

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS IV SD
NEGERI 124 KOTA AGUNG BENGKULU UTARA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Prasyarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Dalam Ilmu Tarbiyah



Oleh :

Lia Agustina

NIM.1516240221

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2021**



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
Jln. Raden Fatah PagarDewaTelp. (0736) 51276, 51384 Fax (0736) 53848

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Lia Agustina
NIM : 1516240221

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN
Di Bengkulu

Assalamu'alaikumWr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, Maka kami selaku Pembimbing berpendapat bahwa Skripsi Sdr..

Nama : Lia Agustina

Nim : 1516240221

Judul : **“Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara”**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd). Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.
Wassalamu'alaikumWr. Wb.

Pembimbing I

Dra. Nurniswah, M.Pd
NIP. 196308231994032001

Bengkulu, Januari 2020

Pembimbing II

Nur Hidayat, M.Ag
NIP. 1973060320011121002



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raulen Fatah Pagari Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara" yang disusun oleh Lia Agustina, NIM. 1516240221 telah dipertahankan di depan Dewan Pengujian Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Kamis, 18 februari 2021 dan menyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Pendidikan Dasar Ibtidaiyah.

Dekan

Dr. H. Mawardi Lubis, M.Pd
NIP.196512311998031015

Sekretaris

Nita Agusmiati, M.Pd
NIDN. 198408302019032005

Penguji I

Fitri Winda, M.Ag
NIP. 197606042001122004

Penguji II

Fitri Hafidha Hidayani, M.Pd
NIP. 197506302009012004

Bengkulu, Februari 2021

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Tadris



Dr. Zubardi, M.Ag., M.Pd
NIP. 196903081996031005

MOTO

**“Bukanlah ilmu yang seharusnya mendatangimu, tetapi kamulah yang harus
mendatangi ilmu itu”.**

(Imam Malik)

PERSEMBAHAN



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

1. Kedua orang tuaku Ayah ku tercinta (Arfandi. Alm) dan Ibu ku tercinta (Wati) yang senantiasa memberikan kasih sayang secara dukungan, ridho, dan cinta kasih yang tiada terhingga. Serta selalu kuat untuk menafkahi membiayai proses pendidikanku hingga sampai saat ini.
2. Kakakku tercinta (Hasna, Gunawan, Asmawi, Hamdan, Murni, Deri) dan kakak iparku (Dani, Nengsih, Sukini, Lepi, Hotma) yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan penuh untuk sampai ke titik yang diharapkan yaitu bisa menjalani semua rintangan hambatan yang ada dalam mengerjakan sebuah karya tulis yang tidak mudah ini.
3. Keponakan-keponakan terhebatku yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang selalu menyemangatiku dan juga memberikan hiburan saat berada dirumah.
4. Untuk teman seperjuanganku Anisa Fitri Juwita dan Fifin Pratiwi yang sudah memberikan masukan, semangat, saran, motivasi, bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Untuk teman seperjuanganku Nadia Ramadhani , Adisti Tamara, Rio Rian Saputra yang selalu memberikan doa, semangat, motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Untuk teman seperjuanganku Melpi Aprilina , Ulan Lestari , Lia Venelopa , Rian Hadi, Siti Rabbani, Indah Kurnia, yang selalu memberikan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Keluarga besar PGMI Angkatan 2015 khususnya local G, kelompok KKN 06 Desa Talang Prapat, yang telah memberikan banyak cerita dalam hidupku. Kelompok PPL SDN 79 Kota Bengkulu, dan teman-teman seperjuangan di IAIN Bengkulu yang tak dapat disebutkan satu persatu, yang sama-sama berjuang mewujudkan cita-cita.
8. Untuk Agama, Bangsa Negara dan Almamater saya IAIN Bengkulu yang telah menjadi lampu penerang dalam kehidupanku dan yang selalu aku banggakan.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lia Agustina
NIM : 1516240221
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila di kemudian hari penulisan Skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung-jawabkannya sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di IAIN Bengkulu. Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, dan tidak dipaksakan.

Bengkulu, Januari 2021

Yang Menyatakan

Lia Agustina
NIM: 1516240221

ABSTRAK

Lia Agustina, NIM. 1516240221. Dengan Judul “ Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara ”. Pembimbing I: Dra. Nurniswah, M.Pd dan Pembimbing II: Nur Hidayat, M. Ag

Kata Kunci : *Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar.*

Penelitian bertujuan untuk mengetahui minat belajar dalam pembelajaran IPA siswa kelas IV yang di asumsikan menggunakan media pembelajaran Interaktif Animasi lebih baik daripada tanpa menggunakan media Interaktif Animasi di SD 124 Kota Agung Bengkulu Utara . Penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelas IVA berjumlah 23 orang sebagai kelompok kontrol dan kelas IVB berjumlah 23 orang sebagai kelompok eksperimen. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu media Interaktif Animasi sedangkan variabel terikat yaitu Minat belajar IPA. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, Kuesioner (angket) dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah Uji t, untuk menguji hipotesis yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil analisis data dengan menggunakan uji t, nilai t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan nilai t_{tabel} . t_{tabel} dengan derajat bebas (db) $=n_1+n_2 -2=23+23-2=44$ dan nilai $\alpha=0,05$ diperoleh t_{hitung} sebesar 3,072 dan t_{tabel} sebesar 2,015. Dari analisis tersebut diperoleh bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka dapat di tarik kesimpulan bahwa media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara.

KATA PENGANTAR

Assalamua'laikum Wr. Wb

Alhamdulillah, Segala puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam *jahiliyah* menuju alam yang maju dan modern.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengucapkan terimakasih kepada para dosen, teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan penuh dalam penulisan skripsi ini, untuk itu izinkanlah penulis menghaturkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin. M, M.Ag, MH selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Bengkulu yang telah memberikan kesempatan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd Selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
3. Nurlaili M.Pd.I Selaku Ketua Jurusan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
4. Dra. Aam Amaliyah, M.Pd Selaku Kaprodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
5. Dra. Nurniswah, M.Pd Selaku pembimbing I yang telah membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini dari tahap awal hingga akhir.
6. Nur Hidayat, M.Ag Selaku pembimbing II yang telah membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini dari tahap awal hingga akhir.
7. Deni Febrini S.Ag. M.Pd Selaku pembimbing Akademik yang selalu memberikan bimbingan dan arahan selama penulis menempuh pendidikan di Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

8. Ahmad Irpan, S. Sos.i.,M.Pd.I selaku Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri Bengkulu beserta staf yang telah memberikan keleluasaan bagi penulis dalam mencari konsep-konsep teoritis dan referensi.
9. Ulil Azmi Selaku Kepala Sekolah SDN 84 Kota Bengkulu dan seluruh dewan guru yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
10. Dosen dan Karyawan IAIN Bengkulu yang dengan segala kebaikan mencurahkan perhatian dan ilmu pengetahuanya.
11. Rekan-rekan Mahasiswa Jurusan Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

Tiada satu apapun yang mampu penulis berikan selain ucapan terimakasih beserta doa semoga Allah SWT Menjadikan suatu ibadah dan mendapatkan imbalan kebaikan disisiNya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kesalahan baik dari segi tulisan maupun penggunaan kata. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun demi kebaikan untuk masa depan yang akan datang.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Bengkulu, 2021

Penulis



Lia Agustina

1516240221

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat penelitian.....	7
G. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Hakikat Media Pembelajaran	9
1. Pengertian Multimedia	9
2. Pengertian Multimedia Interaktif	10
3. Animasi.....	12
B. Mata Pelajaran IPA	15
C. Minat Belajar Peserta Didik	16

D. Penelitian Terdahulu	23
E. Kerangka Berpikir	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	27
B. Tempat dan Waktu	27
C. Populasi dan Sampel	28
D. Definisi Variabel	29
E. Teknik Pengumpulan Data	31
F. Instrumen Penilaian	33
G. Teknik Analisis Data	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian	47
B. Deskripsi Data	50
C. Analisis Data	55
1. Uji Normalitas	55
2. Uji Homogenitas	64
3. Uji Independent Samples t-tes	66
D. Pembahasan Hasil Penelitian	68

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	75
B. Saran	75

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kerangka Berpikir.....	27
Tabel 3.1 Populasi dan Sample	29
Bagan 3.1 Bentuk Paradigma Penelitian Eksperimen.....	31
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	34
Tabel 3.3 Pengujian Validitas Angket Minat Belajar No 1	36
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar Interaktif Animasi	39
Tabel 3.5 Pengujian Validitas Angket Media Interaktif Animasi No 1	41
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Angket Media Interaktif Animasi Secara Keseluruhan.....	43
Tabel 3.7 Koefisien Alfa	46
Tabel 3.8 Koefisien Alfa	47
Tabel 4.1 Jumlah Siswa SD Negeri 124 Bengkulu Utara	51
Tabel 4.2 Keadaan Guru dan Staff SD Negeri 124 Bengkulu Utara	52
Tabel 4.3 Sarana Dan Prasarana SD Negeri 124 Bengkulu Utara	52
Tabel 4.4 Hasil Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV A (kelas kontrol)	53
Tabel 4.5 Perhitungan Nilai Mean Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV A	54
Tabel 4.6 Frekuensi Hasil Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV A	55
Tabel 4.7 Hasil Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV B (kelas eksperimen).....	55
Tabel 4.8 Perhitungan Nilai Mean Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV B	56
Tabel 4.9 Frekuensi Hasil Minat Belajar IPA Siswa Kelas IVB	57
Tabel 4.10 Kelas Interval	58
Tabel 4.11 Menentukan Tepi Bawah dan Tepi Atas Kelas Interval	59
Tabel 4.12 Tepi Bawah dan Tepi Atas.....	60
Tabel 4.13 Mencari Selisih Luas Kelas Interval Dengan Cara Mengurangkan Nilai-Nilai 0-Z Tepi Bawah Dengan Tepi Atas	60

Tabel 4.14 Frekuensi Yang Diharapkan Dengan Cara Mengalikan Selisih Luas Setiap Interval Dengan Jumlah Responden.....	61
Tabel 4.15 Tabel Distribusi Frekuensi	62
Tabel 4.16 Menentukan Tepi Bawah Dan Tepi Atas Kelas Interval	63
Tabel 4.17 Tepi Bawah Dan Tepi Atas	64
Tabel 4.18 Selisih Luas Kelas Interval Dengan Cara Mengurangkan Nilai 0-Z Tepi Bawah Dengan Tepi Atas	65
Tabel 4.19 Frekuensi Yang Diharapkan Dengan Cara Mengalikan Selisih Setiap Interval Dengan Jumlah Responden.....	65
Tabel 4.20 Data Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Bengkulu Utara Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	66
Tabel 4.21 Data Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Bengkulu Utara Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	69

Daftar Lampiran

- Lampiran 1 Surat Penunjukan Pembimbing
- Lampiran 2 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 4 Kartu Bimbingan Proposal dan Skripsi
- Lampiran 6 Silabus
- Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 8 Soal Angket
- Lampiran 9 Tabel Uji t
- Lampiran 10 Uji Plagiasi Skripsi
- Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 yang berbunyi: “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.¹

Perkembangan dan kemajuan teknologi saat ini tidak mungkin bisa dihambat, sehingga siapapun bisa merasakan kecanggihan dari teknologi. Bahkan anak-anak yang berdomisili di pelosok desapun dapat merasakan kecanggihan teknologi. Anak-anak berjalan sendiri untuk mencari peralatan modern yang selama ini penuh dengan kontroversional. Cara mendidik anak dalam menyikapi dan menerima perkembangan kemajuan teknologi harus berubah tidak hanya normatif namun bisa membuat anak didik kreatif. Perkembangan dan kemajuan teknologi sangatlah besar manfaatnya bagi kelangsungan hidup manusia.

Pendidikan menuntut tenaga pendidik untuk mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Rayandra Asyhar mengemukakan bahwa pembelajar

¹ Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 3

merupakan sesuatu proses komunikasi antara pendidik dan pembelajar. Dalam proses pembelajaran sering muncul sebagai hambatan-hambatan adanya berbagai hambatan dalam proses pembelajaran tersebut dapat dikurangi dengan bantuan media, karena peranan media dalam proses pembelajaran sangat besar.²

Peranan media dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, mempengaruhi motivasi, minat dan atensi peserta didik dalam belajar. Dan juga dapat membantu dalam memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga mampu membuat pembelajaran lebih menarik, pesan dan informasi menjadi lebih jelas serta mampu memanipulasi atau menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik, sehingga media juga menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran.³

Dengan kemajuan teknologi muncul berbagai media pembelajaran baru, salah satunya seperti 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.⁴ Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Dari hal tersebut maka dengan

²Rayandra Asyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi, 2012),h . 34

³ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017)

⁴ Ravik Karsidi, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018)

media interaktif animasi siswa dapat mengingat materi 80%. Selain itu juga siswa 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.

Kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang dalam pembelajaran nantinya siswa dapat membangun pengetahuan berdasarkan pengamatan, pengalaman, penyusunan gagasan melalui suatu percobaan sangatlah penting. Dalam proses kegiatan pembelajaran yang tidak inovatif juga sering menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya prestasi belajar, hal ini dikarenakan pada saat mengajar guru bersifat menonton dan tidak memiliki ide, metode atau strategi, media yang kreatif dalam proses belajar mengajar sehingga siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi bahkan membosankan bagi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Maka guru perlu mempertimbangan metode atau strategi mengajar dan pemilihan media yang tepat, sehingga dalam pelaksanaannya tidak membosankan bagi siswa dan pada akhirnya berdampak pada nilai siswa. Pada hakekatnya belajar mengajar adalah proses komunikasi. Proses penyampaian pesan harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan peserta didik. Pesan atau informasi tersebut dapat berupa pengetahuan, keterampilan, keahlian, ide, pengalaman dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 9 Januari 2019 di SD Negeri 124 kota Agung Bengkulu Utara. Peneliti menemukan beberapa permasalahan diantaranya kurangnya minat belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran IPA terhadap proses belajar mengajar, guru cenderung menggunakan metode ceramah sehingga membuat proses belajar mengajar kurang efektif, pembelajaran terkesan membosankan sehingga anak banyak yang keluar masuk pada saat pelajaran sedang berlangsung, guru juga kurang variatif dalam menggunakan media.⁵

Oleh karena itu peneliti mencoba menggunakan media animasi untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada pelajaran IPA. Media pembelajaran yang baik dan optimal digunakan dalam pembelajaran adalah yang mampu menjawab berbagai persoalan-persoalan yang dihadapi, dapat digunakan sebagai perantara atau sarana dari pendidik kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, memproses, dan menyampaikan informasi atau pesan. 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.

Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, dan 80% dari yang dilihat, dan dilakukan sekaligus. Dari hal tersebut maka dengan penggunaan media interaktif animasi siswa dapat mengingat materi

⁵ Hasil observasi awal 9 Januari 2019

80%, karena siswa mampu mendapatkan informasi atau materi pembelajaran dari media tersebut dengan melihat, mendengar, dan kedua hal tersebut sekaligus. Selain itu siswa juga akan dapat mengoperasikannya langsung sehingga siswa 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, dengan hal itu maka media tersebut sangat efektif untuk menjadi media yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Media interaktif animasi mampu menarik minat belajar, tinggi rendahnya minat belajar akan berdampak pada tingkah laku siswa dan kualitas peserta didik itu sendiri. Karena minat belajar adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu atau ketertarikan pada suatu hal yang ingin dicapai oleh seseorang dalam usaha untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam jangka waktu yang lama atau relatif menetap melalui latihan maupun pengalaman. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti akan mengangkat judul penelitian **“PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS IV SD NEGERI 124 KOTA AGUNG BENGKULU UTARA”**.

B. Identifikasi Masalah

Menyimak dari uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis menetapkan permasalahan berdasarkan identifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi
2. Rendahnya minat belajar peserta didik dalam pelajaran IPA
3. Penggunaan media pembelajaran kurang efektif dan optimal
4. Peserta didik cenderung pasif dan kurang semangat dalam pembelajaran IPA
5. Perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan efektif sebagai upaya peningkatan minat belajar siswa khususnya pembelajaran IPA

C. Batasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada media Interaktif Animasi pada materi Daur Hidup Hewan kelas IV terhadap minat belajar siswa

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut: “Adakah pengaruh media Interaktif Animasi dalam meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara”

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat diketahui tujuan penelitian sebagai berikut: “Mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap

minat belajar pada mata pelajaran IPA dikelas IV SD negeri 124 kota agung Bengkulu utara”

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan sebagai berikut

1. Dilihat dari segi teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran IPA. Adapun kegunaannya adalah

- a. Memberikan masukan kepada guru di sekolah tempat penelitian ini yang dapat digunakan sebagai upaya peningkatan proses pembelajaran.
- b. Memberikan sumbangan penelitian dalam bidang pendidikan yang ada kaitannya dengan masalah upaya terhadap minat belajar siswa.

2. Dilihat dari segi praktis

Hasil-hasil penelitian ini juga dapat bermanfaat dari segi praktis, yaitu:

- a. Memberikan informasi atau gambaran bagi calon guru dan guru IPA dalam menentukan alternatif media pembelajaran IPA.
- b. Memberikan masukan kepada guru IPA tentang berbagai kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran menggunakan media interaktif animasi.

G. Sistematika penulisan

Dalam penulisan skripsi ini akan di bahas dalam lima Bab, yaitu:

Bab I : Pendahuluan, yang terdiri dari: Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

Bab II : Landasan teori, menggambarkan berbagai teori tentang: Hakikat Pembelajaran IPA, Media Pembelajaran, Media interaktif animasi minat belajar, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis tindakan. Belajar, Penelitian Terdahulu, Kerangka Berfikir, Dan Hipotesis Tindakan.

Bab III : Metode Penelitian, yang terdiri dari: Jenis Penelitian, Tempat Dan Waktu, Populasi Dan Sampel, Teknik Pengumpulan Data, Instrument Pengumpulan Data, Dan Uji Hipotesis.

Bab IV : Hasil Penelitian Dan Pembahasan, yaitu terdiri dari Deskripsi Wilayah Penelitian, Hasil Penelitian Dan Pembahasan Hasil Penelitian

Bab V : Penutup, yang terdiri dari Kesimpulan Dan Saran

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian multimedia

Munir mengemukakan bahwa: Multimedia berasal dari multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin, yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam, sedangkan kata media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu.

Geyeski dalam munir mendefinisikan multimedia adalah kumpulan media berbasis komputer dari sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, ⁶menghantarkan, dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan sebagainya. Daryanto menjelaskan bahwa multimedia sendiri terbagi menjadi dua kategori yaitu:

a. Multimedia linear

Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial(beruntun), contohnya TV dan Film.

b. Multimedia interaktif

⁶ Rezky Widjayanti Wigita, *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika*, Vol 13, No 1 (Jakarta: Universitas PGRI Madiun 2019)

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah aplikasi game dan CD interaktif.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa multimedia sebenarnya adalah suatu istilah generik bagi suatu media yang menggabungkan berbagai macam media baik untuk tujuan pembelajaran maupun tidak. Keragaman media ini meliputi teks, audio, animasi, video bahkan simulasi.

2. Pengertian multimedia interaktif

Menurut Daryanto multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa saja yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Menurut Munir multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh designer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya. Berikut karakteristik multimedia interaktif dalam pembelajaran menurut Munir yaitu:

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual
- b. Bersifat interaktif dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna

- c. Bersifat mandiri dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Media interaktif ini dirancang untuk melibatkan respon pemakai secara aktif dan memberikan hubungan atau aksi yang dapat memberikan hubungan atau aksi yang dapat memberikan pengalaman belajar langsung.

Menurut Harto bahwa:

Media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (peserta didik) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media interaktif memiliki unsur audio visual termasuk animasi dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif.

Menurut Suryani dkk media interaktif adalah media yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan media tersebut dengan mempraktikkan keterampilan yang dimiliki dan menerima feedback terhadap materi yang disajikan. Dimana partisipasi peserta didik akan lebih besar sehingga mampu mempelajari materi mendalam yang sesuai dengan paradigma konstruktivistik, mendukung individualisasi terhadap gaya belajar setiap peserta didik, fleksibilitas yang lebih memadai sehingga lebih luwes terhadap kondisi peserta didik, mampu mensimulasikan suatu objek yang tidak bisa dihadirkan didalam kelas.

Berdasarkan pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan media interaktif adalah alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer menggunakan unsur seperti suara (audio), gambar (visual) dan teks untuk menyampaikan suatu pesan yang dapat melibatkan pemakai secara keseluruhan baik dalam menerima atau memberikan balikan yang dikendalikan dengan sistem yang sudah dirancang khusus dan memberikan respon peserta didik yang aktif.

Kelebihan media interaktif dalam pembelajaran menurut Munir adalah sebagai berikut:

1. Sistem pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif
2. Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran
3. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau animasi video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran
4. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan
5. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional
6. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Kelemahan media interaktif menurut Anitah adalah sebagai berikut:

1. Biaya keterbatasan yang paling signifikan untuk interaksi dengan video adalah biaya
2. Produksi yang mahal akan sangat mahal untuk produksi seperti CD Rom dan DVD
3. Kekakuan diset komersial tidak dapat diubah sekali buat karena itu materi menjadi kadaluwarsa.

3. Animasi

Media animasi adalah alat yang dapat dijadikan pembantu proses belajar mengajar, dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Menurut Furoida, media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. ⁷Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat yang siap kapanpun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. ⁸

Berkaitan dengan media animasi, maka Mayer dan Moreno mengemukakan bahwa animasi merupakan satu bentuk presentasi

⁷ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018)

⁸ Arsyad, A, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), h. 34

bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. penggunaan animasi dalam pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat. Selain itu penggunaan media pembelajaran khususnya animasi dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan media interaktif animasi merupakan media pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi lebih aktif karena sistem pembelajaran ini berbasis multimedia, yang terdiri dari gabungan berbagai aspek media termasuk animasi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Asyhar bahwa multimedia adalah media yang melibatkan jenis media untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran. Hal ini media visual (mengandalkan indera penglihatan/dapat dilihat), media audio (mengandalkan indera pendengaran/dapat didengar), dan media audio visual (melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran/dapat dilihat dan didengar).

Kelebihan media animasi adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks dalam kehidupan, misalnya siklus nitrogen, respirasi aerob, sistem peredaran, darah dan proses lainnya.
2. Memperkecil ukuran objek yang cukup besar dan sebaliknya seperti hewan dan mikroba.

3. Memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi siswa terutama animasi yang di lengkapi dengan suara.
4. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
5. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
6. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Kelemahan dari media animasi adalah sebagai berikut

1. Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Memerlukan software khusus untuk membukanya.
3. Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya. Bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa.

B. Mata pelajaran IPA

Ilmu pengetahuan alam (IPA) dalam arti sempit sebagai disiplin ilmu dari *physical sciences dan life sciences*. Yang termasuk *physical sciences* adalah ilmu-ilmu astronomi, kimia, geologi, mineralogy, meteorology, dan

fisika; sedangkan *life sciences* meliputi biologi (anatomi, fisiologi, zoology, citologi dan seterusnya).⁹

Adapun pengetahuan itu sendiri artinya segala yang diketahui oleh manusia. Jadi secara singkat IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya.

Selain itu, Nash dalam bukunya *The Nature of science*, menyatakan bahwa IPA itu adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam. Nash juga menjelaskan bahwa cara IPA mengamati dunia ini bersifat analisis, lengkap, cermat, serta menghubungkannya antara suatu fenomena dengan fenomena lain, sehingga keseluruhannya membentuk suatu perspektif yang baru tentang objek yang diamatinya.¹⁰

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa inggris yaitu *natural sciences*, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). Berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam, *sciences* artinya ilmu pengetahuan. Jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau *sciences* itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini.¹¹

IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Powler

⁹Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*, (Jakarta Barat: PT Indeks, 2016), h. 1

¹⁰Widi Wisudawati Asih, *Metodologi Pembelajaran IPA*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014)

¹¹Winkel. W. S, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Gramedia, 1993), h. 57

(dalam Winaputra) bahwa IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen/sistematis (teratur) artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh, sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku atau oleh seseorang atau beberapa orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten.¹²

C. Minat Belajar Peserta Didik

1. Pengertian Minat belajar

Minat adalah suatu kerangka mental yang terdiri dari kombinasi gerak perpaduan dan campuran dari perasaan, prasangka, cemas dan kecenderungan-kecenderungan lain yang biasa mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu. Minat adalah keinginan yang didorong oleh suatu keinginan setelah melihat, mengamati dan membandingkan serta mempertimbangkan dengan kebutuhan yang diinginkannya.¹³

Slameto dalam Asmani mengatakan bahwa: “Minat adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tertentu, tanpa ada yang menyuruh.” Demikian di dalam jiwa seseorang yang memperhatikan sesuatu, ia mulai dengan menaruh minat terhadap hal itu.

¹² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016)

¹³Dani Firmansyah, *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*, Vol 3, No 1 (Jakarta: Universitas Singaperbangsa Karawang, 2015)

Minat itu erat hubungannya dengan kepribadian seseorang; ketiga fungsi jiwa: kognisi, emosi dan konasi terdapat dalam minat kadang minat itu timbul dengan sendirinya, dan kadang-kadang perlu diusahakan. Jadi dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa minat adalah kecenderungan jiwa terhadap sesuatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan.

Setelah membahas tentang pengertian minat dan belajar maka yang dimaksud tentang minat belajar itu adalah kondisi kejiwaan yang dialami oleh siswa untuk menerima atau melakukan suatu aktivitas belajar.¹⁴

Belajar terdiri dari melakukan sesuatu yang baru, kemudian sesuatu yang baru tersebut dicamkan atau dipahami oleh individu kemudian ditampilkan kembali dalam kegiatan.¹⁵

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan minat ialah suatu kondisi kejiwaan seseorang untuk dapat menerima atau melakukan sesuatu objek atau kegiatan tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan pengertian belajar dapat dikemukakan sebagai berikut: belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman kecuali perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh proses menjadi matangnya seseorang atau perubahan yang intensif atau bersifat

¹⁴ Doni Sirait Erlando, *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika*, Vol 1, No 6 (Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI, 2016)

¹⁵ Sunarto dan Agung, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 90

temporer. Pendapat lain adalah: belajar adalah pada hakekatnya “sesuatu perubahan, baik sikap maupun tingkah laku kearah yang baik.”¹⁶

2. Bentuk minat belajar

Di dalam proses belajar ada tiga macam minat yaitu:

1. Minat volunter ialah minat yang timbul secara suka rela, timbul dengan sendirinya dari pihak pelajar tanpa ada pengaruh yang sengaja dari luar
2. Minat involunter ialah minat yang timbul dari dalam diri pelajar dengan pengaruh suatu situasi yang diciptakan oleh pengajar.
3. Minat nonvolunter ialah jika minat yang itu ditimbulkan secara sengaja di paksakan atau diharuskan.¹⁷

Terdapat juga bentuk minat belajar menurut teori lainnya yaitu minat ekstrinsik adalah bentuk minat yang didalamnya aktifitas belajar yang dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan yang tidak mutlak berkaitan dengan aktifitas belajar.¹⁸ Dibawah ini disebutkan beberapa minat yang tergolong pada minat instrinsik, yaitu :

1. Menjelaskan mengapa suatu mata pelajaran diajarkan dan apa kegunaannya untuk kehidupan kelak.
2. Menurunkan antusiasme dalam mengerjakan hal yang dipegang dan menggunakan prosedur yang dipegang.

¹⁶Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009),h. 45

¹⁷Martini Jamaris, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2013),h. 175

¹⁸Edi Syaputra, *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*, (Sukabumi: Haura Publishing)

3. Mengajukan bahan-bahan pelajaran yang tidak terlalu mudah namun tidak terlalu sungkar.
4. Menjaga disiplin belajar didalam kelas, memberikan hasil pr dan ulangan dalam waktu sesingkat mungkin.

Selanjutnya yang tergolong minat belajar ekstrinsik adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi tuntutan dari suatu kewajiban
2. Menghindari hukuman yang telah diancamkan kalau tidak belajar.
3. Memperoleh hadiah yang telah dijanjikan jika belajar rajin.
4. Mendapat pujian jika hasil belajar baik.
5. Menjaga dan meningkatkan gengsi jika berhasil dalam belajar.¹⁹

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Pengertian sederhana minat adalah keinginan terhadap sesuatu tanpa ada paksaan. Minat belajar seseorang peserta didik memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yang berbeda-beda,²⁰ berikut faktor minat belajar menurut Syah:

1. Faktor internal

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

- a. Aspek fisiologis kondisi jasmani dan tegangan otot yang menandai tingkat kebugaran tubuh peserta didik,

¹⁹Sunarto dan Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013),h. 225

²⁰ Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, Vol 2, No 2 (Yogyakarta: Program Studi Agama Islam, 2018)

- b. hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam pembelajaran.
- c. Aspek psikologis merupakan aspek dari dalam diri peserta didik yang terdiri dari intelegensi, bakat peserta didik, sikap peserta didik, minat peserta didik, motivasi peserta didik.

2. Faktor eksternal peserta didik

Faktor eksternal terdiri dari dua macam yaitu. Faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial:

- a. Lingkungan sosial terdiri dari sekolah , keluarga, masyarakat dan teman sekelas
- b. Lingkungan nonsosial terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal dan alat-alat belajar

3. Faktor pendekatan belajar

Faktor pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

Selain itu, menurut safari beberapa indikator minat belajar adalah sebagai berikut :

1. Perasaan senang dalam mengikuti proses pembelajaran,

2. Ketertarikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran
3. Perhatian atau merespon pada saat belajar, dan
4. Keterlibatan siswa terhadap pelajaran.

Berdasarkan teori tersebut maka dapat ditarik kesimpulan tentang indikator-indikator minat yang berkenaan dengan minat siswa mempelajari seni budaya, dalam hal ini merujuk pada pendapat safari maka dapat disimpulkan beberapa indikator minat belajar, yaitu :

1. Seseorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut. Siswa yang memiliki perasaan senang terhadap mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA), maka akan menerima pelajaran tersebut dengan senang tanpa beban, terus menerus mempelajarinya, tidak merasa terpaksa dalam belajar dan tidak merasa bosan akan pelajaran IPA. Instrument yang menunjukkan indikator perasaan senang dalam penelitian ini adalah mengikuti pelajaran IPA dengan senang hati, mengikuti pelajaran IPA atas dorongan dalam diri saya sendiri, senang mengikuti pelajaran IPA karena akan mendapat hukuman jika tidak mengikuti pelajaran tersebut, aktifitas pelajaran membuat enjoy dan senang.
2. Siswa yang memiliki ketertarikan pada mata pelajaran IPA, akan berusaha untuk mencari tantangan pada isi pelajaran yang dikaji

khususnya mata pelajaran IPA, mencari contoh sesuai dengan keadaan sekarang yang berkaitan dengan mata pelajaran fungsi alat tubuh manusia, dan secara terus menerus akan membahas materi pelajaran itu. Dalam penelitian ini instrument yang menunjukkan indikator ketertarikan siswa adalah mengikuti pelajaran IPA karena ketertarikan, gaya belajar guru menarik perhatian, metode belajar kreatif dan menyenangkan.

3. Siswa yang mempunyai perhatian terhadap mata pelajaran IPA, akan berusaha keras untuk memperoleh nilai yang bagus yaitu akan memberikan perhatian lebih, memiliki konsentrasi dalam belajar dan mengikuti penjelasan guru serta mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Instrument yang menunjukkan indikator perasaan senang dalam penelitian ini adalah sangat memperhatikan ketika sedang belajar ilmu pengetahuan alam (IPA) dan metode yang menarik sehingga menarik perhatian pada saat proses belajar.
4. Siswa akan melibatkan diri terhadap pelajaran IPA ikut berpartisipasi pada setiap kegiatan yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan alam (IPA), melibatkan diri dalam segala bentuk kegiatan baik pada mata pelajaran maupun organisasi. Instrument pada indikator keterlibatan ini adalah keterlibatan dalam pelajaran

IPA sangat tinggi, organisasi membuat saya²¹ mengikuti belajar IPA, dan tugas yang membuat saya harus mengikuti pelajaran IPA.

D. Penelitian terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, adapun penelitian yang relevan diantaranya adalah:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 5 pada konsep mengenai sistem peredaran darah pada manusia. Penelitian ini dilakukan di SD Islam al-Ikhlas Cipete Jakarta Selatan. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan Desain *Nonequivalent control group*. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling*. Sampel penelitian berjumlah 29 siswa pada kelas eksperimen, dan 30 siswa pada kelas kontrol. Dalam penelitian ini, pengambilan data dilakukan dengan cara teknik tes berupa tes hasil belajar, dan teknik non tes berupa observasi kegiatan pembelajaran. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh pada media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada konsep sistem peredaran darah pada manusia.
2. Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya minat belajar peserta didik di SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan penggunaan media interaktif animasi

²¹Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013),h.

terhadap minat belajar Matematika peserta didik. Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan design *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini berjumlah 162 peserta didik dan sampel yang diambil 80 peserta didik dengan kelas eksperimen 40 peserta didik dan kelas kontrol 40 peserta didik. Instrument yang digunakan adalah non tes dan observasi, data dianalisis dengan menggunakan uji t dan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar Matematika peserta didik kelas V SD Negeri 2 palapa Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019.

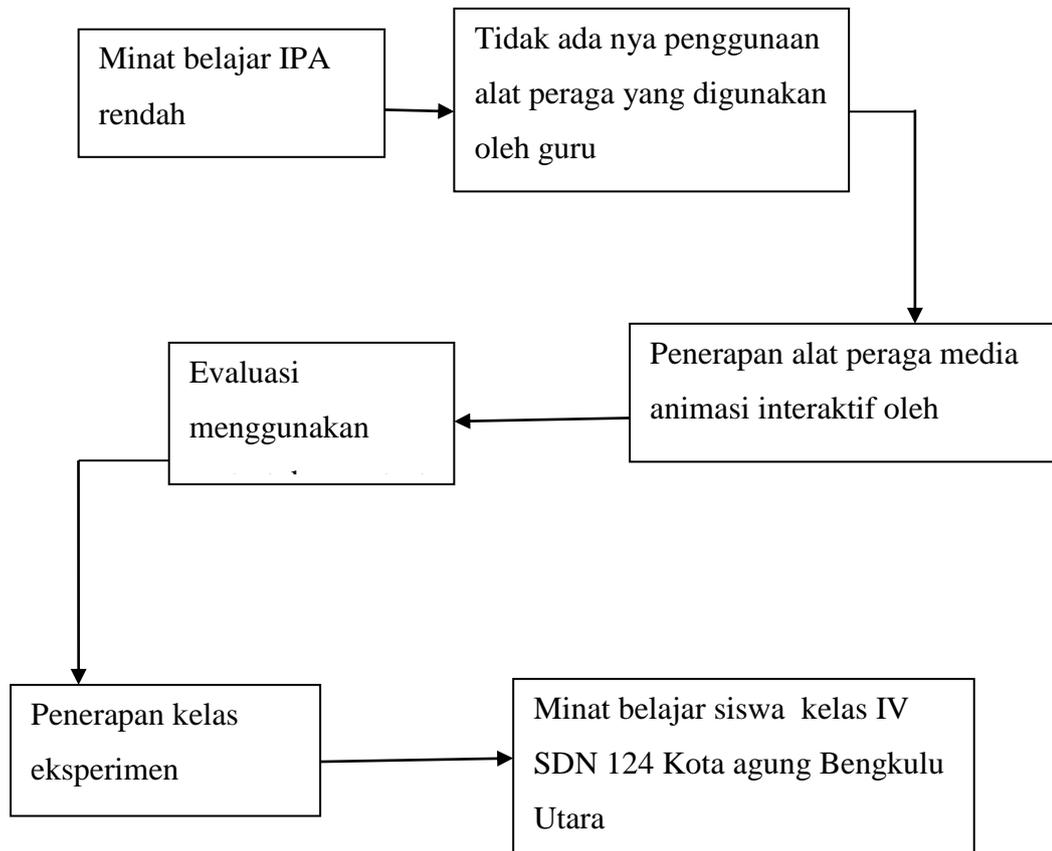
3. Tujuan penelitian yang digunakan di SD Negeri Mannurki adalah untuk mendeskripsikan proses pembelajaran yang menggunakan media animasi, untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah belajar IPS dalam menggunakan media animasi, untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen penuh (*true experimental design*) pretest post test terhadap kelompok yang sama. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV tahun ajaran 2014/2015 teknik sampling yang digunakan adalah teknik random sampling data dikumpulkan dengan teknik angket, wawancara, dan observasi, data dianalisis secara deskriptif dan inferensial.
4. Selain memudahkan dalam memahami materi yang sulit dipahami, media animasi juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Penerapan media interaktif animasi dalam penelitian yang dilakukan

bertujuan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Banjarsari. Metode penelitian menggunakan desain penelitian tindakan kelas dengan tiga tindakan dalam siklusnya. Teknik pengumpulan data melalui lembar observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan di aspek dan di tindakan.

Terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang adalah penelitian terdahulu membahas tentang pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap motivasi belajar , dengan menggunakan jenis penelitian PTK sedangkan penelitian yang sekarang membahas tentang pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa, dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif (quasi eksperimen). Sedangkan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama menggunakan media interaktif animasi.

E. Kerangka berpikir

Tabel 2.1



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi eksperimental design). Penelitian eksperimen merupakan metode yang paling banyak dipilih dan paling produktif dalam penelitian. Bila dilakukan dengan baik, studi eksperimental menghasilkan bukti yang paling benar berkaitan dengan hubungan sebab akibat.²²

Quasi eksperimental design merupakan penelitian yang menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tetapi pada penelitian ini kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.²³

Penelitian menggunakan pola The Posttest Only Control Group Desain, sehingga dalam penelitian terdapat dua kelompok atau kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan diberikan perlakuan yang berbeda kemudian diakhir perlakuan diberikan angket guna mengukur minat belajar siswa.²⁴

B. Tempat dan Waktu

Tempat penelitian dilakukan di SDN 124 Kota Agung Bengkulu Utara, yang berlokasi di Desa Kota Agung.

²²Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta:PTRajaGrafindo Persada, 2014), h. 64.

²³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung:Alfabeta,2009), h. 77.

²⁴ Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, (Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri, 2017)

C. Pupolasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.²⁵ Disisi lain, populasi adalah sekumpulan orang, hewan, tumbuhan dan benda dan mempunyai karakteristik tertentu yang akan diteliti.²⁶

Populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel. Jadi populasi ini adalah seluruh kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara berjumlah 46 orang.

Tabel 3.1
Populasi dan Sampel

Kelas	JumlahSiswa		Total
	L	P	
Kelas IV A	10	13	23
Kelas IV B	7	16	23
Jumlah	17	29	46

²⁵Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif* (CV Alfabeta Bandung: 2016) Hlm .49

²⁶EndangMulyatiningsih, *MetodePenelitianTerapanBidangPendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012)Hlm. 9

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Penelitian yang akan dilakukan penulis menentukan sampel dengan menggunakan teknik penelitian populasi.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu maka peneliti dapat diberlakukan untuk populasi harus betul-betul relatif (mewakili).

Sampel dalam peneliti ini adalah 46 orang yang terdiri dari 23 kelas kontrol(kelas IVA) dan 23 kelas eksperimen (kelas IV B).

D. Defenisi Variabel

Secara teoritis variabel dapat didefenisikan sebagai atribut seseorang, atau obyek, yang mempunyai “ variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek lainnya. Variabel juga merupakan atribut dari bidang keilmuan atau kegiatan tertentu. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat dirumuskan bahwa variabel penelitian adalah salah satu nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Berkaitan dengan penelitian ini maka dapat dikemukakan variabel dalam penelitian yaitu :

1. Variabel Independen

Variabel independen sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent*. Dalam Bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas.

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).²⁷ Jadi, variabel dalam penelitian ini adalah media interaktif animasi yaitu media yang digunakan untuk menjelaskan materi tentang daur hidup hewan yang berupa video animasi.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia yang sering disebut variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang di pengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Jadi, variabel dependen dalam penelitian ini adalah minat belajar IPA kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu utara. Perhatikan bagan berikut ini :

Bagan 3.1

Bentuk Paradigma Penelitian Eksperimen



Keterangan : X = Media animasi interaktif

Y =Minat belajar

²⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif ,Kualitatif, dan R&D*. (CV Alfabeta Bandung. 2018) h. 39

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan dengan cara :

1. Observasi (Pengamatan)

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindera mata sebagai alat bantu utamanya. Dari penjelasan di atas, yang dimaksud dengan metode observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian, data- data tersebut dapat diamati oleh peneliti. Dalam arti bahwa data tersebut dihimpun melalui pengamatan peneliti menggunakan pancaindera²⁸.

Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis, dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant observation*.

Pada saat pengumpulan data dengan melakukan observasi data yang peneliti lakukan yaitu : Melihat kondisi sekolah, sarana dan prasarana sekolah, proses kegiatan belajar mengajar IPA, cara guru mengajar mata pelajaran IPA yang dilakukan oleh guru tersebut, melihat media yang digunakan ketika melaksanakan proses belajar

²⁸Burhan Bunguin. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Kencana Prenadamedia Group, Jakarta: 2005) hlm. 143-144

mengajar dan mengambil data jumlah siswa SDN 124 Kota Agung Bengkulu utara.

2. Kuesioner (Angket)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara member seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, angket juga cocok bila jumlah responden cukup besar dan tersebar diwilayah yang luas. Angket dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet.

Uma Sekaran mengemukakan beberapa prinsip dalam penulisan angket sebagai teknik pengumpulan data yaitu: *prinsip penulisan, pengukuran dan penampilan fisik*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal variabel yang diamati melalui benda mati. Dokumentasi juga merupakan catatan

peristiwa yang sudah berlalu yang dapat berbentuk tulisan, gambar atau karya seseorang.

Dokumentasi dalam penelitian ini untuk mengambil data berupa foto-foto selama kegiatan dan sebagai bukti bahwa peneliti sudah melaksanakan penelitiannya serta mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

F. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah dengan membuat pernyataan terkait dengan minat belajar terhadap PBM

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Aspek	Indikator	No Soal	Jumlah
Ketekunan dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Kehadiran disekolah • Mengikuti PBM dikelas 	1, 5, 11, 12, 20	5
Perhatian	<ul style="list-style-type: none"> • Semangat dalam mengikuti PBM • Responsif terhadap PBM 		
Perasaan Senang	<ul style="list-style-type: none"> • Tertarik untuk belajar • Tidak cepat jenuh 	2, 7,13,15,16	5
Berprestasi dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Keinginan untuk berprestasi • Kualifikasi hasil 		

Aktivitas	<ul style="list-style-type: none"> • Kebiasaan dalam mengikuti pelajaran • Kondisi kelas saat PBM 	3,9,10,18, 17 4,6,8, 19, 14	5 5
-----------	---	--------------------------------	--------

Kriteria Penilaian:

STS = Sangat tidak setuju (1)

TS = Tidak setuju (2)

S = Setuju (3)

SS = Sangat setuju (4)

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Validitas

Sebelum peneliti melakukan penelitian, Peneliti melakukan validitas instrumen terlebih dahulu. Instrumen yang akan diuji coba harus menunjukkan kesesuaian pada aspek yang ingin diuji. Validitas adalah menunjukkan sejauh mana alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur.²⁹ Untuk mengetahui validitas dengan menggunakan rumus *Korelasi Product Moment* yaitu:

²⁹Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), h. 46

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N(\sum X^2) - (\sum X)^2)(N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Validitas soal

N = Banyaknya pasangan data X dan Y

$\sum X$ = Total jumlah dari Variabel X

$\sum Y$ = Total jumlah dari Variabel Y

$\sum X^2$ = Kuadrat dari total jumlah variabel X

$\sum Y^2$ = Kuadrat dari total jumlah variabel Y

$\sum XY$ = Hasil perkalian dari total jumlah variabel X dan variabel Y.³⁰

Dalam rangka untuk mengetahui baik atau tidaknya suatu soal perlu adanya uji coba (*try out*) soal suatu item. Pelaksanaan uji coba validitas soal diujikan kepada 16 responden dan terdiri dari 10 soal. Dan hasil dapat diperhitungkan seperti tabel berikut ini:

Tabel 3.3
Pengujian Validitas Angket Minat Belajar No 1

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	4	84	14	7056	336
2	3	81	9	6561	234
3	4	80	16	6400	320
4	1	54	1	2916	54
5	4	82	16	6724	328

³⁰Ridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika*. (Bandung:Alfabeta, 2013), h. 80.

6	3	77	9	5929	231
7	4	77	16	5929	308
8	3	83	9	6889	249
9	3	45	9	2025	135
10	3	80	9	6400	240
11	4	87	16	7569	348
12	3	45	9	2025	134
13	4	80	16	6400	320
14	3	79	9	6241	237
15	4	82	16	6724	328
16	2	45	4	2025	90
17	4	84	16	7056	336
18	3	79	9	6241	237
19	4	82	16	6724	328
20	4	81	16	6561	320
21	3	79	9	6241	237
22	4	82	16	6724	328
23	4	83	16	6889	332
Tot al	X=76	Y=1731	X² = 276	Y² =1342 49	XY=60 10

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dicari validitas soal nomor 1 dengan menggunakan rumus *Korelasi Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{(23).(6010)-(76).(1731)}{\sqrt{\{(23).(276)-(76)^2\}\{(23).(134249)-(1731)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{138230-131556}{\sqrt{(6348-5776)(3087727-2996361)}}$$

$$r_{xy} = \frac{6674}{\sqrt{(572).(91366)}}$$

$$r_{xy} = \frac{6674}{\sqrt{52261352}}$$

$$r_{xy} = \frac{6674}{7229}$$

$$r_{xy} = 0,9232$$

Dengan hasil analisis di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil r_{xy} sebesar 0,9232. Kemudian untuk mengetahui apakah soal tes no 1 dapat dikatakan valid maka dapat dilanjutkan dengan melihat tabel nilai koefisien “r” *Product Momen* dengan terlebih dahulu melihat “df” dengan rumus berikut:

$\begin{aligned} Df &= N-nr \\ &= 23-2 \\ &= 21 \end{aligned}$
--

Dengan melihat nilai r_{tabel} *Product Momen* ternyata “df” nya adalah 21 pada taraf signifikansi 5% adalah 0,413 sedangkan hasil dari r_{xy} adalah 0,9232 ternyata lebih besar dibandingkan r_{tabel} . Maka soal nomor 1 dikatakan valid, untuk pengujian validitas soal lainnya dilakukan dengan cara yang sama seperti perhitungan nomor 1. Adapun hasil uji validitas soal secara keseluruhan dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Angket Minat belajar Interaktif Keseluruhan

Nomor Soal Tes	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,852	0,413	Valid
2	0,390	0,413	TidakValid
3	0,578	0,413	Valid
4	0,660	0,413	Valid
5	0,405	0,413	Tidak Valid
6	0,332	0,413	Tidak Valid
7	0,841	0,413	Valid
8	0,652	0,413	Valid
9	0,563	0,413	Valid
10	0,276	0,413	Tidak Valid
11	0,513	0,413	Valid
12	0,879	0,413	Valid
13	0,339	0,413	TidakValid
14	0,499	0,413	Valid
15	0,805	0,413	Valid
16	0,461	0,413	Valid
17	0,811	0,413	Valid
18	0,760	0,413	Valid
19	0,735	0,413	Valid
20	0,599	0,413	Valid
21	0,660	0,413	Valid
22	0,773	0,413	Valid
23	0,761	0,413	Valid
24	0,743	0,413	Valid
25	0,918	0,413	Valid

Tabel 3.5
Pengujian Validitas Angket Media Interaktif animasi Nomor 1

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	1	88	1	7744	88
2	4	46	16	2116	184
3	4	83	16	6889	332
4	2	46	4	2116	92
5	4	48	16	2304	192
6	4	79	16	6241	316
7	4	83	16	6889	332
8	1	88	1	7744	88
9	3	89	9	7921	267
10	3	41	9	1681	123
11	2	73	4	5329	146
12	4	83	16	6889	332
13	4	89	16	7921	356
14	1	55	1	3025	55
15	3	87	9	7569	261
16	3	87	9	7569	261
17	4	79	16	6241	316
18	3	76	9	5776	228
19	4	79	16	6241	316
20	2	46	4	2116	92
21	4	53	16	2809	212
22	1	87	1	7569	87
23	3	69	9	4761	207

Tot al	X=68	Y=1654	X² = 230	Y² =1254 60	XY=488 3
-------------------	------	--------	--------------------------------------	----------------------------------	--------------------

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dicari validitas angket minat belajar s nomor 1 dengan menggunakan rumus *Korelasi Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{(23) \cdot (4883) - (68) \cdot (1654)}{\sqrt{\{(23) \cdot (230) - (68)^2\} \cdot \{(23) \cdot (125460) - (1654)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{214.840 - 222.144}{\sqrt{(11.080 - 9216)(5.691.040 - 5354.596)}}$$

$$r_{xy} = \frac{7304}{\sqrt{(1864) \cdot (336444)}}$$

$$r_{xy} = \frac{7304}{\sqrt{627.131}}$$

$$r_{xy} = \frac{7304}{14.000}$$

$$r_{xy} = 0,522$$

Dengan hasil analisis di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil r_{xy} sebesar 0,522 Kemudian untuk mengetahui apakah soal tes no 1 dapat dikatakan valid maka dapat dilanjutkan dengan melihat tabel nilai koefisien “r” *Product Momen* dengan terlebih dahulu melihat “df” dengan rumus berikut:

Df	= N-nr
	= 23-2
	= 21

Dengan melihat nilai r_{tabel} *Product Momen* ternyata “df” nya adalah 21 pada taraf signifikansi 5% adalah 0,413 sedangkan hasil dari r_{xy} adalah 0,522 ternyata lebih besar dibandingkan r_{tabel} . Maka soal nomor 1 dikatakan valid, untuk pengujian validitas soal lainnya dilakukan dengan cara yang sama seperti perhitungan nomor 1. Adapun hasil uji validitas soal secara keseluruhan dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 3.6
Hasil Uji Validitas Angket Media Interaktif Animasi Secara Keseluruhan

Nomor Soal Tes	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,778	0,413	Valid
2	0,364	0,413	Tidak Valid
3	0,720	0,413	Valid
4	0,731	0,413	Valid
5	0,592	0,413	Valid
6	0,754	0,413	Valid
7	0,400	0,413	Tidak Valid
8	0,630	0,413	Valid
9	0,767	0,413	Valid
10	0,770	0,413	Valid
11	0,505	0,413	Valid
12	0,409	0,413	Tidak Valid
13	0,662	0,413	Valid
14	0,400	0,413	Tidak Valid
15	0,518	0,413	Valid
16	0,697	0,413	Valid
17	0,750	0,413	Valid
18	0,735	0,413	Valid
19	0,735	0,413	Valid
20	0,364	0,413	Tidak Valid

Maka dari itu, soal tes no 1 dinyatakan valid. Berdasarkan hasil validitas bahwa dari 15 item soal tes, terdapat 10 yang valid.

2. Uji Realibilitas

Realibilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula.³¹ Setelah dilakukan uji coba soal terdapat soal yang memiliki kriteria validitas maka setelah dilakukan uji validitas langkah akan digunakan yaitu uji reabilitas. Adapun untuk menguji reabilitas instrumen adalah dengan menggunakan rumus *Alpha*.

Realibilitas menunjukkan pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel artinya, dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Pengertian umum menyatakan bahwa penelitian harus reliabel. Secara garis besar ada dua reliabilitas yaitu reliabilitas eksternal dan reabilitas internal uji reabilitas ini menggunakan realibilitas internal dengan menggunakan rumus Alpha, rumus Alpha digunakan untuk mencari realibilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, misalnya angket atau soal bentuk uraian.

Rumus Alpha yang digunakan adalah:

$$r = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[\frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 b^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Realibilitas Instrument

K = Banyaknya Butir Pertanyaan Atau Butirnya Soal.

$\sum \sigma^2 b^2$ = Jumlah Varians Butir

³¹Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, h. 55

$\sigma^2_t = \text{Varians Total}$

Uji reabilitas ini menggunakan realibilitas internal dengan menggunakan rumus Alpha yaitu sebagai berikut:

1. Uji reabilitas angket media interaktif animasi dengan menggunakan rumus alpha :

$$r = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2_b}{\sigma^2_t} \right]$$

$$r = \left[\frac{15}{(15-1)} \right] \left[1 - \frac{31.5963}{210.278} \right]$$

$$r_{11} = 0.87904 \text{ (dibulatkan menjadi 0,87)}$$

Apabila koefisien realibilitas hitung lebih besar dari atau sama dengan 0,60 maka soal tersebut Reliable. Berdasarkan hitungan koefisien realibilitas adalah 0,87 maka tes tersebut dinyatakan sebagai tes reliable.

Adapun perhitungan realibilitas dengan cara mengkonsultasikan koefisien hitung dengan standar reliabilitas seperti yang terdapat pada tabel berikut :

Tabel 3.7
Koefisien Alfa

Interval Koefisien	Tingkat Reliabilitas
>0,90	<i>Very Highly Reliable</i>
0,80 – 0,90	<i>Haighly Reliable</i>
0,70 – 0,80	<i>Reliable</i>
0,60 – 0,70	<i>Marginally Reliable</i>
0,60	<i>Unacceptably Low Reliability</i>

Apabila koefisien reliabilitas hitung lebih besar dari atau sama dengan 0,60 maka soal tersebut reliable. Berdasarkan hitung koefisien reliabilitas adalah 0,87 maka tes tersebut dinyatakan sebagai tes yang reliable tinggi.

2. Uji realibilitas angket minat belajar dengan menggunakan rumus *alpha*:

$$r = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_b^2} \right]$$

$$r = \left[\frac{20}{(20-1)} \right] \left[1 - \frac{27.49688}{258.3344} \right]$$

$$r = 0,924373 \text{ (dibulatkan menjadi 0,92)}$$

Apabila koefisien realibilitas hitung lebih besar dari atau sama dengan 0,60 maka soal tersebut Reliable. Berdasarkan hitungan koefisien realibilitas adalah 0,92 maka tes tersebut dinyatakan sebagai tes reliable.

Adapun perhitungan realibilitas dengan cara mengkonsultasikan koefisien hitung dengan standar reliabilitas seperti yang terdapat pada tabel berikut :

Tabel 3.8
Koefisien Alfa

Interval Koefisien	Tingkat Reliabilitas
>0,90	<i>Very Highly Reliable</i>
0,80 – 0,90	<i>Haighly Reliable</i>
0,70 – 0,80	<i>Reliable</i>
0,60 – 0,70	<i>Marginally Reliable</i>
0,60	<i>Unacceptably Low Reliability</i>

Apabila koefisien reliabilitas hitung lebih besar dari atau sama dengan 0,60 maka soal tersebut reliable. Berdasarkan hitung koefisien reliabilitas adalah 0,92 maka tes tersebut dinyatakan sebagai tes yang reliable tinggi

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Pra Syarat

a) Uji Normalitas Data

Menggunakan uji kai kuadrat (χ^2 hitung)

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_n)^2}{f_n}$$

Keterangan

χ^2 = Chi kuadrat

f_o = Frekuensi yang observasi

f_n = Frekuensi yang diharapkan

Jika $X_{hitung} \leq X_{tabel}$ maka distribusi data normal.

Jika $X_{hitung} \geq X_{tabel}$ maka distribusi data tidak normal.³²

b) Uji Homogenitas Data

$$F = \frac{\text{VariansTerbesar}}{\text{VariansTerkecil}}$$

Jika F hitung \geq F tabel maka, tidak homogen

Jika F hitung \leq F tabel smaka, homogen

Kesimpulan:

Tidak Homogen : analisis uji komparatif tidak dapat dilakukan.

Homogen : analisis uji komparatif dapat dilakukan.³³

³²Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2016) , hlm.79

c) Uji Hipotesis

Untuk mengukur kegiatan X dan Y dan membuktikan hasil penelitian tentang pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara. Adapun teknik analisa yang digunakan adalah analisis sebagai berikut:

Untuk menguji komparasi data rasio dan data interval, dari hasil tes yang sudah dilakukan peneliti di kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan rumus:

Rumus T-tes parametris varians:

$$T_{\text{hitung}} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

n_1 dan n_2 : Jumlah Sampel

X_1 : Rata-rata Sampel ke- 1

X_2 : Rata-rata Sampel ke-2

S_1^2 : varians sampel ke- 1

S_2^2 : varian sampel ke- 2

Jika $t_{\text{tabel}} \geq t_{\text{hitung}}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak

Hipotesis Komparatif adalah pernyataan yang menunjukkan dugaan nilai dalam satu variabel atau lebih pada sampel yang berbeda.³⁴

³³Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, h. 140

³⁴Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, Cet Ke 28. (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 88

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil Sekolah Dasar Negeri 124 Bengkulu Utara

Sekolah Dasar Negeri 124 Bengkulu Utara merupakan salah satu sekolah berstatus Negeri dibawah naungan Dinas Pendidikan Nasional, yang beralamat di Desa Kota Agung, Kecamatan Air Besi Kabupaten Bengkulu Utara, Provinsi Bengkulu. Sekolah ini didirikan pada tahun 1970. Adapun status tanah dan bangunan sekolah ini adalah milik Pemerintahan Daerah, sekolah ini terakreditasi B. Letak sekolah ini dirasa cukup strategis selain berada tidak jauh dari jalan raya, sekolah ini juga berdekatan dengan Taman Kanak-Kanak.³⁵

2. Visi dan Misi SD Negeri 124 Bengkulu Utara

VISI :

Terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas, beriman, bertaqwa dan bermartabat.

MISI :

- a. Meningkatkan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Meningkatkan prestasi belajar siswa.
- c. Meningkatkan disiplin setiap warga sekolah.

³⁵ Analisis Dokumentasi, SD Negeri 123 Bengkulu Utara, tanggal 16 juli 2020

- d. Meningkatkan pelayanan pendidikan yang melibatkan siswa, guru orang tua, komite sekolah dan stake holders dalam pelaksanaan pengelolaan pendidikan.

3. Jumlah siswa

Jumlah siswa di Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara pada tahun 2020/2021 berjumlah 188 orang. Dengan rincian jumlah siswa perkelas pada tahun 2020/2021 sebagai berikut:

Tabel 4.1
Jumlah Siswa SD Negeri 124 Bengkulu Utara

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas I	19
2	Kelas IIA	20
3	Kelas IIB	19
4	Kelas III	25
5	Kelas IVA	23
6	Kelas IVB	23
7	Kelas V	29
8	Kelas VI	30
	Jumlah	188

(Sumber: Arsip SD Negeri 124 Bengkulu Utara)

4. Keadaan Guru dan Staff SD Negeri 124 Bengkulu Utara

Guru dan staff SD Negeri 124 Bengkulu Utara pada tahun 2018/2019, terdiri dari guru pegawai negeri sipil (PNS), honorer, tata usaha, pegawai perpustakaan, serta penjaga sekolah. Dengan rincian jumlah guru seluruhnya,

Tabel 4.2
Keadaan Guru dan Staff SD Negeri 124 Bengkulu Utara

No	Nama Guru	NIP
1	Asmara Dewi	
2	Asnidar	
3	Bambang Kurniawan	
4	Bustanul Amrin	196708072007011010
5	Era Yusnita	
6	Helen Deviana Purba	
7	Kiki Sepvianti	
8	Nurhija	
9	Nurma Yuninda	
10	Septi Periyanti	196909261994052002
11	Slamet Sujarto	196102041981031002
12	Susri Efrilawati	
13	Yusnaini	196210021982122001

(sumber: Arsip SD Negeri 124 Bengkulu Utara)

5. Sarana dan Prasarana

Untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar Negeri 124 Bengkulu Utara, di Sekolah ini juga memiliki sarana dan prasarana, yaitu meliputi:

Tabel 4.3
Sarana dan Prasarana SD Negeri 124 Bengkulu Utara

No	Jenis Prasarana	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang Guru	1	Baik
3	Ruang TU	1	Baik
4	Ruang Kelas	9	Baik
5	Perpustakaan	1	Baik
6	Ruang UKS	1	Baik
7	WC Siswa	2	Baik
8	WC Guru	1	Baik
9	Lapangan Serbaguna	1	Baik
10	Kantin	4	Baik
11	Rumah Penjaga Sekolah	1	Baik

(sumber: Arsip SD Negeri 124 Bengkulu Utara)

B. Deskripsi Data

Bagian ini menguraikan dan menganalisis hasil minat belajar IPA siswa kelas IV yang di berikan kepada siswa sewaktu penelitian dilakukan di kelas IV.

Tabel 4.4
Hasil Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV A (Kelas Kontrol – Tanpa Media)

No	Nama	KKM	Nilai (X)	X ²	X	x ²	Interpretasi
1	Ardian Saputra	65	60	3600	-9	87	R
2	Akmal Gisa Revano	65	65	4225	-4	19	S
3	Azkadina Zhafira	65	75	5625	6	32	S
4	Carista Efriza	65	50	2500	-19	374	R
5	Cesilia Izzaura	65	75	5625	6	32	S
6	Cindy Eldania	65	70	4900	1	0	S
7	Athaillah Adiel	65	80	6400	11	113	T
8	Dzakiyah Jannah	65	60	3600	-9	87	R
9	Farah Azza A	65	60	3600	-9	87	R
10	Fatya Dewi	65	80	6400	11	113	T
11	Gathan Prasista	65	65	4225	-4	19	S
12	Ghatf Nizam	65	65	4225	-4	19	S
13	Gilang Dzimaz	65	80	6400	11	113	T
14	Haikal Damar	65	70	4900	1	0	S
15	Jihan Kirana U	65	75	5625	6	32	S
16	Jihan Syakirra	65	75	5625	6	32	S
17	Keysa Naufa	65	60	3600	-9	87	R
18	Ladyartanti R	65	70	4900	1	0	S
19	Lionel Tico D	65	75	5625	6	32	S
20	M. Dzakki	65	80	6400	11	113	T
21	Musthofah A	65	65	4225	-4	19	S
22	Nanda Pratama	65	75	5625	6	32	S
23	Naura Zahwa	65	65	4225	-4	19	S
Σ			1595	11207 5		1465	

Selanjutnya dimasukkan kedalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean atau rata-rata (\bar{X}). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5
Perhitungan Nilai Mean Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV A

No	X	F	FX
1	80	4	320
2	75	6	450
3	70	3	210
4	65	5	325
5	60	4	240
6	50	1	50
Jumlah		23	1595

$$\bar{X} = \frac{\sum FX}{n} = \frac{1595}{23} = 69,3 = 69$$

$$S = \sqrt{\frac{\sum x^2}{n-1}} = \sqrt{\frac{1465}{22}} = \sqrt{66,6} = 8,16$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan kedalam rumus sebagai berikut :

—————→ Atas/Tinggi

$$\bar{X} + S = 69 + 8,16 = 77,16$$

—————→ Tengah/Sedang

$$\bar{X} - S = 69 - 8,16 = 60,84$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.6
Frekuensi Hasil Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV A

No	Nilai Minat Belajar	Kategori	Frekuensi	Persentase%
1	Lebihdari 77,16	Atas / Tinggi	4	17,4
2	60,84 – 77,16	Tengah / Sedang	14	60,9
3	Kurang Dari 60,84	Bawah / Rendah	5	21,7
Jumlah			23	100

Dari analisis diatas, dapat di simpulkan bahwa pada kelas 4, terdapat 4 siswa dikelompok atas tinggi (17,4%), 14 siswa dikelompok tengah sedang (60,9%), dan 5 siswa dikelompokan bawah rendah (21,7%).

Tabel 4.7
Hasil Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV
(Kelas Eksperimen –Media Interaktif Animasi)

No	Nama	KKM	Nilai (X)	X ²	x	x ²	Interpretasi
1	Abi Akbar	65	70	4900	-9	76	S
2	Aditiya Andika	65	70	4900	-9	76	S
3	Aldi Firmansyah	65	90	8100	11	128	S
4	Aril Aprianto	65	60	3600	-19	350	R
5	Aulia Fadila	65	80	6400	1	2	S
6	Chelsy Cahya U	65	70	4900	-9	76	S
7	Dedek Aulia	65	90	8100	11	128	S
8	Delfa Ardila	65	60	3600	-19	350	R
9	Denia Amelisa	65	70	4900	-9	76	S
10	Edo Rahmat fadli	65	90	8100	11	128	S
11	Fais Wahyu	65	70	4900	-9	76	S
12	Gilang Ramadan	65	80	6400	1	2	S
13	Leni Mayangsari	65	100	10000	21	454	T
14	Maoura Lorenza	65	70	4900	-9	76	S
15	Mita Nopita Sari	65	80	6400	1	2	S
16	Nisfa Ramawati	65	100	10000	21	454	T
17	Putri Afdillah	65	100	10000	21	454	T
18	Shapa	65	70	4900	-9	76	S
19	Salsa Ramadhani	65	80	6400	1	2	S
20	Suci Prihayu	65	90	8100	11	128	S
21	Ulan Dari	65	70	4900	-9	76	S
22	Weni Doyesi	65	80	6400	1	2	S
23	Ziva Safira	65	70	4900	-9	76	S
Σ			1810	14570 0		3261	

Selanjutnya di masukkan kedalam tabulasi frekuensi, guna mencari mean atau rata-rata (\bar{X}). Adapun tabulasi perhitungan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8
Perhitungan Nilai Mean Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV B

No	X	F	FX
1	100	3	300
2	90	4	360
3	80	5	400
4	70	9	630
5	60	2	120
Jumlah		23	1810

$$\bar{X} = \frac{\sum FX}{n} = \frac{1810}{23} = 78,7 = 79$$

$$S = \sqrt{\frac{\sum x^2}{n-1}} = \sqrt{\frac{3261}{22}} = \sqrt{148,22} = 12,17$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan kedalam rumus sebagai berikut :

—————→ Atas/Tinggi

$$\bar{X} + S = 79 + 12,17 = 91,17$$

—————→ Tengah/Sedang

$$\bar{X} - S = 79 - 12,17 = 66,83$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.9
Frekuensi Hasil Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV B

No	Nilai Minat Belajar	Kategori	Frekuensi	Persentase%
1	Lebih dari 91,7	Atas / Tinggi	3	13,0
2	66,83 – 91,17	Tengah / Sedang	18	78,3
3	Kurang dari 66,83	Bawah / Rendah	2	8,7
Jumlah			23	100

Dari analisis di atas dapat disimpulkan bahwa pada kelas 4, terdapat 3 siswa dikelompokkan atas tinggi (13,0%), 18 siswa dikelompokkan tengah rendah (78,3%), dan 2 siswa dikelompokkan bawah rendah (8,7%).

C. Analisis Data

Untuk mengetahui apakah penelitian peneliti bisa dilanjutkan atau tidak. Maka dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

1. Uji Normalitas

a. Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV

(Kelas Kontrol – Tanpa Media)

1. Membuat Tabel Distribusi Frekuensi

- Banyak data : 23
- Nilai maksimum : 80
- Nilai minimum : 50
- Rentang kelas : 30
- Banyak kelas (k) : $1 + 3,3 \log (23)$
: $1 + 3,3 (1,362)$
: $1 + 4,495$

$$: 5,495$$

- Panjang kelas : $\frac{\text{Rentang Kelas}}{k}$

$$: \frac{30}{5,495}$$

$$: 5,46 = 6 \text{ (dibulatkan keatas)}$$

Tabel 4.10

Kelas Interval

No	Kelas Interval	Frekuensi ($f_i = f_o$)	Nilai Tengah (X_i)
1	50 – 56	1	53
2	57 – 63	4	60
3	64 – 70	8	67
4	71 – 77	6	74
5	78 – 84	4	81
	Jumlah	23	

2. Mencari nilai rata-rata (Mean) :

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i X_i}{\sum f_i} = \frac{(1 \times 53) + (4 \times 60) + (8 \times 67) + (6 \times 74) + (4 \times 81)}{23}$$

$$\bar{X} = \frac{1579}{23}$$

$$\bar{X} = 69,43$$

3. Mencari Nilai Simpangan Baku (Standar Deviasi) :

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i (X_i - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

$$S = \sqrt{\frac{1(53 - 69,43)^2 + 4(60 - 69,43)^2 + \dots + 4(81 - 69,43)^2}{23 - 1}}$$

$$S = \sqrt{\frac{1333,65}{22}}$$

$$S = \sqrt{60,62}$$

$$S = 7,79$$

4. Membuat Daftar Frekuensi yang diharapkan (f_e)

- Menentukan Tepi Bawah dan Tepi Atas Kelas Interval

Tabel 4.11
Menentukan Tepi Bawah dan Tepi Atas Kelas Interval

No	Kelas Interval	Tepi Bawah	Tepi Atas
1	50 – 56	49,5	56,5
2	57 – 63	56,5	63,5
3	64 – 70	63,5	70,5
4	71 – 77	70,5	77,5
5	78 – 84	77,5	84,5

- Mencari Nilai Z menggunakan Tepi Bawah dan Tepi Atas Kelas Interval

$$Z = \frac{\text{Tepi Bawah} - \bar{X}}{S} \quad Z = \frac{\text{Tepi Atas} - \bar{X}}{S}$$

$$Z_1 = \frac{49,5 - 69,43}{7,79} = -2,56 \quad Z_1 = \frac{56,5 - 69,43}{7,79} = -1,66$$

$$Z_2 = \frac{56,5 - 69,43}{7,79} = -1,66 \quad Z_2 = \frac{63,5 - 69,43}{7,79} = -0,76$$

$$Z_3 = \frac{63,5 - 69,43}{7,79} = -0,76 \quad Z_3 = \frac{70,5 - 69,43}{7,79} = 0,14$$

$$Z_4 = \frac{70,5 - 69,43}{7,79} = 0,14 \quad Z_4 = \frac{77,5 - 69,43}{7,79} = 1,04$$

$$Z_5 = \frac{77,5 - 69,43}{7,79} = 1,04 \quad Z_5 = \frac{84,5 - 69,43}{7,79} = 1,93$$

Dengan melihat Tabel Z diperoleh Luas 0 – Z Tepi Bawah dan Tepi Atas sebagai berikut :

Tabel 4.12
Tepi Bawah dan Tepi Atas

No	Tepi Bawah		Tepi Atas	
	Z	Luas 0 – Z	Z	Luas 0 – Z
1	-2,56	0,4948	-1,66	0,4515
2	-1,66	0,4515	-0,76	0,2764
3	-0,76	0,2764	0,14	0,0557
4	0,14	0,0557	1,04	0,3508
5	1,04	0,3508	1,93	0,4732

- Mencari selisih luas kelas interval dengan cara mengurangkan nilai-nilai 0-Z tepi bawah dengan tepi atas

Tabel 4.13
Mencari Selisih Luas Kelas Interval Dengan Cara Mengurangkan Nilai-Nilai 0-Z Tepi Bawah dengan Tepi Atas

No	Luas 0 – Z Tepi Bawah	Luas 0 – Z Tepi Atas	Selisih
1	0,4948	0,4515	0,0433
2	0,4515	0,2764	0,1751
3	0,2764	0,0557	0,2207
4	0,0557	0,3508	0,2951
5	0,3508	0,4732	0,1224

5. Mencari frekuensi yang diharapkan (f_h) dengan cara mengalikan selisih luas tiap interval dengan jumlah responden ($n=23$)

Tabel 4.14
Frekuensi Yang Diharapkan Dengan Cara
Mengalikan Selisih Luas Setiap Interval Dengan Jumlah Responden

No	Selisih	f_o	f_h
1	0,0433	1	1,00
2	0,1751	4	4,03
3	0,2207	8	5,08
4	0,2951	6	6,79
5	0,1224	4	2,82

6. Mencari Nilai Chi-Square (Kai- Kuadrat) hitung (χ^2 -hitung)

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

$$\chi^2 = \frac{(1 - 1,00)^2}{1,00} + \frac{(4 - 4,03)^2}{4,03} + \frac{(8 - 5,08)^2}{5,08} + \frac{(6 - 6,79)^2}{6,79} + \frac{(4 - 2,82)^2}{2,82}$$

$$\chi^2 = 0,000 + 0,000 + 1,684 + 0,091 + 0,499$$

$$\chi^2 = 2,274$$

7. Membandingkan Nilai χ^2 -hitung dengan χ^2 -tabel

Berdasarkan tabel chi square, untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat bebas (db) = k

$- 1 = 5 - 1 = 4$ diperoleh nilai χ^2 -tabel = 9,488.

Karena nilai χ^2 -hitung = 2,274 < χ^2 -tabel = 9,488 maka H_0 diterima artinya data minat belajar pada Mata Pelajaran IPA siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara kelas kontrol (tanpa media) berdistribusi normal.

- b. Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV

(Kelas Eksperimen–Media Interaktif Animasi)

1. Membuat Tabel Distribusi Frekuensi

- Banyak data : 23
- Nilai maksimum : 100
- Nilai minimum : 60
- Rentang kelas : 40
- Banyak kelas (k) : $1 + 3,3 \log (23)$
 $: 1 + 3,3 (1,362)$
 $: 1 + 4,495$
 $: 5,495$
- Panjang kelas : $\frac{\text{Rentang Kelas}}{k}$
 $: \frac{40}{5,495}$
 $: 7,28 = 8$ (dibulatkan keatas)

Tabel 4.15
Tabel Distribusi Frekuensi

No	Kelas Interval	Frekuensi ($f_i = f_o$)	Nilai Tengah (X_i)
1	60 – 68	2	64
2	69 – 77	9	73
3	78 – 86	5	82
4	87 – 95	4	91
5	96 – 104	3	100
	Jumlah	23	

2. Mencari nilai rata-rata (Mean) :

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i X_i}{\sum f_i} = \frac{(2 \times 64) + (9 \times 73) + (5 \times 82) + (4 \times 91) + (3 \times 100)}{23}$$

$$\bar{X} = \frac{1859}{23}$$

$$\bar{X} = 80,83$$

3. Mencari Nilai Simpangan Baku (Standar Deviasi) :

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i(X_i - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

$$S = \sqrt{\frac{2(64 - 80,83)^2 + 9(73 - 80,83)^2 + \dots + 3(100 - 80,83)^2}{23 - 1}}$$

$$S = \sqrt{\frac{2641,30}{22}}$$

$$S = \sqrt{120,06}$$

$$S = 10,96$$

4. Membuat Daftar Frekuensi yang diharapkan (f_e)

- Menentukan Tepi Bawah dan Tepi Atas Kelas Interval

Tabel 4.16

Menentukan Tepi Bawah dan Tepi Atas Kelas Interval

No	Kelas Interval	Tepi Bawah	Tepi Atas
1	60 – 68	59,5	68,5
2	69 – 77	68,5	77,5
3	78 – 86	77,5	86,5
4	87 – 95	86,5	95,5
5	96 – 104	95,5	104,5

- Mencari Nilai Z menggunakan Tepi Bawah dan Tepi Atas Kelas

Interval

$$Z = \frac{\text{Tepi Bawah} - \bar{X}}{S} \quad Z = \frac{\text{Tepi Atas} - \bar{X}}{S}$$

$$Z_1 = \frac{59,5 - 80,83}{10,96} = -1,95 \quad Z_1 = \frac{68,5 - 80,83}{10,96} = -1,12$$

$$Z_2 = \frac{68,5 - 80,83}{10,96} = -1,12 \quad Z_2 = \frac{77,5 - 80,83}{10,96} = -0,30$$

$$Z_3 = \frac{77,5 - 80,83}{10,96} = -0,30 \quad Z_3 = \frac{86,5 - 80,83}{10,96} = 0,52$$

$$Z_4 = \frac{86,5 - 80,83}{10,96} = 0,52 \quad Z_4 = \frac{95,5 - 80,83}{10,96} = 1,34$$

$$Z_5 = \frac{95,5 - 80,83}{10,96} = 1,34 \quad Z_5 = \frac{104,5 - 80,83}{10,96} = 2,16$$

Dengan melihat Tabel Z diperoleh Luas 0 – Z Tepi Bawah dan Tepi Atas sebagai berikut :

Tabel 4.17
Tepi Bawah dan Tepi Atas

No	Tepi Bawah		Tepi Atas	
	Z	Luas 0 – Z	Z	Luas 0 – Z
1	-1,95	0,4744	-1,12	0,3686
2	-1,12	0,3686	-0,30	0,1179
3	-0,30	0,1179	0,52	0,1985
4	0,52	0,1985	1,34	0,4099
5	1,34	0,4099	2,16	0,4846

- Mencari selisih luas tiap kelas interval dengan cara mengurangkan nilai-nilai 0-Z tepi bawah dengan tepi atas

Tabel 4.18
Selisih Luas Kelas Interval Dengan Cara Mengurangkan Nilai-Nilai 0-Z Tepi Bawah Dengan Tepi Atas

No	Luas 0 – Z Tepi Bawah	Luas 0 – Z Tepi Atas	Selisih
1	0,4744	0,3686	0,1058
2	0,3686	0,1179	0,2507
3	0,1179	0,1985	0,0806
4	0,1985	0,4099	0,2114
5	0,4099	0,4846	0,0747

5. Mencari frekuensi yang diharapkan (f_h) dengan cara mengalihkan selisih luas tiap interval dengan jumlah responden ($n=23$)

Tabel 4.19
Frekuensi Yang Diharapkan Dengan Cara
Mengalihkan Selisih Luas Setiap Interval Dengan Jumlah Responden

No	Selisih	f_o	f_h
1	0,1058	2	2,43
2	0,2507	9	5,77
3	0,0806	5	1,85
4	0,2114	4	4,86
5	0,0747	3	1,72

6. Mencari Nilai Chi-Square (Kai- Kuadrat) hitung (χ^2 -hitung)

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

$$\chi^2 = \frac{(2 - 2,43)^2}{2,43} + \frac{(9 - 5,77)^2}{5,77} + \frac{(5 - 1,85)^2}{1,85} + \frac{(4 - 4,86)^2}{4,86} + \frac{(3 - 1,72)^2}{1,72}$$

$$\chi^2 = 0,077 + 1,814 + 5,340 + 0,153 + 0,956$$

$$\chi^2 = 8,340$$

7. Membandingkan Nilai χ^2 -hitung dengan χ^2 -tabel

Berdasarkan tabel chi square, untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat bebas (db) = k - 1 = 5 - 1 = 4 diperoleh nilai χ^2 -tabel = 9,488.

Karena nilai χ^2 -hitung = 8,340 < χ^2 -tabel = 9,488 maka H_0 diterima artinya data minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa Kelas IV SD

Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara kelas eksperimen (menggunakan media interaktif animasi) berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Data minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut :

Tabel 4.20
Data Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Bengkulu Utara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	X_1	X_2	X_1^2	X_2^2
1	70	60	4900	3600
2	70	65	4900	4225
3	90	75	8100	5625
4	60	50	3600	2500
5	80	75	6400	5625
6	70	70	4900	4900
7	90	80	8100	6400
8	60	60	3600	3600
9	70	60	4900	3600
10	90	80	8100	6400
11	70	65	4900	4225
12	80	65	6400	4225
13	100	80	10000	6400
14	70	70	4900	4900
15	80	75	6400	5625
16	100	75	10000	5625
17	100	60	10000	3600
18	70	70	4900	4900
19	80	75	6400	5625
20	90	80	8100	6400
21	70	65	4900	4225
22	80	75	6400	5625
23	70	65	4900	4225
Σ	1810	1595	145700	112075

Dari tabel diatas dapat dihitung nilai variansi masing-masing variable hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$S^2 = \frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}$$

1. Variansi Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{(23)(145700) - (1810)^2}{(23)(22)} = \frac{3351100 - 3276100}{506} = \frac{75000}{506} \\ &= 148,22 \end{aligned}$$

2. Avriansi Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol

$$\begin{aligned} S_2^2 &= \frac{(23)(112075) - (1595)^2}{(23)(22)} = \frac{2577725 - 2544025}{506} = \frac{33700}{506} \\ &= 66,60 \end{aligned}$$

Mencari nilai F-hitung dengan menggunakan rumus :

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{148,22}{66,60} = 2,23$$

Selanjut nya nilai F-hitung tersebut dibandingkan dengan nilai F-tabel. F-tabel dengan derajat bebas (db) pembilang = $k - 1 = 2 - 1 = 1$, db penyebut = $n - k = 23 - 2 = 21$ dan nilai $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai F table sebesar 4,32. Karena nilai $F_{hitung} = 2,23 < F_{tabel} = 4,32$ maka data hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dikatakan HOMOGEN.

3. Uji Independent Samples t-test

Data minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut :

Tabel 4.21
Data Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 124 Bengkulu Utara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	X_1	X_2	X_1^2	X_2^2
1	70	60	4900	3600
2	70	65	4900	4225
3	90	75	8100	5625
4	60	50	3600	2500
5	80	75	6400	5625
6	70	70	4900	4900
7	90	80	8100	6400
8	60	60	3600	3600
9	70	60	4900	3600
10	90	80	8100	6400
11	70	65	4900	4225
12	80	65	6400	4225
13	100	80	10000	6400
14	70	70	4900	4900
15	80	75	6400	5625
16	100	75	10000	5625
17	100	60	10000	3600
18	70	70	4900	4900
19	80	75	6400	5625
20	90	80	8100	6400
21	70	65	4900	4225
22	80	75	6400	5625
23	70	65	4900	4225
Σ	1810	1595	145700	112075

Dari tabel diatas dapat dihitung nilai mean (rata-rata) dan variansi masing-masing variabel minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. Mencari nilai mean (rata-rata) :

$$\bar{X}_1 = \frac{\sum X_1}{n_1} = \frac{1810}{23} = 78,7$$

$$\bar{X}_2 = \frac{\sum X_2}{n_2} = \frac{1595}{23} = 69,3$$

2. Mencari nilai variansi :

$$S_1^2 = \frac{(23)(145700) - (1810)^2}{(23)(22)} = \frac{3351100 - 3276100}{506} = \frac{75000}{506}$$

$$= 148,22$$

$$S_2^2 = \frac{(23)(112075) - (1595)^2}{(23)(22)} = \frac{2577725 - 2544025}{506} = \frac{33700}{506}$$

$$= 66,60$$

3. Mencari nilai t-hitung dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

$$t = \frac{78,7 - 69,3}{\sqrt{\frac{148,22}{23} + \frac{66,60}{23}}}$$

$$t = \frac{9,4}{\sqrt{6,44 + 2,90}}$$

$$t = \frac{9,4}{\sqrt{9,34}}$$

$$t = \frac{9,4}{3,06}$$

$$t = 3,072$$

Selanjutnya nilai t-hitung tersebut dibandingkan dengan nilai t-tabel. t-tabel dengan derajat bebas (db) = $n_1 + n_2 - 2 = 23 + 23 - 2 = 44$ dan nilai $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai t tabel sebesar 2,015. Karena nilai t-hitung = 3,072 > t-tabel = 2,015 maka terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran IPA siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara atau dengan kata lain ada pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan persiapan penelitian yaitu menentukan waktu dan tempat penelitian, setelah waktu dan tempat sudah ditentukan kemudian mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan. Instrumen sebelumnya divalidkan terlebih dahulu. Dalam penelitian ini menggunakan satu media pembelajaran yaitu media interaktif animasi yang diajarkan pada kelas IV B dan tanpa media dakota yang diajarkan di kelas IV A.

Sebelum peneliti menyebarkan angket minat belajar IPA pada siswa, peneliti melakukan observasi di kelas IVA dan IVB yang akan diteliti, disini peneliti menemukan berbagai macam masalah pada siswa, salah satu nya siswa keluar masuk kelas pada saat guru menjelaskan materi pelajaran.

Kemudian setelah peneliti melakukan observasi penelitian selama beberapa hari dikelas IVA dan IVB, selanjutnya peneliti menyebarkan angket minat belajar siswa dikelas IV dan IVB dengan jumlah pernyataan angket 25 butir dan respondennya 23 siswa, didapatkan hasil analisis nilai angket minat belajar siswa yaitu pada siswa kelas IVA (kelas kontrol) terdapat 4 siswa atas/tinggi (17,4%), 14 siswa tengah/sedang (60,9%), 5 siswa bawah/rendah (21,7%), dan kelas IVB (kelas eksperimen) terdapat 3 siswa atas/tinggi (13,0%), 18 tengah/sedang (78,3%), 2 bawah/rendah (8,7%).³⁶

Pengertian minat belajar adalah kondisi kejiwaan yang dialami oleh siswa untuk menerima atau melakukan suatu aktivitas belajar. Sudaryono menyatakan bahwa minat belajar memiliki empat dimensi, yaitu: (1) kesukaan, (2) ketertarikan, (3) perhatian, dan (4) keterlibatan.

Hasil pengamatan minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan perbedaan. Perbedaan data minat belajar siswa dikelas eksperimen dan kontrol menunjukkan adanya perbedaan antara minat belajar siswa yang menggunakan media interaktif animasi dan minat belajar yang menggunakan media gambar. Data hasil penelitian nilai indeks pada kelas eksperimen sebesar 12,17 sedangkan nilai indeks pada kelas kontrol 8,16.

Media interaktif animasi merupakan media pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi lebih aktif karena sistem pembelajaran ini berbasis multimedia, yang terdiri dari gabungan berbagai aspek media

³⁶ *Analisis Pembelajaran IPA Setelah Menggunakan Media Interaktif Animasi Tanggal 16 Juli 2020*

termasuk animasi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Asyhar bahwa multimedia adalah media yang melibatkan jenis media untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran. Hal ini media visual (mengandalkan indera penglihatan/dapat dilihat), media audio (mengandalkan indera pendengaran/dapat didengar), dan media audio visual (melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran/dapat dilihat dan didengar).

Berdasarkan fungsi media interaktif animasi adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan kemampuan berpikir IPA secara kreatif.
2. Memberikan motivasi dan memudahkan abstraksi dengan memperoleh pengalaman yang baru dan menyenangkan.
3. Meningkatkan keterampilan dan interaktivitas .

Kelebihan media interaktif animasi adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks dalam kehidupan, misalnya siklus nitrogen, respirasi aerob, sistem peredaran, darah dan proses lainnya.
2. Memperkecil ukuran objek yang cukup besar dan sebaliknya seperti hewan dan mikroba.
3. Memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi siswa terutama animasi yang di lengkapi dengan suara.
4. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.

5. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
6. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Kelemahan dari media animasi adalah sebagai berikut:

1. Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Memerlukan software khusus untuk membukanya.
3. Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya. Bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa.

Berdasarkan data yang dianalisis, maka dapat diketahui adanya perbedaan penggunaan media interaktif animasi dengan yang tidak menggunakan media interatif animasi terhadap minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dengan media interaktif animasi siswa lebih aktif, antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan berani ke depan kelas mengerjakan soal saat disuruh guru. Sedangkan tanpa penggunaan media interaktif animasi siswa kurang antusias dan ada beberapa siswa masih bingung untuk menerima pembelajaran yang guru berikan.

Suatu proses pembelajaran yang membuat semua siswa merasa senang akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan tidak merasa bosan sehingga minat belajar yang diperoleh akan memuaskan, karena dari pembahasan di atas dapat terbukti bahwa media yang digunakan oleh guru itu berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Hal ini sesuai dengan pendapat Ni Nyoman Parwati bahwa kemampuan belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi minat belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor sekolah yang salah satunya mempengaruhi minat belajar siswa yaitu dengan media yang digunakan oleh guru. Media yang menarik perhatian siswa dan menumbukan semangat belajar siswa akan menyebabkan minat belajar siswa yang memuaskan.³⁷

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan media interaktif animasi merupakan media pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi lebih aktif karena sistem pembelajaran ini berbasis multimedia, yang terdiri dari gabungan berbagai aspek media termasuk animasi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Asyhar bahwa multimedia adalah media yang melibatkan jenis media untuk merangsang semua indera

³⁷ Nunuk Suryani, *Leo Agung, Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2014), h, 150.

dalam satu kegiatan pembelajaran. Hal ini media visual (mengandalkan indera penglihatan/dapat dilihat), media audio (mengandalkan indera pendengaran/dapat didengar), dan media audio visual (melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran/dapat dilihat dan didengar).

Untuk membuktikan apakah media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara atau tidak, maka dilakukan uji hipotesis (uji t), dari uji hipotesis (uji t) di peroleh nilai t tabel sebesar 2,015, karena nilai $t\text{-hitung} = 3,072 > t\text{-tabel} = 2,015$. Maka terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara.

Kemudian di dukung juga dari hasil observasi/pengamatan yang telah dilakukan pada saat pelajaran yang menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen lebih antusias dalam mengikuti pelajaran daripada siswa pada kelas kontrol yang tanpa menggunakan media interaktif animasi dan dari hasil rata-rata atau mean minat belajar kelas eksperimen yang lebih besar dari kelas kontrol yakni untuk kelas kontrol 8,16 dan kelas eksperimen sebesar 12, 17, maka hal tersebut menunjukkan bahwa media interaktif animasi memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap minat belajar . Sehingga media interaktif animasi merupakan media yang efektif digunakan dalam upaya menarik minat

belajar siswa dengan minat belajar yang tinggi maka akan berpengaruh pada berbagai aspek antara lain hasil belajar dan prestasi belajar , yang mana seiring dengan hal itu akan pencapaian pendidikan dan tujuan pembelajaran akan menjadi lebih baik.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan intruksional tertentu. Sementara menurut Arif media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan keamanan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada dirinya.³⁸

³⁸ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 3



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media interaktif animasi dengan tidak adanya penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara. Dapat dilihat dari hasil hipotesis dengan menggunakan uji “t” , nilai t-hitung tersebut dibandingkan dengan nilai t-tabel . t- tabel dengan derajat bebas (db) $= n_1 + n_2 - 2 = 23 + 23 - 2 = 44$ dan nilai $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai t tabel sebesar 2,015. Karena nilai t-hitung = 3,072 < t-tabel = 2,015 maka terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara atau dengan kata lain ada pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara.

B. Saran

1. Bagi SD Negeri 124 Bengkulu Utara
 - a. Bagi guru diharapkan dalam menggunakan media interaktif animasi ini hendaknya lebih efektif dan betul-betul profesional dengan mempertimbangkan beberapa aspek diantaranya kesesuaian dengan langkah-langkah dalam penggunaan media tersebut.

b. Bagi peserta didik

Jika ingin mendapatkan nilai yang maksimal, sebagai peserta didik maka perhatikanlah apa yang disampaikan oleh guru sebelum memberikan tugas. Jadikanlah prestasi belajar sebagai suatu hasil yang dapat memotivasi diri untuk lebih giat belajar lagi.

2. Bagi peneliti

- a. Bagi peneliti lain, agar dapat lebih mengkondisikan persiapan yang matang meliputi, alat, materi, program dan obyek penelitian dengan lebih maksimal lagi, sehingga hasil yang didapat akan lebih baik.
- b. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka perlu diadakan penelitian yang berkelanjutan dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk mendukung perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan.

Daftar Pustaka

- Bungin, Burhan. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Firmansyah, Dani. 2015. *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Vol 3, No 1 Jurnal: Universitas Singaperbangsa Karawang.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryoko, Spto. 2009. *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*. Vol 5, No 11 Jurnal: Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Hisbullah dan Nurhayati. 2018. *Pembelajaran ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makassar: Penerbit Aksara Timur.
- Jihad, Asep. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Karsidi, Ravik. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maichan, Rommy. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Putra, Ilham Eka. 2013. *Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif*. Vol 1, No 2. Jurnal: Padang Sistem Informasi STMIK Indonesia Padang.
- Ratnawulan, Elis. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Samatowa, Usman. 2016. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta Barat: PT Indeks.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sirait Erlando Doni. 2016. *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika*. Vol 1, No 6. Jurnal: Universitas Indraprasta PGRI.
- Suyono dan Hariyanto. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Subagyo, Joko. 2006. *Metode Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syah, Muhibbin. 2017. *Psikologi Belajar*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Syaputra, Edi. 2020. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.
- Tafonao, Talizaro. 2018. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Vol 2, No 2. Jurnal: Yogyakarta Program Studi Pendidikan Agama Kristen.
- Wisudawati, Asih Widi. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wati Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Katapena Penerbit.
- Widjayanti Wigita Rezky. 2019. *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika*. Vol 13. No 1. Jurnal: Madiun Uni PGRI Madiun.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yusuf, Muri. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.

