populasi adalah keseluruhan dari kelas IV SD Negeri UPT 066652.

Sebelum dilakukannya penelitian ini, peneliti memvalidkan angket terlebih dahulu kepada salah satu dosen apakah sudalayak atau tidak digunakan untuk penelitian yang akan dilaksanakan. Setelah angket tersebut sudah divalidasi kemudian uji cobakan kepada peserta didik di kelas IV A dan kelas IV B. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui validasi, realibilitas dan normalitas pada anget tersebut. Berdasarkan hasil uji coba 20 pernyataan angket layak digunakan dalam penelitian yang memenuhi kriteria valid, reliabel dan normal.

Penelitian ini menggunakan teknik preangket dan postangket untuk mengetahui minat peserta didik apakah terdapat

pengaruh setelah penggunaan media interaktif.

Berdasarkan hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kontrol data preangket dan postangket mendapatkan nilai yang signifikansi $> 0,05$, maka uji normalitas berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan data preangket dan postangket mendapat nilai signifikansi $0,543 > 0,05$ dan data homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan data preangket dan postangket. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut menunjukkan hasilnya adalah homogen.

Selanjutnya di lakukan test uji t preangket dan post angket untuk melihat pengaruh penggunaan media interaktif animasi pada materi aku dan kebutuhanku. Berdasarkan tabel uji t nilai sig (2-tailed) yaitu $0,005 < 0,05$ diketahui t hitung sebesar 2.900 dan nilai t tabel pada tabel statistik dengan signifikasi 0,05 dengan $df = 46 - 2 = 44$ sebesar 0,297. Karena t hitung $2.900 > t$ tabel 0,297 maka H_0 di tolak. Apabila H_0 di tolak maka pengaruh variabel independen terhadap dependen adalah signifikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dalam penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik pada materi aku dan kebutuhanku kelas IV UPT SD N 066652 Medan Helvetia T.A 2023/2024. Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV UPT SD Negeri 066652 yang berjumlah 46 siswa. Tehnik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Kelas eksperimen berjumlah 23 orang siswa dan kelas kontrol berjumlah 23 orang siswa. Tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. Dari hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata post-angket pada kelas eksperimen adalah 61.48

sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah 52.57. Hasil uji independet sampel test yang menggunakan data postangket pada kelas eksperimen dan kontrol, menunjukkan nilai sig (2 tailed) $0,005 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif animasi berpengaruh pada minat belajar peserta didik mata pelajaran IPA pada materi aku dan kebutuhanku siswa kelas IV UPT SD Negeri 066652 Tahun Ajaran 2023/2024.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah disajikan, maka berikut ini beberapa saran yang diajukan perlu mendapat perhatian dari semua pihak yang berkepentingan terhadap penggunaan media interatif animasi dalam minat belajar peserta didik kelas IV . Maka saran bagi guru adalah menggali kreativitas dalam membuat media dikelas agar membantu guru dalam menyelesaikan masalah dalam minat serta memberikan cara mengajar yang disenangi peserta didik .

Adapun saran bagi peserta didik yaitu meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran IPA kelas IV SD dengan menggunakan media interaktif animasi. Penelitian ini juga sebagai masukan kepada sekolah untuk meningkatkan minat peserta didik melalui adanya penggunaan media interaktif animasi pada kelas IV dan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan sebagai bekal bagi calon guru dalam penggunaan media ineraktif animasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SDN UPT 066652 pada pembelajaran IPA materi Aku dan kebutuhanku.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A., & Budiono, I. (2021). *Perilaku pencegahan covid-19 pada santri di pondok pesantren Al-Asy'ariyyah Kalibeber Kabupaten Wonosobo*. Indonesian Journal of Public Health and Nutrition, 3(1),

- 318-329.
<https://journal.unnes.ac.id/siu/index.php/IJPHN/article/download/45434/20494>.
- Asthira, I W. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle SE Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di Gugus III*. e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, (Online). Volume. 4, No. 1.
- Arsyad 2016:3. *Media pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Akyas Azari 2016:75 *Analisis minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu di kelas VIII SMP Negeri 2 Siding Kabupaten Bengkayang*, skripsi. Fakultas ilmu pendidikan dan pengetahuan sosial
- Bulun 2016:113 *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI SDN Bebie Tahun Pelajaran 2022/2023*. Skripsi, Fakultas keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram
- Chasanah 2019:11 *Penerapan Metode Non Example Pada Materi Ipa Melalui Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Jagaraja Tahun Ajaran 2023*. Skripsi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram
- Fitri Rahmawati, 2020, *Pengaruh media kolase bahan bekas terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok B TK Al-Khodijah Kedungsoko Tulungagung*, skripsi. Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan UIN Sayyid Ali Rahmatullah.
- Hartini, T. I., Kusdiwelirawan, A., & Fitriana, I. 2014. *Pengaruh Berpikir Kreatif*
- Hasanah dan Sumiharsono, 2018:3 *Pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran ipa mata pelajaran ipa kelas VI SD NEGERI BEBIE TAHUN PELAJARAN 2022/2023*, Skripsi. Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah mataram.
- Hidayat & Djamila 2018:66 *Analisis Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika*. Jurnal, Pendidikan Matematika Indonesia Volume 4 Nomor 1, Halaman 6-11
- Hurlock & Suseno 2020:7 *Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI SDN BEBIE Tahun Ajaran Pelajaran 2023/2024*. Skripsi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Universitas Muhammadiyah Mataram
- Kemendiknas 2011:3 *Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu Tema Es Loli Rasa Durian Kelas VII Di SMPN 2 Wonogiri*. Jurnal, Inkuiri Volume 3, No.1, 2014 Halaman 28-36
- Lestari dan Mokhammad (2017: 93-94), *Analisis minat belajar siswa pada materi senyawa hidrokarbon ditinjau dari prespektif gender*. Hal 421-429.
- Munir. (2012: 177). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Mutakinati, L., Anwari, I., & Yoshisuke, K. (2018). *Analysis Of Students' Critical Thinking Skill Of Middle School Through Steam Education Project-Based Learning*. Jurnal

- Pendidikan IPA Indonesia JPII, 54-65
- Nazila, 2022:5394 *Film animasi dampak penggunaan gadget berlebih* n 57 oku menggunakan ADOBE FLASH CS6. *Jurnal teknik informatika mahakarya*. Vol.5 No1, Juni 2022, Hal,53-62.
- Putra, I. K. D. A. S., Margunayasa, I. G., & Wibawa, I. M. C. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Peta Pikiran terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD*. MIMBAR PGSD Undiksha, 5(2).
- Rahmadani 2019:16 *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI SDN Bebie Tahun Ajaran 2022/2023*. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah, Mataram.
- Saleh, D. (2021). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK Pada Pembelajaran Tematik DI Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(4). 5501-7663.
- Shofiyah, N., dan Wulandari, E. (2018). *Model problem based learning (pbl) dalam melatih scientific reasoning siswa*. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 3(1): halaman 35.
- Siswati, S. and Dindasari, D. A. (2019) *Tinjauan Aspek Keamanan dan Kerahasiaan Rekam Medis di Rumah Sakit Setia Mitra Jakarta Selatan*, *Jurnal Ream Medis dan Informasi Kesehatan*. ejournal.poltekkes-smg.ac.id, 2(2).
- Sugiyono. (2007), *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, kualitatif dan R&D*. In Bandung: Alfabeta.
- Slameto 2010:180, *Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika*. *Jurnal pendidikan matematika indonesia*, volume nomor 4, halaman 6-11.
- Simbolon 2013:52 *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI SDN Bebie Tahun Ajaran 2022/2023*. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah, Mataram.
- Sardiman 2014 : 94 *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Tari Di SDN Negeri Dukuh Waru 4 Kecamatan Dukuh Waru Kibupaten Tegal*. Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negei Semarang.
- Sitiatava 2013:53 *Penggunaan Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Sifat-sifat Benda Bagi Anak Tunanetra Kelas III*. *Jurnal Pendidikan Khusus Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Luar Biasa*.
- Winastiti, Listina (2021) *Pelaksanaan Pembelajaran Praktek Sulaman Bebas Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di MAN 2 Kulon Progo*. SITHesis, Universitas Neger Yogyakarta.
- Wassid&Sunendar 2016:114 *Pengaruh Tandır Dengan Media Wapres (Wayang Ekspresi) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa*. Skripsi, Fakultas Keguruan Dan

Ilmu Pendidikan Universitas
Muhammadiyah Magelang

Yunitasari&Hanifa 2020: 236, *Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID-19*. Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 Nomor 3 Tahun 2020 Halm 232 – 243