

PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 14 SUNGAI RAYA

Nanda Dwi Lestari¹, Yunika Afryaningsih², Salman Al Farisi³

nandadwilestari74@gmail.com¹

Universitas Nahdlatul Ulama (Kalbar)

ABSTRAK

Nanda, Dwi Lestari.2024. Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 14 Sungai Raya. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nadlatul Ulama Kalimantan Barat. Pembimbing (1) Yunika Afryaningsih, M.Pd (2) Salman Al Farisi, M.Pd. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 14 Sungai Raya. Metode penelitian yang digunakan, yaitu Quasi Eksperimen Design. Populasi yang termasuk dalam penelitian ini, yaitu siswa kelas 4 A sebagai kelas eksperimen dan 4 B sebagai kelas kontrol di SDN 14 Sungai Raya. Kelas 4 A berjumlah 21 siswa sementara itu, kelas 4 B berjumlah 21 siswa. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 4A (kelas eksperimen) dan 4B (kelas kontrol) SDN 14 Sungai Raya. Teknik yang digunakan untuk penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan Nonequivalent Control Group Design. Pada pengumpulan data, peneliti menggunakan pernyataan angket. Pengujian hipotesis menggunakan rumus t-test (independent sampel test) yang didahului dengan uji prasyarat analisis, yaitu dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil minat belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif animasi dan kelas kontrol dengan menggunakan media gambar. Hal ini ditunjukkan dengan hasil t-tes, yaitu t_{hitung} (10,964) t_{tabel} (2,021) dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Hasil rata-rata perolehan nilai post-test kelas eksperimen sebesar 31,00 lebih baik dari hasil rata-rata nilai pos-tes kontrol, yaitu sebesar 25,09.

Kata Kunci: Pengaruh Media Interaktif Animasi, Minat Belajar

ABSTRACT

Lestari, Nanda Dwi 2024. The Influence of Interactive Animation Media on Interest in Learning in Science and Science Subjects for Class IV Students at State Elementary School 14 Sungai Raya. Thesis, Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Nadlatul Ulama University, West Kalimantan. Supervisor (1) Yunika Afryaningsih, M.Pd(2) Salman Al Farisi, M.Pd. This research aims to determine the effect of animated interactive learning media on class IV students' interest in learning at SDN 14 Sungai Raya. The research method used is Quasi Experimental Design. The population included in this research were students in class 4 A as the experimental class and 4 B as the control class at SDN 14 Sungai Raya. Class 4 A has 21 students, meanwhile class 4 B has 21 students. The samples in this study were students in class 4A (experimental class) and 4B (control class) at SDN 14 Sungai Raya. The technique used to determine the experimental class and control class uses Nonequivalent Control Group Design. In data collection, researchers used a questionnaire statement. Hypothesis testing uses the t-test formula (independent sample test) which is preceded by prerequisite analysis tests, namely the normality test and homogeneity test. The results of the research showed that there was a significant difference in the results of student interest in learning between the experimental class which used animated interactive media and the control class which used image media. This is shown by the results of the t-test, namely t_{count} (10.964) t_{table} (2.021) with a significance level of 5% or 0.05. The average post-test score for the experimental class was 31.00, which was better than the average post-test score for the control, which was 25.09.

Keywords: Influence of animated interactive media, interest in learning.

PENDAHULUAN

Minat dapat dicirikan sebagai sensasi kecenderungan, kecenderungan untuk tertarik pada sesuatu atau suatu tindakan berdasarkan kerinduannya sendiri tanpa diminta atau dibatasi (Slameto, 2010). tertarik artinya “mempunyai (memiliki) minat, kecenderungan terhadap, kerinduan”, sedangkan “minat” bermakna “kecenderungan yang tinggi terhadap sesuatu, tenaga, keinginan. (2013: hal.1152) Kementerian Pendidikan Nasional Menurut KBBI, “kecenderungan hati yang sungguh-sungguh menginginkan sesuatu”, “nafsu”, atau “keinginan”, Depdiknas, (2013:hal. 656). sebagai “konsentrasi perhatian yang tidak disengaja yang timbul dari kemauan seseorang dan bergantung pada kemampuan dan lingkungannya” dalam Liang Gie (2014: hal. 28). (Agus Sujanto 2013, halaman) 92). belajar, memperhatikan saat belajar, dan ikut serta dalam proses pembelajaran merupakan tanda-tanda minat belajar, menurut Lestari dan Mokhammad (2017: Hal. 93-94).

Perhatian yang mencakup aspek perasaan, kesenangan, kecenderungan, dan keinginan yang tidak disengaja yang bersifat aktif untuk menerima sesuatu dari luar (lingkungan). Agar seseorang dapat berpartisipasi dalam suatu kegiatan, ia perlu tertarik. Orang akan berusaha mencapai tujuan mereka dengan penuh minat. Oleh karena itu, minat dianggap sebagai salah satu aspek psikologi manusia yang mempunyai kapasitas untuk memotivasi individu untuk mencapai tujuannya. Aspek kognitif dan afektif menjadi perhatian. Minat selalu didahului oleh pengalaman atau hasil interaksi dengan lingkungan, serta pengetahuan, pemahaman, dan konsep yang diperoleh dan dikembangkan. Karena human interest sangat kuat dalam belajar, maka sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik yang dapat memenuhi keinginan siswa dan memberikan perhatian yang besar. Aspek afektif menunjukkan tingkat emosi yang ditunjukkan dalam proses penilaian untuk menentukan kegiatan yang disukai. Akibatnya, jika seseorang sangat tertarik pada suatu kegiatan, maka ia akan mencurahkan perhatiannya pada kegiatan tersebut.

Meskipun istilah “minat” sering digunakan dalam berbagai konteks dan bidang, namun pendidikan, khususnya pembelajaran, menjadi fokus uraian tersebut (Depdiknas, 2013: hal. 756). (Sumanto, 2014: hal. 168) Minat adalah proses mengembangkan dan mengarahkan perilaku atau kelompok untuk menghasilkan keluaran yang diharapkan sejalan dengan tujuan organisasi. Keseluruhan proses gerak, termasuk keadaan yang memotivasi, dorongan dalam diri seseorang, tingkah laku yang menyebabkan, dan tujuan atau akibat dari gerak atau tindakan tersebut disebut dengan minat (Sobur, 2013: hal. 268). Selain kemampuan seseorang, pilihan penguasaan atau tujuan pembelajaran yang fokus pada peningkatan kemampuan atau tujuan kinerja yang fokus pada menunjukkan kemampuan kepada orang lain mempengaruhi minat belajar seseorang.

Mengikuti kegiatan belajar memiliki banyak manfaat yang signifikan, seperti meningkatkan konsentrasi dan perhatian siswa, meningkatkan kemampuan siswa untuk mengingat, menumbuhkan sikap belajar yang positif dan konstruktif dan mengurangi rasa bosan siswa. menurut saidirman (2006), pentingnya minat dalam kegiatan belajar merupakan salahsatu faktor yang menentukan apakah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berhasil atau tidak. minat belajar memiliki beberapa poin penting seperti karakteristik pribadi, motivasi internal, pengaruh lingkungan, hubungan dengan motivasi umum, pengembangan seiring waktu, dan penting dalam proses pembelajaran efektif. memahami minat belajar seseorang dapat membantu guru dan pembimbing membuat strategi pengajaran yang lebih baik dan mendukung kemajuan akademik dan pribadi siswa. Dalam pendidikan, menciptakan lingkungan yang menarik dan memotivasi dapat

membantu siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran.

Menurut Hamzah, ciri-ciri siswa kelas IV SDN 14 Sungai Raya adalah senang bermain, mengikuti kegiatan, bekerja dalam kelompok, dan mengerjakan sesuatu sendiri. Produk dan layanan digital yang menggunakan sistem berbasis komputer untuk menampilkan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video sebagai respons terhadap tindakan pengguna biasanya disebut sebagai media interaktif. Daryanto (dalam Permadi, 2016, p. 5) menyatakan bahwa media interaktif dapat dikontrol oleh pengguna, memberikan mereka pilihan untuk memilih langkah selanjutnya.

Pembelajaran IPAS di kelas IV dapat memanfaatkan penggunaan media animasi interaktif dapat menjadi metode pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi guru dan siswa. pada hasil observasi saya tentang minat belajar siswa SDN 14 Sungai raya kelas IV masih rendah karna pada saat pembelajaran siswa banyak bermain dibandingkan memperhatikan guru menjelaskan pembelajaran di kelas. kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran di kelas tentu membuat siswa itu sendiri rugi karna tidak mendapatkan ilmu baru siswa juga tidak akan memahami apa yang di sampaikan oleh guru. setelah saya amati mengapa minat siswa dalam pembelajaran kurang karna media yang digunakn guru dalam pembelajran tidak efektif hanya dengan menjelaskan saja, dengan menggunkan media pembelajaran yang baik seperti video atau di praktekan langsung contohnya materi perubahan wujud benda dengan membuat eksperimen. maka dari itu saya memilih menggunakan media interaktif di kelas IV membuat siswa lebih berminat dalam pembelajaran di karnakan menggunakan penjelasan dengan video animasi yang menarik, Siswa belajar untuk lebih tertarik terhadap hal-hal yang terjadi disekitarnya ketika mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi. salah satu penyebab siswa tidak mendapatkan hasil belajar yang baik adalah keterbatasan media yang mereka gunakan di kelas (Mahnun nunu,2012:hal 27).

Di Indonesia, rendahnya pencapaian pendidikan disebabkan oleh berbagai faktor. Hal ini termasuk peran penting media pembelajaran, seperti yang ditunjukkan oleh Felton (Rayandra Asyhar, 2012: halaman 15) sebagai peneliti yang menjelaskan bahwa penggabungan media ke dalam proses pembelajaran berpotensi meningkatkan hasil pembelajaran secara signifikan dan juga membangun prestasi. Oleh karena itu, kemampuan siswa menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya pencapaian pendidikan. Media pembelajaran yang ideal adalah yang dapat berfungsi sebagai alat guru atau perantara dan menjawab berbagai pertanyaan siswa sekaligus merangsang pemikiran, pengolahan, dan komunikasi data. Animasi interaktif adalah jenis alat pendidikan baru yang muncul seiring kemajuan teknologi.

Media interaktif memungkinkan partisipasi atau interaksi pengguna. Ini membuat pengalaman pengguna lebih dinamis dan terlibat dengan merespons tindakan atau input pengguna. komunikasi komputer dapat berkisar dari hal-hal yang sederhana seperti mengklik tombol atau memilih opsi hingga hal-hal yang lebih kompleks seperti bermain peran dalam simulasi virtual. media interaktif melibatkan pengguna secara aktif. beberapa contohnya termasuk aplikasi pembelajaran Interaktif, Permainan Interaktif, Situs web interaktif, aplikasi media sosial dan Presentasi interaktif. media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, memungkinkan pembelajaran aktif, dan memberikan pengalaman yang lebih menarik. di sisi lain, media interaktif dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat individu, sehingga menghasilkan pengalaman yang lebih relevan dan unik.dengan berkembangnya teknologi, telah muncul banyak media pembelajaran baru yang dapat digunakan, contohnya seperti media interaktif animasi.

Penggunaan media animasi interaktif dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan minat siswa. dampak positif dalam memakai media interaktif animasi disaat pembelajaran

IPAS yaitu dapat memajukan keterlibatan, mempermudah pemahaman konsep sulit, memotivasi pembelajaran, memfasilitasi pembelajaran mandiri, memanfaatkan berbagai gaya pembelajaran, mendorong pemecahan masalah, memudahkan penyajian percobaan dan demonstrasi. namun, penting untuk diingat saat penggunaan media interaktif animasi untuk memajukan minat siswa tergantung pada desain yang baik, integrasi yang baik dalam kurikulum, dan dukungan guru. animasi interaktif merupakan sarana pembelajaran yang baik untuk mendukung pengajaran langsung interaksi guru dan siswa.

KAJIAN TEORI

Hakikat Minat belajar

1. Definisi Minat Belajar

Minat adalah faktor penting dalam keberhasilan dalam usaha apa pun, baik itu akademis, profesional, rekreasi, atau lainnya. Seseorang akan dapat fokus, rajin mengerjakan sesuatu dalam jangka waktu yang lama, lebih mudah mengingat, dan tidak mudah bosan terhadap materi yang dipelajari jika menumbuhkan minat. Karena istilah-istilah tersebut mempunyai pengertian yang berbeda-beda, maka penulis akan mendefinisikan minat belajar secara terpisah. Menurut Gie (2004: hal.57), minat berfungsi dengan “membangkitkan perhatian segera, memfasilitasi terciptanya perhatian terfokus, dan mencegah gangguan dari perhatian luar”. “Minat adalah rasa yang lebih cenderung menetap untuk memperhatikan dan mengingat beberapa kegiatan,” seperti yang dikemukakan oleh Mudain Hilfard dalam Slameto (2010: hal. 57), “siswa akan terus memperhatikan dan merasa senang terhadap kegiatan tersebut, termasuk pembelajaran yang diminatinya.

Menurut Slameto (dalam Asmani 2009: hal. 32), Jiwa seseorang mulai memperhatikan sesuatu ketika melihatnya. Kepribadian seseorang erat kaitannya dengan minatnya, yang berasal dari tiga fungsi jiwa: kognisi, emosi, dan komunikasi. Terkadang minat muncul begitu saja, dan di lain waktu dibutuhkan usaha untuk memulainya. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa kecenderungan jiwa terhadap sesuatu yang menimbulkan perasaan senang, perhatian, keikhlasan, karsa, dan keinginan untuk mencapai suatu tujuan disebut minat. namun demikian menurut Hilgard dan Bower dalam Purwanto (2010: hal. 84).

“Pembelajaran terjadi apabila suatu situasi stimulus beserta isi memori mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga tindakannya (kinerja) berubah dari saat sebelum ia mendapati situasi tersebut ke saat setelah ia mengalami situasi tersebut,” tulis Gagne dalam Urwanto. (2010: hal. 84). “ Belajar adalah setiap perubahan perilaku yang relatif terus-menerus yang terjadi sebagai akibat dari suatu situasi,” tambah Morgan. Kita dapat menyimpulkan dari definisi di atas bahwa pembelajaran menghasilkan perubahan perilaku yang relatif konstan yang disebabkan oleh aktivitas atau upaya yang disengaja. Oleh karena itu, minat belajar seseorang merupakan suatu sifat psikologis yang tercermin dalam sejumlah gejala, seperti semangat, keinginan, termasuk mencari ilmu dan pengalaman. . Dengan kata lain, perhatian, kesukaan, dan minat belajar seseorang (siswa) diungkapkan melalui semangat, partisipasi, dan keterlibatan dalam belajar. Siswa tidak akan belajar dengan baik jika materi yang dipelajari tidak menarik perhatiannya dan tidak sesuai dengan minatnya. Sebab, tingkat keaktifan siswa terutama ditentukan oleh minatnya.

Oleh karena itu, pendidik harus berusaha mencari cara untuk memotivasi siswa yang kurang berminat belajar untuk belajar lebih banyak. Salah satu strategi untuk menarik siswa yang benar-benar berminat belajar adalah dengan menjelaskan berbagai gaya belajar. Ketika siswa belajar dengan keberagaman ini, mereka dapat merasa senang dan

puas. Unsur emosional merupakan rangkaian unsur kognitif, sedangkan unsur konseptual merupakan rangkaian unsur kognitif, menunjukkan bahwa minat didahului oleh pengetahuan dan informasi. Partisipasi atau pengalaman disertai dengan perasaan tertentu, seperti kebahagiaan. Oleh karena itu, minat dapat dianggap sebagai respon yang disadari; jika tidak, hal itu tidak akan berarti apa-apa.

Keinginan untuk melakukan sesuatu, termasuk kegiatan di sekolah seperti belajar, merupakan contoh dari kedua komponen tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran dan minat berkaitan erat. Kalau tidak mau belajar akan membosankan. Selain itu, ada juga siswa yang minat belajarnya dipengaruhi oleh guru, teman, atau orang tuanya. Oleh karena itu, merupakan tanggung jawab sekolah untuk menciptakan suasana dan kondisi yang mengundang minat siswa untuk belajar. Karena keterampilan tersebut mempunyai peran yang penting terhadap minat belajar siswa dan variasi gaya mengajar, maka guru sangat perlu menguasai seluruh keterampilan mengajar, khususnya keterampilan yang bervariasi. Siswa akan cepat merasa tidak puas terhadap materi pelajaran dan menjadi bosan jika guru tidak menggunakan variasi. Agar siswa lebih bersemangat dan berminat belajar, guru hendaknya menggunakan metode pengajaran yang bervariasi. Hasil pembelajaran akan sangat memuaskan jika hal ini terjadi, dan tujuan pembelajaran akan tercapai sepenuhnya.

2. Aspek-aspek Minat Belajar

Hurlock (1990, hal. 422) berpendapat bahwa ada dua aspek minat:

1) Aspek kognitif/pemikiran

Hal ini didasarkan pada gagasan individu tentang bidang minatnya. Pengalaman dan pembelajaran yang diperolehnya dari lingkungan sekitarnya menjadi dasar konsep-konsep yang membentuk komponen kognitif.

2) Aspek Efektif/Emosi

Sikap seseorang terhadap kegiatan atau objek yang diminatinya merupakan contoh dari aspek afektif, yaitu suatu gagasan yang membangun konsep-konsep kognitif. Tindakan seseorang sangat dipengaruhi oleh aspek ini. Menurut uraian tersebut, minat seseorang terhadap mata pelajaran sains tidak muncul secara alami; Sebaliknya, minat tersebut diperoleh melalui proses penilaian kognitif dan afektif yang tercermin dalam sikap seseorang.

Atau yang sering disebut dengan penilaian kognitif dan afektif individu terhadap objek yang diminati dapat menimbulkan minat jika mengungkapkan sikap positif.

3. Indikator Minat Belajar

Perasaan gembira, minat belajar, menunjukkan perhatian saat belajar, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran merupakan indikator minat belajar Lestari dan Mokhammad (2017: 93-94). Menurut Darmadi (2017:322), pemusatan perhatian, perasaan, dan pikiran pada subjek belajar sebagai akibat adanya minat, kenikmatan belajar, keinginan belajar, belajar aktif, dan usaha timbulnya keinginan belajar. Menurut Safari (dalam Syahputra, 2012: Hal. 19), ada empat indikator minat belajar sebagai berikut:

- a) Perasaan bahagia: Bagian penting dalam proses pembelajaran adalah bagaimana perasaan siswa terhadap apa yang diajarkan guru. Seorang anak akan mempelajari informasi yang ia sukai tanpa terganggu jika ia senang atau tertarik pada suatu subjek.
- b) Perhatian: Keterlibatan siswa dalam pembelajaran menunjukkan perhatiannya. Ketika seseorang terlibat dalam suatu objek, mereka senang dan tertarik untuk menggunakannya atau melakukan aktivitas yang berkaitan dengan objek tersebut. Contohnya bersikap dinamis dalam percakapan, secara efektif mencari klarifikasi mengenai beberapa isu mendesak, dan secara efektif menjawab pertanyaan dari pendidik. Memusatkan perhatian pada sesuatu merupakan kegiatan meningkatkan

kesadaran terhadap seluruh fungsi jiwa melalui perhatian.

- c) Minat : Sifat benda yang menjadikannya menarik atau perasaan senang terhadap pelajaran atau benda tersebut dapat menggugah minat belajar. Siswa yang berminat terhadap suatu hal akan berusaha mencari kendala pada isi ilmu yang dipelajarinya, akan mencari contoh berdasarkan keadaan yang ada, dan akan selalu memperhatikan perkembangan.
- d) Keterlibatan merujuk pada keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang berminat belajar akan terlibat dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang diminatinya, seperti rajin bertanya dan menyuarakan pendapat.

Dari paparan di atas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: perasaan senang tanpa ada unsur paksaan merupakan indikator minat belajar; keterlibatan siswa dalam pembelajaran menunjukkan perhatiannya; minat belajar muncul karena sifat objektif yang menjadikannya menarik atau karena adanya perasaan senang terhadap obyek atau pelajaran tersebut; dan keterlibatan adalah keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Siswa yang memiliki banyak minat akan lebih baik di sekolah. Siswa yang memiliki tingkat tinggi minat dalam pelajaran IPA akan memiliki prestasi belajar IPAS yang lebih tinggi, yang merupakan bukti dari ini. Akibatnya, ada hubungan antara minat dan keberhasilan belajar. Secara khusus, minat yang tinggi adalah salah satu faktor yang berkontribusi pada keberhasilan belajar. Minat dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, meskipun tidak muncul secara alami. Minat siswa dalam belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor berikut, menurut Barokah (2011: Hal. 16) :

1) Motivasi

Keinginan seseorang akan meningkat ketika mereka termotivasi baik secara internal maupun eksternal. Seperti yang dinyatakan oleh D.P. "Kombinasi keinginan dan kemampuan yang dapat berkembang jika ada motivasi," menurut Tampubolon (1993: 41), minat adalah Misalnya, membaca dan mendiskusikan sejarah kemerdekaan Indonesia akan menarik bagi seorang siswa yang ingin memperluas pemahaman sosialnya tentang tokoh-tokoh yang berkontribusi pada kemerdekaannya.

2) Belajar

Belajar memiliki potensi untuk menarik minat siswa karena bahkan siswa yang awalnya tidak menyukai pelajaran akan menjadi lebih tertarik karena mereka mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang itu. Menurut Gunarsa dan Ninggih (1989: p. 68), "pentingnya diketahui akan timbul dari sesuatu yang" "kita dapat mengetahui sesuatu dengan belajar, karena semakin banyak kita mempelajari bidang minat yang lebih luas,"

3) Pelajaran dan sikap guru

Pelajaran yang diajarkan kepada siswa dapat menarik minat mereka dan menarik rasa ingin tahu mereka. Siswa akan hampir selalu mempelajari pelajaran yang mereka minati, dan siswa yang tidak tertarik dengan pelajaran akan hampir pasti ditinggalkan. "Minat memiliki pengaruh besar pada pembelajaran," tulis Slameto (1991, hal.187), "Seorang guru yang berhasil membangun kesiapan siswa untuk belajar, berarti bahwa dia telah melakukan hal-hal yang paling penting yang bisa dia lakukan untuk keuntungan siswa," tulis Singer. (1987, hal. 93). Di sisi lain, seorang guru yang cerdas, baik hati, ramah, disiplin, dan disukai oleh murid-muridnya sangat baik dalam mendapatkan perhatian mereka. Kepentingan siswa dapat dipengaruhi oleh kepribadian guru. Sebagai hasilnya, guru harus menyadari lingkungan kelas selama proses mengajar dan belajar. Guru perlu menyadari kebutuhan dan pertumbuhan jiwa siswa dan mengamati metode pengajaran yang sesuai dengan tingkat kecerdasan siswa.

4) Keluarga

Minat siswa dalam pelajaran sangat dipengaruhi oleh orang tua karena mereka adalah anggota keluarga terdekat mereka. Tindakan keluarga memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan mental anak. Perhatian dan arah keluarga, terutama orang tua, diperlukan seiring perkembangan minat anak.

5) Teman Pergaulan

Arah minat seseorang dapat dipengaruhi oleh teman-temannya, terutama teman dekatnya, melalui asosiasi. Teman-teman ini memiliki dampak besar, terutama pada remaja, karena mereka tinggal di komunitas di mana mereka merawat diri mereka sendiri dan melakukan hal-hal bersama-sama untuk meringankan stres dan kejutan yang mereka rasakan. Perilaku seseorang akan dipengaruhi jika mereka dikaitkan dengan kepribadian positif. Karena karakter siswa sangat dipengaruhi oleh persahabatan.

6) lingkungan

Keperluan seseorang akan berdampak pada lingkungannya melalui hubungan. "Interes dapat berasal dari pengalaman mereka tentang lingkungan di mana mereka tinggal," kata Crown dan Crow. (1988, hal. 352). Pertumbuhan dan perkembangan anak-anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan mereka, yang mencakup keluarga mereka, sekolah-sekolah di mana mereka dididik, komunitas-komunitas yang mereka temui, dan iklim, flora, dan fauna tempat bermain sehari-hari. Kesehatan fisik dan mental anak, serta kondisi lingkungan mereka, mempengaruhi dampak lingkungan pada pertumbuhan dan perkembangan mereka.

7) Cita-cita

Siswa, seperti orang lain, memiliki tujuan. Aspirasi juga dapat ditafsirkan sebagai representasi kepentingan individu dalam masa depan mereka. aspirasi siswa juga mempengaruhi minat mereka dalam belajar. Tujuan-tujuan ini selalu dicari dan diperjuangkan, dan kadang-kadang, terlepas dari kesulitan, mereka dapat dicapai.

8) Bakat

Secara tidak langsung, jika seseorang memiliki bakat untuk menyanyi sejak kecil, dia akan tertarik untuk menyanyikan. Jika dia dipaksa untuk menyukai sesuatu yang lain, dia mungkin mengabaikannya atau melihatnya sebagai beban pada dirinya sendiri. Akibatnya, pemilihan sekolah dan kegiatan lainnya harus didasarkan pada kemampuan mereka.

9) Hobi

Seperti halnya hobi lain, seseorang yang menikmati matematika, misalnya, secara tidak langsung mengembangkan keinginan untuk mengejar minat itu. Hobi dan minat tidak dapat dipisahkan.

10) Media masa

Konten yang disajikan dalam media cetak dan elektronik dapat menarik media massa Khalayak dan diimitasi. Perhatian publik dapat dipengaruhi oleh apa yang mereka lihat, dengar, atau belajar dari media massa.

11) Fasilitas

Baik di rumah, di sekolah, atau di komunitas, berbagai cara dan fasilitas memiliki efek positif dan negatif. Misalnya, anak-anak akan lebih tertarik untuk memperluas pengetahuan mereka jika fasilitas tersedia untuk mendukung seluruh proses pendidikan. Namun, pada kesempatan bahwa kantor-kantor yang ada hanya untuk menghancurkan minat sekolah anak-anak, mirip dengan banyak adegan gangguan di komunitas-komunitas perkotaan yang besar, itu akan berdampak negatif pada pengembangan minat yang saat ini ada pada anak.

Hakikat Media Pembelajaran

Faktanya, belajar bukanlah satu-satunya aplikasi dari istilah media. Istilah ini juga

banyak digunakan di bidang lain. Media cetak , media elektronik , media pemanasan , media pertanian , dan sebagainya adalah contoh media yang jatuh ke dalam kategori "media". Namun, satu hal yang pasti: menggunakan istilah "media" juga menghasilkan hasil yang lebih baik. Dalam hal terminologi, media pembelajaran didefinisikan sebagai seluruh - bukan sebagai pengantar atau perantara. buku, majalah, koran, internet, dan media lainnya. Sebaliknya, apa pun yang memungkinkan siswa untuk memperoleh atau mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dianggap sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat mencakup segala sesuatu dalam pengertian kedua ini, baik itu manusia, hewan, alam semesta dan penciptanya, rumah, peternakan, pasar, dan sebagainya. Media sering kali dibagi ke dalam kategori perangkat keras dan perangkat lunak berdasarkan perkembangan terkini. Perangkat lunak dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk pendidikan, pemrograman, e-book, film, rekaman, diagram, dan sebagainya. Perangkat keras mencakup hal-hal seperti komputer, proyektor overhead, LCD, radio, televisi, manusia, udara, tanah, tumbuhan, dan hewan. Ketika mengajar bahasa Indonesia, guru sering berjuang untuk membedakan antara media dan materi. Contoh periklanan untuk mempelajari "diskursus iklan" dianggap sebagai media; contoh puisi untuk mengkaji "konten puisi" dilihat sebagai medium; dan contoh grafis untuk belajar "transformasi grafis menjadi diskursus naratif" sering dianggap sebagai medium. Semua contoh ini adalah bahan untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi, dan media, seperti film, rekaman, fotografi, atau potongan iklan, berfungsi sebagai kendaraan untuk menyampaikan materi tersebut.

Berdasarkan paparan tersebut, kita harus memahami dan membedakan materi dari media. Materi keilmuan, keterampilan, sikap, dan wacana adalah bagian dari kompetensi berbahasa dan bersastra. Untuk kepentingan siswa, unsur-unsur dalam materi ini disusun menjadi satu kesatuan. Setelah itu, kumpulan ini diberi nama keterampilan dasar, seperti "membaca memindai kamus", "berpidato", "menulis puisi berdasarkan keindahan alam," "menanggapi pertunjukan teater," "mendengarkan pembacaan aroma," dan "menceritakan puisi." Pengalaman yang berkaitan dengan kemampuan yang telah dikembangkan oleh guru dan yang harus dimiliki oleh siswa dibagikan melalui media. Misalnya, kemampuan untuk "menanggapi permainan" mencakup permainan dengan semua komponen pembangunannya, termasuk karakter dan potongan-potongan, cerita, latar belakang panggung, dan bertindak yang ditampilkan. Materi ini ditransmisikan melalui rekaman video dan pemutar, termasuk laptop LCD dan VCD dengan televisi.

1. Media Pembelajaran Interaktif Animasi

Kata *medius* berasal dari kata latin, yang berarti *medium*, *intermediary*, atau *median*, adalah sumber dari kata *media*. *The Great Dictionary of Science* mendefinisikan *media* sebagai "pengantara atau hubungan antara dua orang" (Dagun, 2006, hal. Istilah "media" mengacu pada menyebarkan atau menyampaikan konsep, ide, atau pendapat kepada audiens yang dimaksudkan.

Media pembelajaran, seperti yang didefinisikan oleh Surayya (2012), adalah alat yang dapat membantu dalam proses pengajaran-pelajaran dan menjelaskan pesan atau informasi yang ditransmisikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media, seperti yang didefinisikan oleh Bovee Dkk (2011: hal. Ini menunjukkan bahwa media dapat digunakan sebagai alat atau metode untuk memfasilitasi dan menjelaskan sumber informasi kepada penerima. Apa yang diajarkan disebut media pembelajaran. Jika media belajar dapat menginspirasi siswa dan membuatnya lebih mudah untuk mentransmisikan informasi, itu dianggap sebagai media belajar yang baik. Siswa juga harus didorong untuk secara aktif memberikan latihan dan umpan balik melalui media pembelajaran.

Munir (2012, hal. 134) mengatakan bahwa pembelajaran interaktif seperti aplikasi game dan bahwa jenis media interactive lainnya adalah contoh. Namun, seperti yang dinyatakan Siswati (2019, hal.3) animasi adalah gambar bergerak yang dihasilkan oleh kumpulan objek yang berbeda yang diatur dengan cara tertentu untuk memungkinkan mereka untuk mengikuti jalur yang telah ditentukan secara teratur. Video animasi media, menurut Nisa (2023: hal. 313), adalah metode pembelajaran alternatif yang dapat meningkatkan antusiasme siswa terhadap proses belajar. Wulandari & Sayekti mengklaim (dalam preamble, 2022: hal. 314) bahwa animasi dan media pembelajaran lainnya dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih nuansa dan nuansa daripada hanya menggunakan kata-kata dan kalimat. Mereka dapat digunakan untuk menunjukkan materi yang belum diuji secara pribadi dengan bantuan animasi. Visualisasi dapat digunakan untuk menjelaskan topik yang dibahas.

Siswa juga dapat didorong untuk merefleksikan dan berpikir kritis melalui gambar. Ini menunjukkan bahwa media belajar hidup dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan memiliki sisi motivasi. Ini dapat membawa pembelajaran kembali ke kehidupan dan membuat siswa terlibat dalam kegiatan belajar dengan menggunakan animasi. Hal ini telah terbukti bahwa animasi meningkatkan minat siswa dalam belajar, mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam proses belajar, dan meningkatkan hasil belajar.

Purnomo (2013, hal.9) mengatakan bahwa seorang animator menggunakan prinsip dasar animasi untuk mempelajari dan memahami cara terbaik untuk membuat animasi yang menarik, dinamis, dan tidak membosankan. Menurut deskripsi sebelumnya, media animasi interaktif adalah alat intermediate berbasis komputer yang menggabungkan teks, suara, dan elemen lainnya. Mereka juga menggunakan gerakan dan efek suara untuk membantu audiens, atau siswa, memahami dan merespon pesan. Situasi belajar aktif di mana guru dan siswa berinteraksi satu sama lain membentuk pembelajaran interaktif.

Menurut Saluky (2016: hal. 20), tujuan pembelajaran interaktif adalah untuk membuat pembelajaran lebih mudah dan membantu guru menjadi lebih kreatif dan inovatif. Namun, Daryanto menyatakan (dalam Permadi, 2016: hal.5) bahwa media interaktif adalah alat yang dapat digunakan pengguna untuk memilih proses yang mereka inginkan. Ada banyak manfaat dari menggunakan media pembelajaran interaktif. Beberapa di antaranya adalah kemampuan siswa untuk belajar sendiri atau dalam kelompok kecil, penjelasan yang lebih baik untuk memastikan siswa memiliki pengalaman belajar yang menarik, dan banyak lagi (Pujawan, 2012: hal 75).

Media interaktif, menurut Anjani dkk (2018: hal. 309), sangat rumit karena dapat menarik perhatian penonton dengan menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, grafis, foto, video, dan animasi menjadi koleksi yang menarik.

Menurut definisi beberapa ahli, media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu yang memiliki tujuan agar proses pembelajaran dengan menyampaikan pesan atau informasi tentang materi yang disampaikan sambil juga berinteraksi dengan penggunanya. Sedangkan animasi untuk membuat video dalam pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi.

2. Fungsi Media

Pendidikan, politik, dan berbagai bidang lainnya semua menggunakan media. Berikut adalah beberapa fungsi umum media:

1) Sebagai sumber informasi bagi masyarakat

Semua orang di masyarakat membutuhkan informasi karena membantu mereka belajar lebih banyak. Televisi juga bisa menyampaikan informasi. Orang-orang memiliki lebih banyak wawasan semakin mereka tahu.

2) Media juga memainkan peran dalam proses menyebarkan konsep dan konsep

Orang mampu berpikir secara kreatif karena mereka memiliki ide-ide di kepala mereka. Namun, tidak ada orang lain yang akan memiliki akses ke konsep-konsep ini jika mereka hanya berada di kepala mereka. Film, buku, cerpen, dan bentuk media lainnya hanyalah beberapa contoh dari banyak bentuk media yang tersedia saat ini untuk menyebarkan ide.

3) Swbagai sarana pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar

Di bidang pendidikan, media memainkan peran penting dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Akibatnya, pendidik harus memilih materi belajar yang disesuaikan dengan masing-masing siswa dan tidak membebani mereka. Siswa akan mengalami kesulitan mempertahankan atau menerima informasi ilmiah tanpa media pembelajaran.

4) Media juga dapat menyediakan hiburan

selain berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh informasi atau memberikan informasi. Buku, musik, film, dan bentuk media lainnya dapat memberikan hiburan.

5) Sebagai sarana pengawas sekaligus protocol kegiatan social

Selain itu, media sosial dapat digunakan untuk memantau dan mengatur aktivitas sosial. Setiap anggota komunitas merasa lebih sulit untuk terlibat dalam perilaku berbahaya sebagai akibat dari kehadiran media. Dengan mengurangi aktivitas berbahaya, dapat meningkatkan keamanan masyarakat.

6) Sebagai sarana untuk mengatasi keterbatasan pada alat indra, ruang dan waktu

Media memfasilitasi penyebaran dan penerimaan informasi, mengatasi pembatasan instrumen sensorik, ruang, dan waktu, sebagai sarana untuk mengatasi keterbatasan ini.

3. Jenis media-media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yaitu:

1. media visual

Gambar, video, dan bentuk visual adalah salah satu jenis media yang disukai orang atas sarana penglihatan sensorik. Kerumunan juga menggunakan proyektor dan informasi yang disajikan dalam gambar. Ada dua jenis media visual: media visual diam dan media visual bergerak. Sebenarnya, Anda bisa menggabungkan keduanya. Banyak orang akan tertarik untuk mendapatkan informasi dari media visual. Selain itu, konten media visual akan mudah dimengerti karena ilustrasi yang dapat diandalkan.

2. media audio

Karena media audio sering digunakan untuk transmisi berbasis suara informasi atau pesan, sensor pendengaran diperlukan untuk menerima pesan media audio. Podcast, di sisi lain, telah muncul sebagai hasil dari inovasi teknologi dan waktu berlalu. Hari ini, Anda dapat mendapatkan banyak informasi dari siaran podcast. Oleh karena itu, pesan media audio mengandung dua jenis informasi: informasi verbal (kata atau bahasa) dan informasi nonverbal.

3. media audio/visual

Istilah "media audio/visual" mengacu pada jenis media yang menggabungkan unsur-unsur audio dan visual untuk menyampaikan informasi dalam bentuk suara atau gambar. Karena ini, banyak orang berpikir bahwa media audio dan visual lebih menarik bagi indra. Kombinasi dari dua bentuk media ini hanya dapat merangsang satu rasa penglihatan langsung dan pendengaran. Gerakan dan diam adalah dua jenis media audio-visual. Gambar bisa berupa suara, film, atau bentuk gerakan lainnya. Berdasarkan penelitian yang disebutkan di atas, animasi media interaktif termasuk dalam kategori audio media visual. Jenis keheningan memungkinkan buku untuk diucapkan, halaman untuk menjadi audio, dan sebagainya.

Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa animasi video yang menarik menggunakan animasi media interaktif akan menggabungkan suara dan gambar.

4. Manfaat Media Interaktif Animasi

Pada dasarnya, media memiliki banyak manfaat yang dapat Anda rasakan segera. Namun, manfaat utamanya adalah kemampuan mereka untuk memperkuat hubungan komunikasi antara orang. Ini adalah beberapa keuntungan dari media.

1. Dengan perkembangan teknologi atau internet, masyarakat dapat memperoleh informasi dengan lebih cepat, mencegah ketinggalan informasi.
2. Karena informasi dapat diakses melalui telepon, masyarakat mudah memberikan informasi.
3. Agar tidak ada kesalahpahaman antara orang yang mengirim pesan dan orang yang menerima pesan, informasi harus diberikan semaksimal mungkin.
4. Tidak membutuhkan waktu lama atau efektif dan efisien, pesan mudah dikirim ke penerima.

Ketika mengajar, pendidik harus mengikuti perkembangan terbaru dalam teknologi informasi dan komunikasi. Untuk siswa untuk dengan mudah menerima pelajaran, guru harus dapat menggunakan media belajar yang menarik, menarik, dan disesuaikan. Berikut adalah beberapa manfaat menggunakan media pembelajaran sebagai alat belajar, menurut Nasution (2016: Hal. 23):

- 1) Pengajaran lebih menarik bagi siswa, yang meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.
- 2) Materi akan lebih jelas dengan tujuan bahwa mahasiswa dapat memahaminya lebih baik dan memberdayakan siswa untuk mendominasi alasan untuk contoh juga.
- 3) Alih-alih hanya dikomunikasikan secara verbal oleh guru, metode belajar bervariasi, mencegah kebosanan di antara siswa dan kelelahan di antara guru.
- 4) Aktivitas belajar lebih menarik bagi siswa adalah mungkin untuk menarik kesimpulan berikut berdasarkan beberapa pendapat di atas:
 1. Manfaatnya bagi guru, seperti memberikan arahan terhadap tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi secara sistematis dan membantu menyajikan materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
 2. Manfaat bagi siswa, seperti kemampuan untuk meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan kualitas belajar.

Mata Pelajaran IPAS

1. Hakikat IPAS

Istilah "ilmuwan alam" (IPAS) mengacu pada eksplorasi metodis alam. Menurut Dalam BSNP (2006), IPAS tidak hanya mencakup penguasaan seperangkat fakta, konsep, atau prinsip, tetapi juga proses penemuan. Conant dan Samatowa (2011), ilmu pengetahuan juga merupakan kumpulan ide-ide terkait yang dikembangkan melalui pengamatan dan eksperimen dan berguna untuk pengamatan lebih lanjut dan percobaan. Gejala alami adalah dasar dari pengetahuan IPA. Salah satu model adalah ketika Newton melihat produk alami yang jatuh dari pohon. Newton melakukan eksperimen sebagai hasil dari keingintahuan ini untuk menentukan alasan mengapa hal-hal selalu gagal.

Eksperimen ini tidak selalu berhasil, tetapi mereka harus diulang dengan kesabaran dan sesuai dengan prosedur ilmiah yang tepat. Konsep gaya gravitasi adalah hasil dari eksperimen semacam ini, yang menghasilkan pengetahuan yang dapat digunakan manusia. Studi ini mengatakan bahwa IPA didasarkan pada gejala alami, dan hanya dengan menjadi ilmiah dan menggunakan metode ilmiah yang dapat dipelajari tentang gejala alami. Aktivitas ilmiah ini akan menghasilkan ilmu pengetahuan atau pengetahuan yang dapat

digunakan oleh manusia. Menurut Samatowa (2011), gejala adalah fokus ilmu alam - gejala alami yang secara sistematis diatur berdasarkan penelitian dan observasi manusia. Menurut Puskur (2006), IPAS terdiri dari empat komponen utama:

1. sikap

Pemikiran fundamental seorang ilmuwan selama proses belajar hal-hal baru, ditandai dengan minat pada hal , fenomena alam , makhluk hidup , dan hubungan sebab dan akibat yang mengarah pada masalah baru yang dapat diselesaikan dengan cara yang terbuka. Menurut Samatowa (2011: hal.21), sifat ilmiah ditandai dengan keterbukaan, kreativitas, ketekunan, dan keteladanan. Misalnya, seseorang yang ingin belajar IPAS memiliki rasa ingin tahu yang besar.

2. Proses

Istilah "proses" mengacu pada langkah-langkah untuk membuat hipotesis, merencanakan eksperimen atau eksperimen, mengevaluasi, mengukur, dan membuat kesimpulan. Menurut Wisudawati (2015), metode penelitian IPAS mencakup observasi, eksperimen, dan matematika.

3. Produk

Para ahli mempelajari fenomena alam atau benda melalui percobaan observasi. Hubungan antara variabel dalam teori dan hukum hanya dapat dijelaskan melalui matematika. Fakta, prinsip, teori, dan hukum membentuk produk. Ada tiga jenis pengetahuan dalam badan IPAS:

4. Aplikasi

Metakognitif adalah dimensi keempat. Tidak mungkin menciptakan atau menghancurkan energi. Ide-ide dan metode ilmiah IPAS diimplementasikan dalam aplikasi. Melalui metode ilmiah, gagasan IPAS dapat digunakan untuk melakukan kejahatan terhadap kemanusiaan. Ada empat bagian yang tak terpisahkan dari IPAS.

2. Pembelajaran IPAS SD

Karena istilah "ilmu" mengacu pada ilmu pengetahuan, para ilmuwan sering disebut sebagai "scientists," dan "sains alam" didefinisikan sebagai " sains pengetahuan yang mempelajari gejala alam." Program ilmu alam sekolah dasar bertujuan untuk menanamkan cinta dan rasa hormat siswa kepada Tuhan yang tertinggi serta pengetahuan, keterampilan sikap, dan nilai-nilai ilmiah. Prinsip IPAS, menurut Chipetta dan Prasetyo (2013), adalah cara berpikir, penelitian, dan pengetahuan air. (sekumpulan pengetahuan). IPA adalah aktivitas mental dari mereka yang berjuang dalam bidang studi mereka sebagai cara berpikir. Pikiran mengumpulkan konsep dan penjelasan untuk gejala alami.

Tujuan dari pendidikan IPA adalah untuk memberikan siswa dengan kesempatan bisa menerapkan apa yang mereka pelajari untuk kehidupan mereka sendiri dan lingkungan. Siswa didorong untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang lingkungan melalui pembelajaran IPAS. Setiap subjek harus bertujuan untuk meningkatkan tiga komponen pengetahuan. Berikut adalah tujuan belajar IPAS, seperti yang dinyatakan oleh BSNP (2013):

1. Mengembangkan keyakinan dalam kebesaran Tuhan Yang Satu berdasarkan keberadaan , keindahan , dan urutan penciptaan-Nya;
2. Meningkatkan pemahaman tentang konsep IPAS yang praktis dan berlaku untuk kehidupan.
3. Kesadaran tentang hubungan yang saling terkait yang ada antara IPAS, masyarakat, lingkungan, dan teknologi
4. Tingkatkan kemampuan Anda untuk menyelidiki lingkungan, memecahkan masalah, dan membuat keputusan melalui keterampilan proses.
5. Membantu konservasi, konservasi dan konservasi lingkungan alam dengan

meningkatkan kesadaran.

6. Meningkatkan kesadaran tentang pentingnya ketertiban dan alam sebagai bagian dari masyarakat.

Pengetahuan, sikap yang disebut sikap ilmiah, dan keterampilan proses adalah tiga jenis keterampilan yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar IPAS, seperti yang dapat ditentukan dari tujuan-tujuan ini. Diperkirakan bahwa siswa akan mengembangkan tiga jenis keterampilan ini untuk terlibat dalam kegiatan resolusi dan belajar lebih dalam tentang fenomena alam.

Siswa berada di tahap operasional konkret dari pengembangan kognitif mereka, yang membutuhkan pengalaman dan objek fisik. Siswa akan lebih banyak memahami apa yang mereka pelajari dengan lebih baik ketika mereka mengalami apa yang sedang mereka belajar untuk diri mereka sendiri. Selain itu, menurut Samatowa (2011), penggunaan alat pembelajaran dan media dalam lingkungan anak membuat model belajar berdasarkan pengalaman dunia nyata sangat efektif dan membantu anak mempertahankan informasi.

Penelitian Relavan

Para peneliti telah melakukan sejumlah studi relavan tentang bagaimana menggunakan media animasi interaktif untuk mempelajari IPAS, termasuk yang berikut:

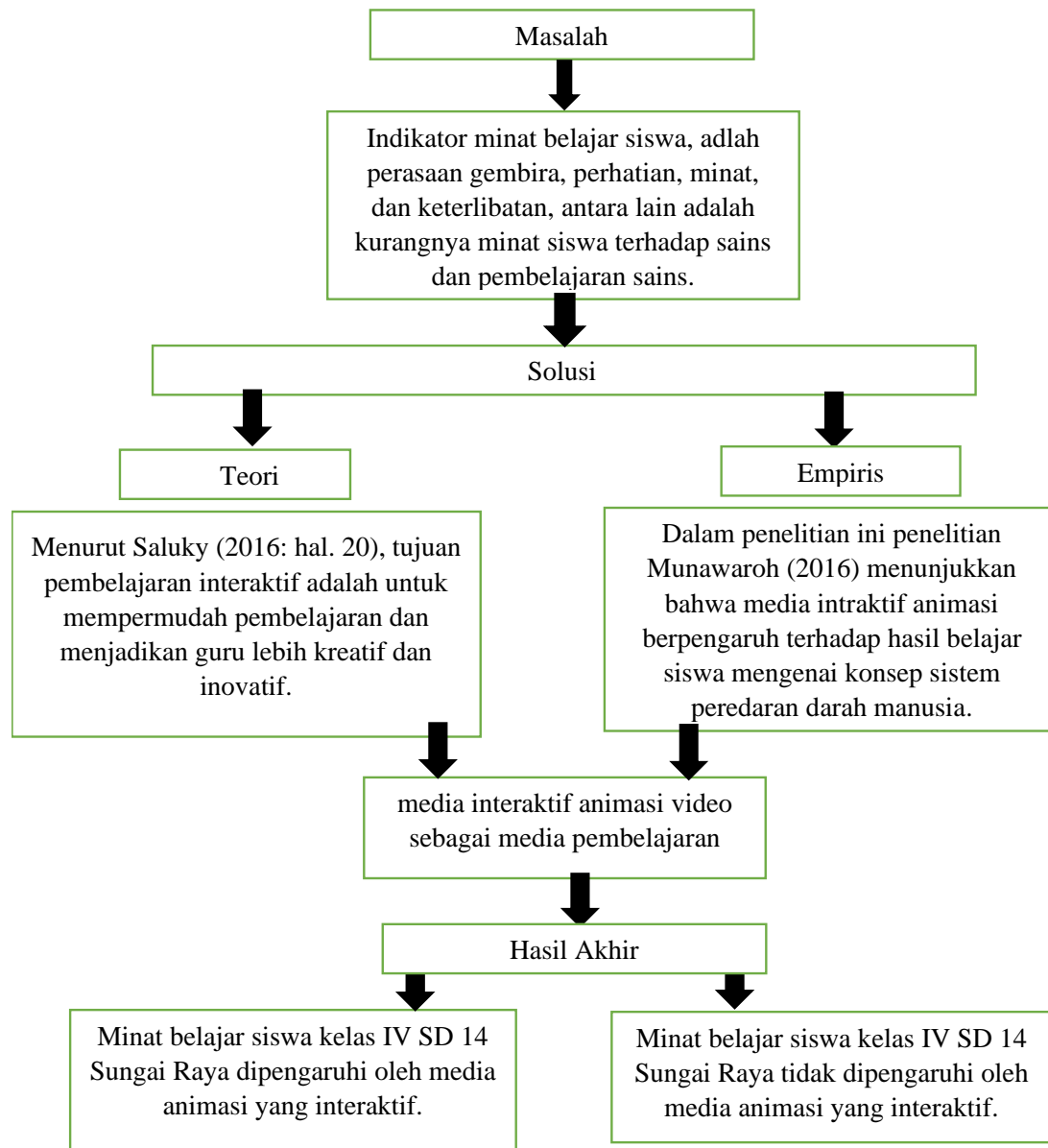
1. Munawaroh (2016) melakukan penelitian untuk penelitian ini, yang berjudul “Impact of animated media on learning results of 5th grade students IPA on the concept of human blood circulation system.” Di SD Islam Al-Ikhlas Cipete Jakarta Selatan, penelitian ini dilakukan. Sebuah eksperimen dengan desain kelompok kontrol yang tidak setara digunakan untuk penelitian ini. Sampling bertujuan digunakan untuk sampling. Ada 30 siswa di kelas kontrol dan 29 di kelas eksperimental di sampel. Metode non-test termasuk pengamatan aktivitas belajar, dan teknik tes dalam bentuk tes hasil belajar digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini. Hipotesis penelitian ini didasarkan pada hipotesis bahwa pemahaman siswa tentang sistem sirkulasi darah manusia dipengaruhi oleh media interaktif animasi. Sebuah studi sebelumnya yang menyelidiki hasil belajar siswa di SD Islam al-Ikhlas Cipete Jakarta Selatan menggunakan kelas 5 SD dengan bahan dari sistem peredaran darah pada manusia adalah perbedaan dan kesamaan penelitian ini. Selama penulis memeriksa minat siswa di SDN 14 Sungai Raya Kalimantan Barat dan menggunakan kelas 4 SD dengan materi substansi dan modifikasi-nya, penulis dan penelitian sebelumnya yang berbagi kesamaan menyelidiki pengaruh media interaktif animasi.
2. Dengan judul “ Impac of Interactive Animation Media Use on the Interest of Mathematical Students Studying in SD State 2 Palapa Bandar Lampung,” Maharani, Rini, and Sugiman (2019) melakukan penelitian ini. Masalah dengan penelitian ini adalah siswa SD State 2, Palapa Kota Lampung, masih memiliki sedikit minat dalam studi mereka. Tujuan dari studi ini adalah untuk menentukan bagaimana berbagai jenis media animasi interaktif mempengaruhi minat siswa dalam belajar matematika. Strategi eksplorasi ini adalah pemeriksaan eksploratif menggunakan rencana non-ekvivalent rencana kelompok referensi. Ada 162 siswa dalam penelitian ini, dan sampel diambil dari 80 dari mereka—40 dari kelas eksperimental dan 40 dari kelas kontrol. Studi ini berbeda dari yang sebelumnya karena melihat bagaimana animasi media interaktif mempengaruhi persepsi siswa tentang instruksi matematika. Sebaliknya, penulis menyelidiki dampak media interaktif animasi pada subjek IPAS.
3. Alannasir (2016) melakukan penelitian ini, yang berjudul “ Impact of the Use of Animated Media in Ips Learning on the Learning Motivation of Students in Class IV of Mannuruki State SD.” Penelitian yang dilakukan di Distrik Sekolah Negeri Mannurki bertujuan untuk menggambarkan proses belajar dengan media animasi, serta

motivasi siswa untuk belajar sebelum dan sesudah belajar IPS dengan media Animasi dan dampak media animasinya pada motivasi mahasiswa untuk belajar IPA. Studi ini menggunakan desain eksperimental yang benar dengan pra-test dan posttest terhadap kelompok yang sama. Para peserta studi ini adalah siswa kelas empat di tahun sekolah 2014-2015. Data dianalisis secara deskriptif dan inferensial menggunakan sampel acak data yang dikumpulkan melalui teknik gravitasi, wawancara, dan pengamatan. Fakta bahwa penelitian sebelumnya menggunakan desain eksperimental sejati dan memeriksa penggunaan media animasi untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar ips adalah perbedaan antara penelitian ini dan studi sebelumnya.

Kerangka Berfikir

Model konseptual bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai permasalahan penting adalah kerangka berpikir, menurut Sugiyono (2019: p. 35). Agar dapat menggambarkan secara akurat alur pemikiran dan mengakomodir seluruh permasalahan yang ada dengan cara mengatasinya, maka kerangka ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai ide-ide mendasar yang digunakan dalam penelitian ini. Di SDN 14 Sungai Raya, permasalahannya adalah kurangnya minat siswa khususnya pada kelas IV. Hal ini disebabkan guru tidak memanfaatkan materi pembelajaran yang baru dan menarik.

Oleh karena itu, suasana belajar dan penjelasan guru terkesan tidak ada gunanya karena tidak semua siswa memperhatikan apa yang dikatakan guru dan lebih banyak siswa yang berbicara sendiri dan puas dengan aktivitasnya sendiri. Siswa tidak akan tertarik mengikuti pembelajaran jika proses belajar mengajar dilakukan tanpa menggunakan media. Dengan menggunakan media yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti menemukan solusi dari permasalahan tersebut dengan memasukkan media pembelajaran, salah satunya media interaktif animasi, ke dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran IPA. Pemahaman dan retensi siswa terhadap proses pembelajaran diharapkan dapat ditingkatkan oleh peneliti.



Bagan 2.1 kerangka berfikir Pengaruh Media Interktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 14 Sungai Raya

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan

Menurut Sugiyono (2015: hal. 14), pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang menggunakan filosofi positivis untuk mempelajari populasi /sampel tertentu dan pengambilan sampel secara acak dengan pengumpulan data berbasis instrumen dan

analisis data statistik. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu, atau desain eksperimen semu. Desain penelitian ini menggunakan Nonequivalent Control Group Design. Fakta bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak adalah satu-satunya perbedaan antara desain ini dan desain kelompok kontrol pretest-posttest. (Sugiyono 2016: halaman 79). Kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan dua kelompok yang digunakan dalam desain ini. Kelas eksperimen adalah kelas 4 A yang diajarkan dengan media interaktif animasi, dan kelas kontrol adalah kelas 4 B yang diajarkan tanpa menggunakan media interaktif animasi. Berikut penjelasan singkat mengenai desain penelitian ini:

3. Variabel Penelitian

Sugiyono (2014: hal. 38) bahwa, variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan terikat. Variabel bebas atau variabel independent yaitu mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat atau dependen (Sugiyono, 2014: hal. 39). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah media interaktif animasi (X). Variabel terikat atau dependen yaitu variabel yang di pengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2014: hal. 39). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat atau dependen adalah minat belajar siswa (Y).

Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2014: halaman 80) Populasi merupakan kategori luas benda atau orang dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang dipilih oleh para ilmuwan untuk diselidiki dan diambil kesimpulannya. Oleh karena itu, populasi mencakup seluruh data yang relevan dengan penelitian dalam jangka waktu dan ruang lingkup yang ditentukan. Partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 A dan 4 B di 14 SD di Sungai Raya.

Tabel 3.1 Keadaan populasi

No	Kelas	Populasi
1	A	21
2	B	21
	Jumlah	42

2. Sampel

Sampel adalah komponen jumlah dan karakteristik populasi, Sugiyono (2016:halaman 81). Menurut Arikunto (Gunawan 2013, p. 2), sampel adalah sebagian dari populasi yang digunakan sebagai sumber data dan berpotensi mewakili keseluruhan populasi secara akurat. Apabila seluruh anggota populasi dijadikan sampel, maka digunakan sampling jenuh untuk menentukan besar kecilnya sampel penelitian. Siswa kelas IV A sebanyak 21 orang pada kelas eksperimen, dan kelas IV B sebanyak 21 siswa pada kelas kontrol. Untuk mengetahui bagaimana media animasi interaktif mempengaruhi minat belajar siswa, maka peneliti menggunakan media animasi interaktif untuk mempengaruhi Kelas IV A. Berdasarkan pengamatan sebelumnya, peneliti memilih kelas IV A sebagai kelas eksperimen karena siswa kelas IV A kurang berminat belajar. sains. Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh media interaktif animasi pada kelas IV A.

Teknik serta Instrumen Penelitian

1. Teknik

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data merupakan langkah yang paling penting karena memperoleh data adalah tujuan utama penelitian ini. Peneliti tidak akan bisa mendapatkan data jika tidak mengetahui cara mengumpulkannya. Jika peneliti menggunakan metode pengumpulan data, maka tidak akan diperoleh data apa pun. Berikut metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

- a. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang meminta responden untuk memberikan tanggapan terhadap serangkaian pertanyaan tertulis. Indikator minat belajar siswa seperti perasaan senang, perhatian, minat, dan keterlibatan dijadikan dasar pertanyaan penelitian.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen biasanya digunakan untuk menyebut alat ukur dalam penelitian. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengukur fenomena sosial dan alam yang diamati. Sugiyono (2019: hal. 156). Instrumen menurut Sanjaya (2010: hal. 84) adalah instrumen yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi untuk penelitian. Ia menegaskan, karena kegiatan penelitian merupakan kegiatan pengukuran, maka harus menggunakan alat ukur yang dapat diandalkan.

Lembar Angket Indikator minat belajar siswa seperti kegembiraan, perhatian, minat, dan keterlibatan menjadi dasar pengembangan angket yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa dengan Media Interaktif Animasi

No	Variabel	Indikator	Pernyataan
1.	Minat Belajar	Perasaan Senang	1. Saya senang belajar materi wujud zat dan perubahannya menggunakan media interaktif animasi. 2. Bagi saya materi wujud zat dan perubahannya lebih mudah dipahami ketika guru menjelaskan menggunakan media interaktif animasi. 3. Saya merasa bosan mengikuti pembelajaran materi wujud zat dan perubahannya menggunakan media interaktif animasi.
2.		Adanya Perhatian	4. Saya memperhatikan penjelasan yang di sampaikan oleh guru dengan menggunakan media interaktif animasi. 5. Saya tidak fokus memperhatikan penjelasan yang di sampaikan oleh guru dengan menggunakan media interaktif animasi. 6. Saya tidak memusatkan pikiran saya ketika guru memberikan kesempatan menjawab soal kedepan pada saat pembelajaran wujud zat dan perubahannya menggunakan media interaktif animasi.

No	Variabel	Indikator	Pernyataan
3.		Adanya Ketertarikan	<p>7. Saya berusaha bertanya kepada guru mengenai materi wujud zat dan perubahannya yang belum dipahami menggunakan media interaktif animasi.</p> <p>8. Saya mengerjakan latihan soal dari guru terkait materi wujud zat dan perubahannya dengan semangat dan sungguh-sungguh menggunakan media interaktif animasi.</p> <p>9. Saya tidak terlalu memperdulikan pembelajaran materi wujud zat dan perubahannya yang di sampaikan oleh guru menggunakan media interaktif animasi.</p>
4.		Adanya Keterlibatan	<p>10. Saya selalu berusaha menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru menggunakan media interaktif animasi.</p> <p>11. Saya selalu berusaha memberikan pendapat Ketika ada kegiatan diskusi antara siswa dan guru menggunakan media interaktif animasi.</p> <p>12. Saya selalu menghindari pertanyaan yang diajukan oleh guru menggunakan media interaktif animasi.</p>

3. Teknik Analisis Data

Analisis inferensial akan digunakan untuk mengkaji data yang dikumpulkan dari temuan penelitian. Skor pretest dan skor posttest yang dikumpulkan kemudian dibandingkan. Menanyakan apakah ada perbedaan antara skor yang diperoleh pada pretest dan post-test merupakan cara yang baik untuk membandingkan kedua skor tersebut. Uji-t digunakan untuk tujuan ini, dan satu-satunya nilai yang digunakan untuk menguji perbedaan adalah rata-rata kedua nilai tersebut.

Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Adapun uji-t dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan software SPSS. Pesatnya perkembangan penggunaan statistik didukung oleh software statistik yang mempermudah pengolahan data. SPSS sebagai salah satu software statistik telah umum digunakan oleh peneliti untuk menganalisis data penelitian.

a) Uji Normalitas

Uji Normalitas ini menggunakan bantuan SPSS dengan teknik kolmogorov smirnov. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka dilakukan uji normalitas data. Suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila taraf signifikasinya $> 0,5$ dan nilai sig $< 0,05$ maka data tersebut dikatakan tidak berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah ada data dari hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai nilai varian yang sama atau tidak. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas dikatakan mempunyai nilai varian yang sama atau tidak berbeda (homogen) apabila taraf signifikasinya (α) pada based on mean yaitu $>0,05$ maka data homogen dan jika taraf signifikasinya yaitu $<0,05$ pada based on mean maka data tidak mempunyai varian yang sama atau berbeda (tidak homogen). Penelitian menggunakan bantuan program SPSS versi 20 untuk menghitung homogenitas data. Langkah-langkah yaitu sebagai berikut.

1. Buka program SPSS kemudian klik variabel view, masukan data post-test kelas eksperimen dan post-test kelas kontrol ke kolom variabel dan diberikan kode untuk kelas eksperimen kode 1 dan kelas kontrol kode 2.
2. Pilih menu analyze dibagian atas SPSS, lalu pilih compare means kemudian pilih one-Way ANOVA lalu masukan data hasil post-test eksperimen dan post-test kontrol ke dependent list, kode kelas masukan ke factor lalu pilih options ceklis pada bagian homogeneity of variance test klik continue. Selanjutnya OK.

c) Uji-t

Uji-t digunakan untuk menentukan apakah memiliki perbedaan yang signifikan di tingkat probabilitas pilihan. Contohnya, Uji-t dapat digunakan untuk membandingkan minat belajar siswa sebelum menggunakan media manipulatif dan sesudah menggunakan media manipulatif. Digunakan untuk menghitung skor hasil lembar hasil observasi.

Dengan rumus:

$$t = (\bar{x} - \mu_0) / (S / \sqrt{n})$$

Keterangan:

\bar{x} = rata-rata sampel

S = standar deviasi (simpangan baku)

μ_0 = rata-rata uji

n = banyak data

(Sumber, Wahida Bisri :2019)

3.4 Tahap-Tahap penelitian

Prosedur penelitian ini dilakukan dengan cara bertahap yaitu melalui urutan kegiatan yang sudah ditentukan oleh peneliti sebagai berikut.

(a) Tahap persiapan

1. Tahap pertama yang dilakukan yaitu mencari permasalahan yang ada di sekolah SDN 14 Sungai Raya.
2. Melakukan observasi awal yang dilakukan pada kelas IV A dan IV B SDN 14 Sungai Raya yang berjumlah 62 siswa.
3. Setelah permasalahan pembelajaran telah didapat, lalu peneliti menentukan judul penelitian sesuai dengan keadaan di sekolah tersebut.
4. Judul penelitian yang digunakan yaitu " Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 14 Sungai Raya".
5. Peneliti melakukan penyusunan proposal penelitian yang berisi rancangan penelitian yang akan dilakukan. Pada langkah ini peneliti dibimbing oleh dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2. Setelah direvisi beberapa kali dan lalu disetujui oleh dosen pembimbing 1 maupun dosen pembimbing 2. Selanjutnya proposal penelitian dapat dikembangkan sesuai dengan teori dan metode penelitian yang digunakan oleh peneliti.
6. Mempersiapkan instrumen penelitian yang diperlakukan yaitu lembar angket,

media interaktif animasi , dan daftar nama siswa.

(b) Tahap pelaksanaan

1. Meminta izin pada KepSek untuk bisa melakukan penelitian di SDN 14 Sungai Raya.
2. Meminta izin pada wali kelas IV A dan IV B untuk melakukan penelitian pada kelas tersebut kurang lebih 4 hari.
3. Melaksanakan kegiatan belajar/mengajar di kelas IV A dan IV B.
4. Pertemuan pertama di kelas eksperimen peneliti melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media interaktif animasi selanjutnya peneliti membagikan lembar angket terkait dengan minat belajar siswa kelas IV A.
5. Pertemuan kedua, peneliti melakukan pembelajaran di kelas kontrol saat jam pertama dan jam kedua.
6. Pertemuan ketiga peneliti melakukan pembelajaran menggunakan media interaktif animasi selanjutnya peneliti membagikan lembar angket terkait dengan minat belajar siswa kelas IV A.

(c) Tahap akhir

1. Memberikan skor dan hasil dari lembar angket dari jawaban siswa kelas IV SDN 14 Sungai Raya.
2. Menganalisis dan mengelolah data yang telah didapat dari objek penelitian menggunakan hasil skor lembar angket.
3. Membuat kesimpulan dari hasil uji statistik yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian dari minat belajar dalam pembelajaran IPAS peserta didik sebelum menerapkan proses pembelajaran menggunakan media interaktif animasi, pelaksanaan tindakan saat proses penelitian, pembagian kelas menjadi beberapa kelompok dengan penerapan proses pembelajaran menggunakan media interaktif animasi dan media gambar di SDN 14 Sungai Raya, analisis data, hasil informasi ini dijelaskan secara lengkap pada bagian berikut, yang meliputi analisis data dan pembahasan.

a. Validitas Isi

Evaluasi ahli oleh panel ahli digunakan untuk validitas isi penelitian. Pada hari Rabu tanggal 22 Mei 2024, peneliti melakukan uji validitas ahli lembar angket kepada Siti Nur Asmah, M.Pd., Guru Besar Universitas Nadlatul Ulama Kalimantan Barat. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah ketepatan, relevansi, validitas, tidak adanya bias, dan kebahasaan butir soal dapat dipahami,

Pada saat proses validitas isi terdapat beberapa revisi yang harus di perbaiki seperti perbaikan pernyataan yang terdapat dalam angket dan jumlah pernyataan yang semulannya 8 pernyataan menjadi 12 pernyataan dimana setiap indikator memiliki masing-masing 3 pernyataan, setelah melakukan beberapa revisi akhirnya penelitian pun dilakukan pada hari senin tanggal 27 mei 2024.

Terlampir 3

b. Hasil Angket Penelitian Eksperimen dan Kontrol (Pre-tes & Pos-tes)

Hasil kuesioner penelitian ini digunakan untuk menilai dampak media interaktif animasi terhadap pendidikan sains. Kelompok eksperimen dan kontrol dipisahkan dalam penelitian ini. Kelas kontrol berada pada kelas IV B, sedangkan kelas eksperimen berada pada kelas IV A. Kelas kontrol menggunakan media gambar untuk melihat apakah media interaktif animasi mempunyai pengaruh, sedangkan kelas eksperimen menggunakan media interaktif animasi.

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan pada hari sabtu tanggal 25 mei 2024, melakukan pertemuan dengan kepala sekolah SDN 14 Sungai raya dan wali kelas 4A dan 4B untuk mengantar surat izin penelitian yang dilaksanakan pada hari senin 27 mei 2024. Pada hari Senin tanggal 27 Mei 2024 kelas eksperimen mengadakan pertemuan pertamanya. Pada hari Selasa tanggal 28 Mei 2024 kelas kontrol mengadakan pertemuan kedua. pertemuan ketiga kelas eksperimen dilakukan pada hari rabu tanggal 29 mei 2024.

a. Pre-tes Eksperimen

Pelaksanaan Pre-tes pada kelas eksperimen diberikan pada saat sebelum memulai proses pembelajaran. Pre-tes dilakukan pada hari senin tanggal 27 mei 2024. Peneliti memberikan Pre-tes pada kelas IV A di saat jam pertama. Setelah memberikan pre-tes dapat lah hasil kerja kelas IV A adalah :

Tabel 1 Hasil Nilai Angket Penelitian Pre-tes pada kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Jumlah
1	I	19
2	F	19
3	MB	22
4	D	18
5	D	21
6	R	24
7	N	21
8	B	23
9	I	17
10	A	20
11	D	20
12	T	20
13	P	19
14	A	21
15	A	19
16	R	20
17	M	20
18	A	21
19	MA	24
20	A	18
21	A	20
	Jumlah	426
	Rata-rata	20,28

Berdasarkan tabel hasil perhitungan pre-tes kelas IV A, dengan jumlah siswa 21 orang. Melalui hasil pre-tes di kelas IV A yang telah di totalkan skor siswa menggunakan Microsoft Excel sehingga mendapatkan jumlah nilai rata-rata sebesar 20,28. Kesimpulan penelitian adalah siswa merasa tidak puas dengan hasil angket respon siswa sebelum menggunakan media pembelajaran di kelas IV A, kurang berminat belajar, dan kurang

aktif dalam materi pembelajaran.

b. Pre-test Kontrol

Pelaksanaan Pre-tes pada kelas kontrol diberikan pada saat sebelum memulai proses pembelajaran. Pre-tes dilakukan pada hari selasa tanggal 28 mei 2024. Peneliti memberikan Pre-tes pada kelas IV B di saat jam pertama. Setelah memberikan pre-tes dapat lah hasil kerja kelas IV B adalah:

Tabel 2 Hasil Nilai Angket Penelitian Pre-tes pada kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Jumlah
1	K	20
2	G	19
3	R	17
4	D	20
5	F	19
6	A	12
7	A	18
8	W	19
9	D	16
10	Y	18
11	A	19
12	G	17
13	D	18
14	D	17
15	A	19
16	J	19
17	A	21
18	F	18
19	F	19
20	S	17
21	L	19
	Jumlah	380
	Rata-rata	18,09

Berdasarkan tabel hasil perhitungan pre-tes kelas IV B, dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Melalui hasil pre-tes di kelas IV B yang telah di totalkan skor siswa menggunakan Microsoft Excel sehingga mendapatkan jumlah nilai rata-rata sebesar 18,09.

c. Post-tes Eksperimen

Pelaksanaan Pos-tes pada kelas kontrol diberikan pada saat sebelum memulai proses pembelajaran. Pos-tes dilakukan pada hari selasa tanggal 29 mei 2024. Peneliti memberikan Pos-tes pada kelas IV A di saat jam pertama. Setelah memberikan Pos-tes dapat lah hasil kerja kelas Enam A sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Nilai Angket Penelitian Post-tes pada kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Jumlah
1	I	28

2	F	28
3	MB	29
4	D	33
5	D	30
6	R	30
7	N	30
8	B	32
9	I	29
10	A	31
11	D	32
12	T	31
13	P	32
14	A	33
15	A	31
16	R	34
17	M	32
18	A	33
19	MA	28
20	A	32
21	A	33
	Jumlah	651
	Rata-rata	31,00

Berdasarkan tabel hasil perhitungan pos-tes kelas IV A, dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Melalui hasil pos-tes di kelas IV A yang telah di totalkan skor siswa menggunakan Microsoft Excel sehingga mendapatkan jumlah nilai rata-rata sebesar 31,00 . Adapun peneliti menyimpulkan bahwa hasil angket respons siswa sesudah memakai media interaktif animasi pembelajaran dlam proses pembelajaran di kelas 6 A siswa tertarik mengikuti pembelajaran, siswa aktif terhadap pembelajaran menggunakan media interaktif animasi adalah.

d. Post-test Kontrol

Pelaksanaan Pos-tes pada kelas kontrol diberikan pada saat sebelum memulai proses pembelajaran. Pos-tes dilakukan pada hari selasa tanggal 28 mei 2024. Peneliti memberikan Pos-tes pada kelas IV B di saat jam kedua. Setelah memberikan Pos-tes dapat lah hasil kerja kelas IV B sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Nilai Angket Penelitian Post-tes pada kelas kontrol

No	Nama Siswa	Jumlah
1	K	27
2	G	28
3	R	26
4	D	27
5	F	26
6	A	26
7	A	26
8	W	25
9	D	25
10	Y	24
11	A	26
12	G	26
13	D	25
14	D	22
15	A	21

16	J	25
17	A	26
18	F	24
19	F	24
20	S	24
21	L	24
	Jumlah	527
	Rata-rata	25,09

Berdasarkan tabel hasil perhitungan pos-tes kelas IV B, dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Melalui hasil pos-tes di kelas IV B yang telah di totalkan skor siswa menggunakan Microsoft Excel sehingga mendapatkan jumlah nilai rata-rata sebesar 25,09.

Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Teknik Kolmogorov-Smirnov dan SPSS digunakan untuk uji normalitas ini. Uji Kolmogorov-Smirnov digunakan dalam penelitian ini karena dapat mengetahui secara langsung normal atau tidaknya data yang ada. Uji normalitas data dilakukan sebelum hipotesis diuji. Jika tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05 dan nilai sig kurang dari 0,05 maka data dikatakan berdistribusi normal. Jika tidak maka data tersebut dikatakan tidak berdistribusi normal. Uji normalitas menghasilkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Pre-tes eksperimen	Pos-tes eksperimen	Pre-tes kontrol	Pos-tes kontrol
N	21	21	21	21
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	20.29	31.00	18.10
	Std. Deviation	1.848	1.844	1.841
	Absolute	.180	.182	.194
Most Extreme Differences	Positive	.180	.099	.169
	Negative	-.105	-.182	-.194
Test Statistic	.180	.182	.194	.186
Asymp. Sig. (2-tailed)	.072 ^c	.066 ^c	.039 ^c	.057 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel di atas diketahui data berdistribusi tidak normal yang Pre tes kontrol 0,039 jadi dilakukan outlaer dengan membuang data ekstrem pada data nomor 6, maka data menjadi normal seperti data berikut ini.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas setelah di outlaer

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Unstandardized Residual	
N	20	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.000000
	Std. Deviation	112.699.992
	Absolute	.136
Most Extreme Differences	Positive	.136
	Negative	-.066
Test Statistic	.136	
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 ^{c,d}	

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

No	Kelas	Sig	Keterangan
1.	Pre-test Eksperimen	0,072	Distribusi Normal
2.	Pos-test Eksperimen	0,066	Distribusi Normal
3.	Pre-test Kontrol	0,200	Distribusi Normal
4.	Post-test Kontrol	0,057	Distribusi Normal

2. Uji Homogenitas

Berdasarkan table bahwa keteria penguji normalitas dengan kreteria pengambilan yaiyu nilai sig>0,05 maka data berkontribusi tdak normal jika <0,05.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar Siswa	Based on Mean	.817	1	40	.371
	Based on Median	.835	1	40	.366
	Based on Median and with adjusted df	.835	1	39.844	.366
	Based on trimmed mean	.802	1	40	.376

(Sumber, data diolah SPSS)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat nilai homogenitas, dari hasil hitungan SPSS nilai signifikasinya (Sig) tabel levene statistic based on mean tabel signifikan adalah sebesar 0,371 > 0,05 maka dapat disimpulkan varian data sama atau bersifat homogen.

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian Hipotesis statistik sebagai berikut.

H_a: t_{hitung} > : t_{tabel}

H_o: t_{hitung} < : t_{tabel}

Keterangan:

H_a : Media Interaktif Animasi Berperngaruh Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 14 Sungai Raya

H_o : Media Interaktif Animasi Tidak Berpengaruh Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 14 Sungai Raya

Kriteria pengujian, dengan taraf signifikansi 5% yang digunakan yaitu.

1. t_{hitung} > : t_{tabel}, maka hipotesis nol (Ha) diterima dan hipotesis internatif(Ho) ditolak

2. t_{hitung} < : t_{tabel}, Maka hipotesis nol (Ho) diterima dan hipotesis alternatif (Ha) ditolak

Dari hasil pengujian post-test kelas eksperimen dan kelas control, diperoleh t_{hitung} sebesar 10,964 dan t_{tabel} 2,021 (α – 5%, dk – 21+ 21 – 2 = 40) sebesar. Karena t_{hitung} 10,964 maka Ha di terima. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh dan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol.

Setelah dilakukan uji homogenitas dan normalitas, dilakukan uji T. Di SDN 14 Sungai Raya pengujian ini dilakukan untuk melihat bagaimana pengaruh media animasi terhadap minat siswa kelas IV dalam pembelajaran IPA. Kriteria berikut digunakan untuk membuat keputusan uji t.

Tabel 5 hasil uji t

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.817	.371	10.964	40	.000	5.905	.539	4.816	6.993
	Equal variances not assumed			10.964	39.464	.000	5.905	.539	4.816	6.994

Uji-t menggunakan jenis independent sampel test karna Independent sampel tes dipakai untuk menguji 2 sample yang tidak berhubungan seperti penelitian ini yang menggunakan kelas berbeda antara kontrol dan eksperimen. Persyaratan dalam uji independen sampel test adalah data berdistribusi normal dan homogen.

Hasil Pelaksanaan Pembelajaran IPAS Kelas Eksperimen dan Kontrol

1. Hasil Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen

Media interaktif animasi digunakan untuk melaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen untuk melihat apakah dapat meningkatkan minat belajar siswa. Berikut ini adalah bagaimana pembelajaran kelas eksperimental dipraktikkan:

Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama kelas eksperimen dilaksanakan senin 27 mei 2024 selama 2 jam pembelajaran (2 x 30 menit). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah Bab 2 dengan materi wujud zat dan perubahannya Pada kegiatan awal siswa bersama peneliti berdoa bersama-sama. setelah itu peneliti mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya peneliti mengajak siswa melakukan apersepsi. Setelah itu peneliti menyapaikan tujuan pembelajaran.

Dilanjutkan peneliti membagikan bahan bacaan tentang materi perubahan wujud zat dan perubahannya, peneliti melakukan tanya jawab untuk untuk menemukan informasi tentang suatu zat yang ditemui dalam kehidupan sehari- hari, peneliti dan siswa berdiskusi dan menjawab di buku bacaan, setelah itu dengan bimbingan peneliti siswa mengerjakan lembar angket pre-tes, siswa mengumpulkan lembar angket yang telah di isi kepada peneliti, peserta didik melakukan refleksi pembelajaran, peneliti Bersama siswa membuat Kesimpulan, siswa bertanya jawab tentang materi yang belum jelas, selanjutnya salah satu siswa didik memimpin doa.

Pertemuan kedua

Pertemuan kedua kelas eksperimen dilaksanakan rabu 29 mei 2024 selama 2 jam pembelajaran (2 x 30 menit). Pertemuan pertama kelas eksperimen dilaksanakan senin 27 mei 2024 selama 2 jam pembelajaran (2 x 30 menit). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah Bab 2 dengan materi wujud zat dan perubahannya Pada kegiatan awal siswa bersama peneliti berdoa bersama-sama. Selanjutnya peneliti mengajak siswa melakukan apersepsi. Setelah itu peneliti menyapaikan tujuan pembelajaran.

Dilanjutkan peneliti menampilkan video pembelajaran interaktif animasi tentang wujud zat dan perubahannya, siswa dan peneliti melakukan tanya jawab untuk menemukan informasi tentang suatu zat yang ditemui dalam kehidupan sehari- hari, siswa memperhatikan penjelasan peneliti mengenai mengenai materi Wujud zat dan perubahannya, siswa dengan bimbingan peneliti berdiskusi dan menjawab soal pada media interaktif animasi tentang wujud zat dan perubahannya, siswa dibimbing oleh peneliti mengerjakan lembar angket pos-tes, setelah mengisi lembar angket siswa mengumpulkan lembar angket kepada peneliti, siswa melakukan refleksi pembelajaran, peneliti Bersama siswa membuat Kesimpulan, siswa bertanya jawab tentang materi yang belum jelas, selanjutnya salah satu siswa didik memimpin doa.

Hasil Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol

1. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama kelas eksperimen dilaksanakan senin 27 mei 2024 selama 2 jam pembelajaran (2 x 30 menit). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah Bab 2 dengan materi wujud zat dan perubahannya Pada kegiatan awal siswa bersama peneliti berdoa bersama-sama, Setelah itu peneliti menyapaikan tujuan pembelajaran, kegiatan awal dengan di bimbing oleh peneliti siswa mengisi lembar angket pre-tes, siswa mengamati media gambar, siswa dan peneliti bertanya jawab untuk menemukan informasi tentang

suatu zat yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari, siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi Wujud zat dan perubahannya, siswa dibimbing oleh peneliti berdiskusi dan menjawab soal pada media gambar tentang wujud zat dan perubahannya, siswa di bombing oleh peneliti mengisi lembaran angket post-tes, peneliti Bersama siswa membuat Kesimpulan, siswa bertanya jawab tentang materi yang belum jelas, selanjutnya salah satu siswa didik memimpin doa.

Peneliti menggunakan skor post/test eksperimen dan post/test kontrol sebagai dasar penghitungan data angket untuk uji prasyarat, yang meliputi uji normalitas untuk mengetahui apakah angket yang digunakan berdistribusi normal, uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang digunakan homogen, dan uji T untuk mengetahui apakah media animasi interaktif berpengaruh terhadap minat belajar siswa di kelas 4. Data post-test eksperimen dan post-test kontrol yang dihitung dengan menggunakan aplikasi SPSS dijadikan sebagai dasar. untuk hasil uji T.

Pembahasan

1. Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SDN 14 Sungai Raya

Masalah yang dibahas dalam sub bagian sebelumnya, yaitu pengaruh animasi media interaktif pada minat siswa dalam belajar IPAS SDN 14 Sungai Raya, ditangani dalam diskusi temuan penelitian ini. Ada 42 responden untuk penelitian ini, termasuk 21 siswa dari kelas Eksperimental dan 21 mahasiswa dari kelas Kontrol. Alasan untuk ini adalah sebagai berikut: Sampel post-test biasanya didistribusikan sesuai dengan perhitungan normalitas.

Oleh karena itu, pengujian dengan t digunakan untuk menentukan apakah atau tidak penggunaan animasi media interaktif memiliki dampak pada minat belajar siswa kelas empat di SDN 14 River Raya. Setelah analisis menghasilkan nilai signifikansi $10.964 > 0,05$, dapat disimpulkan bahwa varian data H_a diterima atau H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan animasi media interaktif memiliki dampak pada proses belajar dan memiliki pengaruh pada minat belajar siswa kelas empat.

Menurut penelitian yang dilakukan di kelas eksperimen, siswa dapat menentukan jenis zat, mengubah eksistensi zat, dan contoh keberadaan zat dan perubahan dalam kehidupan sehari-hari setelah perawatan dengan animasi multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Memakai media animasi interaktif untuk meningkatkan minat belajar mempengaruhi siswa. Karena belajar IPAS dengan media animasi interaktif adalah belajar dengan media interaktif membuat deskripsi material dalam bentuk animasi video sehingga membuatnya lebih mudah bagi siswa untuk memahami bahkan memperburuk penjelasan esensi material materi dan perubahan-nya, ada beberapa siswa yang sudah mampu mengidentifikasi jenis materi keberadaan perubahan, keberadaan zat, contoh, dan perubahan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Ini bertentangan dengan hasil penelitian yang dilakukan di kelas tanpa kontrol menggunakan animasi media interaktif. Menggunakan Multimedia Interaktif Animasi memiliki dampak positif pada tujuan belajar. Temuan Maharani Dkk, berjudul "The impact of the use of interactive animation media on the interest in learning mathematics in SDN 2 Palapa Bandar Lampung," dapat dibandingkan dengan penelitian ini. Yang menunjukkan bahwa animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui media interaktif.

KESIMPULAN

Mengingat konsekuensi dari pemeriksaan yang diselesaikan oleh para spesialis, sangat dapat disimpulkan bahwa penggunaan media cerdas dalam pengalaman pendidikan

mempengaruhi minat belajar siswa kelas empat pada pembelajaran IPAS di SDN 14 Raya Stream. Ada perbedaan yang signifikan dalam hasil antara kelas kontrol dan eksperimen. Hasil tes t , t_{hitung} (10,964) t_{table} (2,021), dengan 5% atau 0,05 derajat signifikansi, menunjukkan ini. Skor rata-rata kelas eksperimen setelah tes 31,00 lebih tinggi dari nilai rata-ratanya kelas kontrol 25,09.

Saran

Ada beberapa saran yang peneliti sampaikan berdasar hasil penelitian yang telah dilakukan pada proses pembelajaran Bab 2 wujud zat dan perubahannya di kelas 4 SDN 14 Sungai Raya sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Diharapkan siswa mampu menggunakan media interaktif animasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan menurut penelitian sebelumnya, penggunaan media interaktif animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan proses pembelajaran.

2. Bagi Sekolah

Kami berharap untuk melakukan upaya untuk mengintegrasikan media ke dalam proses belajar dan mengajar. Video pembelajaran animasi merupakan salah/satu media pembelajaran yang dapat dipakai dalam proses belajar ilmu pengetahuan dan ilmu pengetahuan. Ini adalah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar.

Bagi Peneliti dapat diharapkan bisa memodifikasi hal sebagai berikut.

- 1) Menggunakan bahan ajar selain video animasi untuk media interaktif animasi.
- 2) Mengkondisikan siswa saat penggunaan media interaktif animasi di kelas agar lebih tertib.
- 3) Membuat pernyataan angket yang mudah di pahami oleh siswa dan lebih bervariasi dari peneliti.
- 4) Menggunakan media interaktif animasi berupa video animasi usahakan peneliti pada saat menjelaskan materi pembelajaran bisa mengatur jeda di video animasi agar tidak terlewatkan saat menjelaskan..

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, I. P. (2023). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sd Negeri Bebie Tahun Pelajaran 2022/2023 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram).
- Asmayani, A., Nasrah, N., & Magfirah, N. (2023). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Kalukuang II Makassar. *Journal on Education*, 6(1), 1269-1276.
- Agustin, R., Nurmalina, N., & Noviardila, I. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 71- 79.
- Agustina, L. (2021). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).
- Birsi, Wahida.(2019). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Pemanasan Global Kelas VII SMPN 5 Tinambung Kab.Polman. Makasar: Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Farida, H. (2014). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDIT Mta Matesih Tahun Ajaran 2013/2014 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Jalmur, N. (2016). Media dan sumber pembelajaran. Kencana.

- Jalinus, N., & Ambiyar, A. (2016). Media dan sumber pembelajaran.
- Maharani, A., Rini, R., & Sugiman, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(17).
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian. CV. Wacana Prima.
- Sugiyono, (2008). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung.
- Sugiyono, (2010). Metode Penelitian Kuantitatif, kualitaitaif dan R&D. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono, (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, kualitaitaif dan R&D. Bandung. Alfabeta.
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107-122.
- Sugiyono, 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, kualitaitaif dan R&D. Bandung. Alfabeta.
- Rosyadi, E. (2011). Pengaruh Media Flash Terhadap Minat Belajar Pada Kompetensi Penggunaan Alat Ukur di SMK Negeri 2 Depok Yogyakarta. Yogyakarta: Pendidikan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.