

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP
MINAT BELAJAR MURID PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL KELAS V MIN 1 TANA TORAJA
KABUPATEN TANA TORAJA**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh :

DEWANTO MUHAMMAD ZULQADRI

1054090 37 14

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2018



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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **DEWANTO MUHAMMAD ZULQADRI**, NIM **10540 9037 14** d
disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universi
Muhammadiyah Makassar Nomor: 160/Tahun 1439 H/2018 M, tanggal 14 Dzulhijjah 14
H/27 Agustus 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidik**
pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidik
Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat tanggal 31 Agustus 2018.

19 Dzulhijjah 1439
Makassar, 31 Agustus 2018

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd.** (.....)
4. Dosen Penguji
1. **Dra. Hj. Syahribulan K., M.Pd.** (.....)
2. **Drs. H. Nurdin, M.Pd.** (.....)
3. **Dra. Hj. Sitti Fatimah Tola, M.Si.** (.....)
4. **Syarifah Aeni Rahman, S.Pd., M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP-Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

NBM : 860.934



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **DEWANTO MUHAMMAD ZULQADRI**
NIM : 10540 9037 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Minat
Belajar Murid pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan
Sosial, Kelas V MIN 1 Tana Toraja Kabupaten Tana
Toraja**


Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

Makassar, Agustus 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Dra. Hj. Syahribulan K., M.Pd.


Ade Irma Suriani, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 934

Ketua Prodi PGSD

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM: 1148913

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Nuun, Demi Pena dan Apa yang dituliskannya

(Al-Qalam:1)

Ask Not What Your Country Can Do For You,

Ask what You Can Do for Your Country

(Jhon Fitzgerald Kennedy)

*Cita-cita adalah hal yang tak perlu kita khawatirkan, Sepanjang
kamu berdoa dan berusaha maka kamu akan mendapatkan tempatmu
sendiri di masa depan*

(Penulis)

Persembahan

*Karya ini saya persembahkan untuk Ibundaku Erni, Ayahanda M
Yasim, Saudara-saudaraku, Alfiah, Indah, Fauzan, Sahabatku serta
Kawanku, dan untuk semua orang yang percaya bahwa nilai tak dapat
diukur dengan angka, dan hidup bukanlah kompetisi adu cepat.*

ABSTRAK

DEWANTO MUHAMMAD ZULQADRI 2018. “*Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V Di Min 1 Tana Toraja*”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Syahribulan K. dan Pembimbing II Ade Irma Suriani.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan bagaimana pengaruh antara penggunaan media animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V MIN 1 Tana Toraja tahun ajaran 2018/2019.

Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen jenis *True Eksperimen*. Populasi dalam penelitian ini adalah murid kelas V MIN 1 Tana Toraja. Variabel Penelitian ini adalah Media Animasi dan variabel Minat Belajar Murid, dalam penelitian ini digunakan dua kelas yaitu kelas VA yang berfungsi sebagai kelas eksperimen dan kelas VB yang berfungsi sebagai kelas kontrol. Untuk mendapat data yang akurat dalam penelitian ini, digunakan angket sebagai instrumen penelitian. Teknik analisis data terdiri atas 3 tahap yaitu tahap deskripsi data, tahap uji persyaratan analisis, dan hipotesis. Tahap deskripsi data meliputi distribusi data angket minat belajar siswa. Tahap prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan homogenitas. Sedangkan uji tahap hipotesis meliputi uji t, yaitu dengan melihat perbedaan hasil minat belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada taraf signifikansi 5% ($\alpha=0,05$).

Hasil penelitian ini adalah: pembelajaran dengan media animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V MIN 1 Tana Toraja tahun ajaran 2018/2019. Hal ini dilihat dengan adanya perbedaan hasil angket antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol serta hasil observasi yang telah dilakukan.

Kata Kunci: Media Animasi, Minat Belajar Murid

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, zat yang maha bisa, pemberi petunjuk saat hati gelap, zat yang maha suci, pemberi kekuatan saat makhluk sudah tidak berdaya dalam urusannya, pemilik kehidupan dan penguasa ubun-ubun, pemilik dan pemberi ilmu, tiada daya dan kekuatan selain dari-Nya. Hanya karena bimbingan dan anugrah-Nya sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid Pada Pelajaran IPS Kelas V di MIN 1 Tana Toraja” dapat diselesaikan. Salam dan shalawat kepada junjungan Nabiullah Muhammad Saw, inspirator untuk terus belajar sampai jasad kembali kepada-Nya.

Penyusunan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam tahap penyelesaian akademik guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Tidak mudah untuk menyelesaikan skripsi ini, segala bentuk rintangan, hambatan dan tantangan penulis lalui, namun dengan semangat dan dorongan dari berbagai pihak, maka dengan segala kesederhanaan penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi.

Oleh karena itu dengan penuh syukur dan rasa bangga penulis ucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada, Ayah dan ibuku tercinta, yang telah mengorbankan kebahagiaan mereka demi kesuksesan

anakanya dalam menggapai cita-cita. Terima kasih untuk segala jerih payah dan kasih sayang yang telah diberikan untukku. Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE, MM., selaku rektor Universitas Muhammadiyah Makassar ,Erwin Akib, M.Pd., Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan seluruh staf prodi PGSD,Dra. Hj. Syahribulan K. M.Pd dan Ade Irma Suriani, S.Pd., M.Pd., yang dengan ide dan bimbingannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, Hasan.S.Pd.I, selaku kepala sekolah MIN 1 Tana Toraja, Kabupaten Tana Toraja yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melengkapi data dengan melakukan penelitian di sekolah tersebut. Sahabat dan teman-teman seperjuangan di PGSD yang selalu memberikan dorongan dikala penulis mulai putus asa serta Seluruh pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan memiliki segudang kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi melengkapi kekurangan dari skripsi ini.

Makassar, Agustus 2018

Penulis

Dewanto Muhammad Zulqadri

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penulisan	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka.....	6
1. Hasil Penelitian yang Relevan	6
2. Teori Pendukung	11
B. Media Animasi dalam Pembelajaran.....	12
C. Manfaat Media Animasi dalam Pembelajaran	13
D. Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi dalam Pembelajaran...	13
E. Pentingnya Mengembangkan Media Pembelajaran	15
F. Minat Belajar Murid.....	20
G. Pembelajaran IPS SD	25
H. Kerangka Pikir.....	29
I. Hipotesis Penelitian.....	30

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	31
B. Definisi Operasional Variabel.....	32
C. Lokasi Penelitian.....	33
D. Populasi dan Sampel.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Instrumen Penelitian.....	37
G. Teknik Analisis Data.....	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian.....	48
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	68

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	66

DAFTAR PUSTAKA.....	67
----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Subjek penelitian MIN 1 Tana Toraja.....	35
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Minat Belajar	36
Tabel 3.3 Distribusi Skor Skala Minat Belajar	37
Tabel 4.1. Daftar Ruangan Kelas MIN 1 Tana Toraja.....	44
Tabel 4.2 Jumlah Siswa Kelas V MIN 1 Tana Toraja	45
Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Angket Sebelum Perlakuan Kelompok Eksperimen	48
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Angket Sebelum Perlakuan Kelompok Kontrol ..	48
Tabel 4.5 Hasil Observasi Media Animasi Pada Pembelajaran IPS pada Pertemuan Pertama	49
Tabel 4.6 Hasil Observasi Media Animasi Pada Pembelajaran IPS pada Pertemuan ke Dua.....	52
Tabel 4.5 Distribusi Nilai Angket Setelah Tahap Perlakuan Kelompok Eksperimen	56
Tabel 4.6 Distribusi Angket Kelas Kontrol Setelah Treatment	58
Tabel 4.7. Hasil Uji Normalitas Angket Minat Siswa pada Pelajaran IPS One- Sample Kolmogorov-Smirnov Angket.....	60
Tabel 4.8 Hasil Homogenitas Data Angket Minat Belajar IPS.....	61
Tabel 4.9 Nilai F Hitung Angket Minat Belajar Siswa.....	62
Tabel 4.10 Hasil Uji T.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut pengalaman dari Edgar Dale	17
Gambar 2.2 Kerangka pikir pengaruh penggunaan media animasi	30
Gambar 4.1. Diagram Lingkaran Angket Sebelum Perlakuan Kelompok Eksperimen	48
Gambar 4.2. Diagram Lingkaran Distribusi Angket Sebelum Perlakuan	49
Gambar 4.3 Distribusi Nilai Angket Setelah Perlakuan Kelompok Eksperimen.....	57
Gambar 4.4 Distribusi Nilai Angket Kelompok Kontrol	59

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Media sebagai salah satu bagian dari pembaruan teknologi dan sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Suatu pembelajaran dianggap berhasil jika seorang murid telah mengalami perubahan tingkah laku yang bisa dilihat dari terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan dan keterampilan atau sikapnya. Penggunaan media dimaksudkan agar materi yang disampaikan oleh guru tidak abstrak dan mudah dipahami.

Berdasarkan hal tersebut, diharapkan para pendidik terampil menggunakan berbagai media, hal ini dimaksudkan agar murid dapat mudah memahami materi yang disampaikan. Dengan perkembangan teknologi maka berkembang pula media dalam pembelajaran. Media dikembangkan sebagai kegiatan yang dilakukan guna lebih menarik perhatian para murid dan lebih memberikan semangat kepada murid untuk mengikuti pembelajaran.

Peran media dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, mempengaruhi motivasi, minat dan atensi peserta didik dalam belajar, dapat membantu dalam memvisualisasikan materi abstrak yang

diajarkan sehingga mampu membuat pembelajaran lebih menarik (*joyfull learning*), pesan dan informasi menjadi lebih jelas serta mampu memanipulasi atau menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik, sehingga media juga menjadi bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Dimana media adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.

Salah satu faktor rendahnya pencapaian pendidikan adalah karena media pembelajaran yang belum memenuhi kebutuhan peserta didik. Sehingga pendidik masih memerlukan adanya variasi yang kreatif, inovatif dan lebih optimal dengan didasarkan pada kebermaknaan dan nilai tambah yang dapat diberikan kepada peserta didik melalui suatu pengalaman belajar yang berkualitas.

Media pembelajaran yang baik dan optimal digunakan dalam pembelajaran adalah yang mampu menjawab berbagai persoalan yang dihadapi, dapat digunakan sebagai perantara atau sarana dari pendidik kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, memproses, dan menyampaikan informasi atau pesan.

Kemajuan teknologi sangat pesat, sehingga muncul berbagai media pembelajaran baru, salah satunya adalah media animasi. Media interaktif animasi merupakan sistem pembelajaran berbasis multimedia karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang

hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus (Sudarsono 2012:2). Dari hal tersebut maka dengan penggunaan media animasi siswa dapat mengingat materi 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.

Pembelajaran IPS bertujuan agar murid dapat untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan itu kualitas pembelajaran IPS di sekolah-sekolah harus ditingkatkan. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di sekolah, dominan dari siswa cenderung bersikap pasif ketika pembelajaran berlangsung, bermain dengan temannya

atau tidak memperhatikan guru pada saat menyampaikan materi pembelajaran, siswa terlihat kurang aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran faktor ini dipengaruhi oleh cara guru menyampaikan atau memberi materi terkesan membosankan, selain itu juga media pembelajaran yang kurang mendukung sehingga peserta didik hanya duduk dan belum tentu memahami semua pelajaran yang diberikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis ingin melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid Pada Pembelajaran IPS di MIN 1 Tana Toraja.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka rumusan masalah penelitian yaitu : Bagaimana pengaruh penggunaan media animasi terhadap minat belajar kelas V MIN 1 Tana Toraja pada mata pelajaran IPS?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini efektif, efisien, terarah, fokus pada subjek dan objek yang diteliti serta jangkauannya tidak terlalu luas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian ini dibatasi pada hubungan minat belajar IPS dengan media animasi untuk murid kelas V MIN 1 Tana Toraja.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini pada dasarnya adalah untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap minat belajar IPS murid kelas V MIN 1 Tana Toraja pada mata pelajaran IPS.

E. Manfaat Penelitian

Secara umum manfaat penelitian adalah untuk menjawab masalah tentang pengaruh media animasi. Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang luas, khususnya terhadap perkembangan dunia pendidikan dalam mengoptimalkan media interaktif animasi dalam pembelajaran.
2. Bagi guru, memberikan wawasan dan informasi mengenai alternatif media pembelajaran yang dapat membantu dalam pengajaran dan pengaruhnya terhadap minat belajar murid.
3. Bagi sekolah, memberikan kontribusi utamanya dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik demi meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya, menjadi acuan dalam mengembangkan seraca luas tentang penerapan media animasi sehingga media animasi sebagai media alternatif dapat diterapkan disemua kalangan pendidikan, terkhusus pada Sekolah Dasar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Penelitian yang Relevan

Dalam mempersiapkan penelitian, peneliti terlebih mempelajari skripsi yang terkait dengan penelitian ini. Hal ini dilakukan sebagai dasar acuan dan juga sebagai pembuktian empiric atas teori-teori pendidikan yang telah mereka temukan antara lain penelitian yang relevan oleh :

- a. Indra, dkk, 2012 dengan judul **Pengaruh model pembelajaran Langsung (direct Instruction) Melalui media animasi berbasis macromedia Flash terhadap minat dan pemahaman konsep fisika di SMA Plus negeri 7 kota Bengkulu.** Mengemukakan bahwa dengan ada pengaruh penggunaan media animasi terhadap minat belajar siswa secara signifikan dengan t hitung $12,5259 > t$ tabel $1,988$ pada taraf signifikan 95% .
- b. Sukiyasa, 2013 dengan judul **Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif,** membuktikan penelitiannya bahwa siswa yang diajarkan dengan media animasi motivasi belajarnya lebih tinggi dibandingkan dengan media power point.
- c. Hanik, 2014 dengan judul **Pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA SDIT MTA Matesih.**

Menunjukkan bahwa media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA.

- d. Sahal, 2011 dengan judul **Pengaruh media animasi terhadap minat belajar dan prestasi belajar biologi siswa pada materi peredaran darah manusia** . Memberikan penjelasan melalui penelitiannya bahwa murid yang belajar dengan menggunakan animasi memberikan dampak positif terhadap minat dan prestasi belajar siswa.

Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media animasi memberikan dampak positif bagi dari segi minat belajar maupun prestasi belajar murid.

2. Teori Pendukung

1. Pengertian Media

Dalam kamus besar bahasa Indonesia kata media berarti “alat, atau sarana, perantara, atau penghubung yang berada diantara dua pihak”.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Leslie J. Briggs (1979:206) menyatakan bahwa “*the medium chosen may be the instructor’s voice, a film, a book, or the learner’s own study effort*”. Lebih lanjut Briggs dalam Uno (2011:114) menyatakan media adalah “Segala bentuk fisik yang dapat menyampaikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar”.

Briggs juga mengemukakan bahwa guru dalam memilih media harus melihat kesediaan materi/bahan baku, sesuai dengan tujuan instruksional yang akan dituju.

Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) dalam Uno (2011:113) media adalah “segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi”. Apabila dikaitkan dengan proses pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik.

Lebih lanjut Uno (2011:114) menyimpulkan bahwa :

Media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media selain dapat digunakan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi.

Selain pengertian tersebut ada juga yang mengatakan bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantar pesan seperti *Over Head Projector, radio, televisi* dan sebagainya. Sedangkan *Software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya.

2. **Pengertian Animasi**

Animasi berasal dari bahasa latin, yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus Indonesia Inggris yang berarti menghidupkan. Animasi dalam arti menghidupkan disebut oleh N. Naimah, yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Animasi juga merupakan suatu tampilan yang menghubungkan media teks, grafis dan audio dalam suatu aktivitas pergerakan. Menurut Arief Ruslan (2016:4) Animasi merupakan kegiatan menjalankan atau menggerakkan benda mati, dengan memberikan dorongan, kekuatan, gambaran-gambaran, semangat agar seakan-akan hidup.

Menurut Wikipedia, “Animasi adalah film yang dihasilkan dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak.”

Menurut Salim (2003: 1), animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu (morphing). Suheri (2006: 28) mengatakan bahwa animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Sedangkan menurut Tay, “animasi sebenarnya objek yang bergerak melintasi atau bergerak kedalam atau keluar layar; bola dunia yang memutar; mobil yang melaju sepanjang jalan raya, binatang kecil yang merayap dibawah tumpukan disket, sampai video bergerak quicktime dan AVI menjadi satu kesatuan yang umum, animasi

merupakan sumber utama untuk aksi dinamis dalam presentasi sebuah media.” (Setyaningsih, 2012: 6). Suheri (2006: 29) juga mengatakan bahwa “animasi memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja”.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi mewujudkan ilusi (*illusion*) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi.

Digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Ia membolehkan sesuatu objek yang tetap atau statik dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup. Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan *filter*, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut. Animasi di dalam sebuah aplikasi multimedia dapat menjanjikan suatu visual yang lebih dinamik serta menarik karena ia memungkinkan sesuatu yang mustahil atau kompleks berlaku di dalam kehidupan sebenar direalisasikan di dalam aplikasi tersebut.

Ada beberapa jenis animasi dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut :

b. Animasi 2D (Dua Dimensi)

Menurut Faisal, dan A.B. Mukaddas (2016:4) Desain dua dimensi adalah desain yang menghasilkan barang bersisi dua yaitu panjang dan lebar saja.

Animasi ini yang paling akrab dengan keseharian kita. Biasa juga disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *Cartoon*, yang artinya gambar yang lucu. Media animasi ini menggunakan objek dua dimensi dengan gerak ke koordinat X dan Y saja atau koordinat bidang. Media animasi yang biasanya terdapat dalam CD interaktif kebanyakan menggunakan jenis animasi dua dimensi ini. Contohnya : Looney Tunes, Pink Panther, Tom and Jerry, Scooby Doo, Doraemon, Mulan, Lion King, Brother Bear, Spirit, Snow White and Pinocchio.

c. Animasi 3D (Tiga Dimensi)

Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Kesemuanya itu biasa juga disebut dengan animasi 3D atau CGI (*Computer Generated Imagery*). Pada media animasi 3D ini, objek dapat bergerak ke semua koordinat tiga dimensi yaitu koordinat X, Y dan Z atau koordinat ruang. Penggunaan media animasi 3D ini tentu lebih menarik perhatian anak didik, karena tampak lebih hidup dan lebih nyata.

Contohnya: Bugs Life, Antz Dinosaurus, Final fantasy, Toy Story 2, Monster Inc, Finding Nemo.

B. Media Animasi dalam Pembelajaran

Media Animasi dalam pembelajaran bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat. Media Animasi dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan.

Media animasi termasuk dalam bahan ajar Video, Mell Silberman dalam Andi Prastowo (2014:327) mengungkapkan bahwa penambahan bahan ajar visual pada pelajaran menaikkan ingatan dari 14% menjadi 38%.

Media Animasi dalam pembelajaran yang digunakan baik pada penjelasan konsep maupun contoh-contoh, selain berupa animasi statis auto-run atau diaktifkan melalui tombol, juga bisa berupa animasi interaktif dimana pengguna (siswa) diberi kemungkinan berperan aktif dengan merubah nilai atau posisi bagian tertentu dari animasi tersebut. Urutan kegiatan belajarnya dapat meliputi: melihat contoh, mengerjakan soal latihan, menerima informasi, meminta penjelasan, dan mengerjakan soal/evaluasi.

C. Manfaat Media Animasi dalam Pembelajaran

Menurut Uno (2011) “media dalam proses pembelajaran memiliki kontribusi meningkatkan mutu dan kualitas pengajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materinya , tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran”.

Seorang guru harus pandai menjelaskan konsep materi, konsep yang sulit perlu diberi contoh atau ilustrasi sesuai dengan tingkat pemahaman dan kemampuan murid agar mudah dipahami (M.H. Nur, M.S. Hak, Tjodding S.B, 2011:64). Sebagai media dalam ilmu pengetahuan, animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Selain itu animasi sebagai media Ilmu Pengetahuan dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan saja untuk mengajarkan materi yang telah dianimasikan.

D. Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi dalam Pembelajaran

Sebagai alat atau salah satu perangkat dalam pembelajaran, media animasi memiliki kelebihan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Media animasi dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit. Objek-objek atau materi misalnya dapat dijelaskan melalui media grafis berupa simbol simbol dan bagan. Demikian pula

materi pelajaran yang rumit dapat disajikan secara lebih sederhana dengan bantuan media animasi. Misalnya materi yang membahas rangkaian katrol atau mesin dapat disederhanakan melalui bagan skema yang sederhana.

- 2) Media animasi juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu. Sesuatu yang terjadi di luar ruang kelas, bahkan di luar angkasa dapat dihadirkan di dalam kelas melalui bantuan media animasi. Demikian pula beberapa peristiwa yang telah terjadi di masa lampau, dapat kita sajikan di depan siswa sewaktu waktu. Dengan media animasi pula suatu peristiwa penting yang sedang terjadi di benua lain dapat dihadirkan seketika di ruang kelas.
- 3) Media animasi dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia. Obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh, dapat kita pelajari melalui bantuan media. Demikian pula obyek berupa proses/kejadian yang sangat cepat atau sangat lambat, dapat kita saksikan dengan jelas melalui media animasi, dengan cara memperlambat, atau mempercepat kejadian.

Adapun kelemahan media animasi ini sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Memerlukan kreativitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran
- 2) Memerlukan *software* khusus untuk membuka dan mengoprasikannya

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.

E. Pentingnya Mengembangkan Media Pembelajaran

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan murid melalui Bahasa verbal sebagai media utama menyampaikan materi pelajaran. Proses pembelajaran sangat bergantung pada guru sebagai sumber belajar. Dalam kondisi ini proses mengajar akan ada apabila seorang guru ada, sebaliknya apabila guru tidak ada maka proses pembelajaran juga tidak akan berjalan. Dewasa ini, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat, proses pembelajaran tidak lagi bergantung pada kehadiran guru, peserta didik dapat belajar apa saja dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar yang telah disediakan oleh guru.

Agar dapat memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi peserta didik, Edgar Dale dalam Uno (2011:114) melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan *kerucut pengalaman (cone of experience)*, seperti pada gambar 2.1. kerucut pengalaman Edgar Dale pada saat ini dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai dengan agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara mudah.



Gambar 2.1 Kerucut pengalaman dari Edgar Dale

Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh murid dapat melalui proses pembuatan atau murid mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin kongkrit murid mempelajari bahan pembelajaran contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyaklah pengalaman pengalaman yang diperoleh oleh murid. Sebaliknya, semakin abstrak murid memperoleh pengalaman contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh murid.

Berikut akan diuraikan setiap pengalaman belajar seperti yang telah digambarkan pada kerucut pengalaman Edgar Dale :

- a. Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh siswa sebagai hasil dari aktivitas sendiri. Siswa berhubungan langsung dengan objek yang hendak dipelajari tanpa menggunakan perantara. Dengan pengalaman inilah maka ada kecenderungan hasil yang diperoleh siswa menjadi kongkrit sehingga akan memiliki ketepatan yang tinggi.
- b. Pengalaman tiruan adalah pengalaman yang diperoleh siswa melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya. Misalnya siswa akan mempelajari Kanguru, karena Kanguru susah didapatkan apalagi untuk dibawa ke dalam kelas, maka untuk mempelajarinya dapat menggunakan model binatang dengan wujud yang sama namun terbuat dari plastic.
- c. Pengalaman melalui drama, yaitu pengalaman yang diperoleh dari kondisi dan situasi yang diciptakan melalui drama (peragaan) dengan menggunakan scenario yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Tujuan belajar melalui drama ini agar siswa memperoleh pengalaman yang lebih jelas dan kongkrit.
- d. Pengalaman melalui demonstrasi atau percontohan adalah teknik penyampaian informasi melalui peragaan. Jika dalam drama siswa terlibat langsung dalam masalah yang dipelajari walaupun bukan dalam situasi nyata. Maka melalui demonstrasi siswa hanya melihat peragaan orang lain.

- e. Pengalaman wisata, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui kunjungan siswa ke objek yang ingin dipelajari. Melalui wisata, siswa dapat mengamati secara langsung, mencatat dan bertanya tentang hal-hal yang ada ditempat tersebut. Selanjutnya pengalaman yang diperoleh tersebut kemudian dicatat dan disusun dalam cerita/makalah secara sistematis. Isi catatan disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai.
- f. Pengalaman melalui pameran. Pameran adalah usaha untuk menunjukkan hasil karya. Dibanding dengan wisata, pameran sifatnya lebih abstrak. Sebab pengalaman yang diperoleh hanya terbatas pada kegiatan mengamati wujud suatu benda. Namun untuk memperoleh wawasan dapat dilakukan melalui wawancara dengan pemandu leaflet atau booklet yang disediakan oleh pihak penyelenggara.
- g. Pengalaman melalui televisi, melalui televisi siswa dapat menyaksikan peristiwa yang ditayangkan dari jarak jauh sesuai dengan program yang dirancang.
- h. Pengalaman melalui gambar hidup dan film. Dengan mengamati film siswa dapat belajar sendiri, walaupun bahan belajarnya terbatas sesuai dengan naskah yang disusun.
- i. Pengalaman melalui radio, tape recorder, dan gambar. Pengalaman ini lebih abstrak dibandingkan dengan pengalaman melalui gambar hidup sebab hanya mengandalkan salah satu indra saja.

- j. Pengalaman melalui gambar-gambar visual, seperti grafis, gambar, dan bagan. Dengan pengalaman ini siswa dapat memahami berbagai perkembangan atau struktur melalui bagan dan lambang visual lainnya.
- k. Pengalaman melalui lambang verbal, merupakan pengalaman yang sifatnya lebih abstrak, sebab siswa memperoleh pengalaman hanya melalui bahasa baik lisan maupun tulisan. Oleh sebab itu sebaiknya penggunaan bahas verbal harus disertai dengan penggunaan media lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa akan lebih kongkrit memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung, melalui benda-benda tiruan, pengalaman melalui drama, demonstrasi, karya wisata, dan melalui pameran, hal ini memungkinkan karena siswa dapat secara langsung berhubungan dengan objek yang dipelajarinya. Sedangkan akan lebih abstrak memperoleh pengetahuan melalui benda atau alat perantara seperti, televisi, gambar hidup/film, radio atau tape recorder, lambang visual dan lambang verbal.

Melalui penjelasan tersebut, maka Olsen juga berpendapat bahwa prosedur pengajaran dapat ditempuh dengan tiga tahap, yaitu: (a) pengajaran langsung melalui pengalaman langsung dengan tehnik karya waisata, wawancara, dan resource visitor. (b) pengajaran tidak langsung, dapat melalui alat peraga, dapat diperoleh melalui gambar, peta, bagan,

objek, model, slide, TV, dramatisasi dan lain-lain. (c) pengajaran tidak langsung melalui labang kata, misalnya melalui kata-kata dan rumus.

F. Minat Belajar Murid

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu gairah, atau keinginan.

Menurut Heru Suranto dalam Etimar (2016: 19) menemukan bahwa minat dapat diartikan sebagai kecenderungan untuk memilih dan atau melakukan suatu hal atau objek tertentu, diantara sejumlah objek yang tersedia. Menurut Cony R. Semiawan dalam Etimar (2016: 02), minat bukanlah istilah yang populer dalam psikologi disebabkan ketergantungannya terhadap berbagai faktor internal lainnya, seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan. Disimpulkan bahwa minat itu sendiri adalah sebuah keinginan besar yang disebabkan oleh keingintahuan, pemusatan perhatian, dan kebutuhan.

Menurut Kartini Kartono, dalam Fatikhatul Jannah (2010:14) Faktor yang mempengaruhi minat adalah sebagai berikut :

1) Faktor dalam (*internal*)

Faktor internal meliputi aspek fisiologis yang terdiri dari kondisi jasmaniah dan aspek psikologis yang terdiri dari intelegensi, sikap, bakat dan motivasi. Faktor internal dipengaruhi oleh adanya sifat pembawaan yang merupakan keinginan dari dalam individu yang

terdiri dari perasaan tertarik atau senang pada kegiatan, rasa perhatian, dan adanya aktivitas dari rasa senang tersebut.

2) Faktor dari luar (*eksternal*)

Faktor ini dibagi menjadi aspek lingkungan sosial dan non sosial. Aspek lingkungan sosial terdiri dari Faktor keluarga, bagaimana ia terdidik, relasi antar anggota keluarga, suasana lingkungan, dorongan dan perhatian orang tua, Metode mengajar guru, kurikulum, media belajar, relasi guru dengan siswa, dan sebagainya

3) Faktor pendekatan belajar

Faktor ini merupakan jenis upaya siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk mempelajari materi pelajaran. Faktor ini disebut juga sebagai faktor emosional siswa yaitu merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatiannya terhadap objek tertentu.

a. Fungsi Minat

Minat siswa sangat berperan penting dalam proses pembelajaran yang secara tidak langsung akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Menurut Elizabeth B. Hurlock dalam Etimar (2016: 21) fungsi minat diantaranya sebagai berikut:

- 1) Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita
- 2) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat.
- 3) Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas.
- 4) Minat terbentuk sejak kecil/masa kanak-kanak sering terbawa seumur hidup karena minat membawa kepuasan.
- 5) Memperkecil kebosanan studi dalam diri sendiri.

Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari diri pribadi masing-masing. Minat yang besar merupakan modal yang besar untuk mencapai suatu tujuan. Minat juga merupakan salah satu faktor yang akan memotivasi siswa dalam belajar sehingga dapat memperoleh hasil yang baik dan maksimal.

Dalam konteks belajar di kelas, seorang guru harus mampu membangkitkan minat siswa agar tertarik terhadap materi pembelajaran yang akan dipelajarinya. Penerapan media virtual reality ini diharapkan akan menyenangkan bagi siswa sehingga minat untuk mempelajari materi sejarah meningkat dan memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan. Media virtual reality ini juga akan memperkecil kebosanan belajar dalam diri siswa.

Peningkatan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran di sekolah memang perlu menggunakan cara-cara tertentu selain menggunakan minat yang telah ada, juga perlu mengembangkan minat-minat baru yang belum

ada pada diri siswa. Salah satu caranya dengan membangkitkan aktivitas kinerja siswa itu sendiri dan menghubungkan pelajaran dengan menghubungkan suatu berita sensasional yang diketahui siswa. Apabila teknik tersebut tidak berhasil maka bisa menggunakan teknik intensif.

Teknik intensif ini merupakan alat yang dapat digunakan untuk membujuk seseorang agar melakukan sesuatu dengan cara memberikan hadiah atau hukuman kepada siswa.

b. Ciri-Ciri Minat Belajar

Tindakan langsung saat kegiatan pembelajaran belum dapat menjamin minat dan tidak berminatnya siswa dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Kita perlu mengetahui tentang ciri-ciri minat belajar siswa itu sendiri. Menurut Dr. Med. Metasari dalam Yayat Suharyat (2009:11) ciri-ciri siswa berminat dalam suatu mata pelajaran sebagai berikut:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
- 2) Minat bergantung pada kesiapan belajar
- 3) Minat bergantung pada kesempatan belajar.
- 4) Perkembangan minat terbatas
- 5) Minat dipengaruhi oleh pengaruh budaya.
- 6) Minat berbobot emosional
- 7) Minat itu Egosentrik

Sedangkan ciri-ciri minat menurut Menurut Slameto dalam Yayat Suharyat (2009:11) sebagai berikut:

- 1) Minat dapat di ekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada yang lain.
- 2) Siswa yang memiliki minat terhadap suatu subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar pada subjek tersebut.
- 3) Minat dapat di manifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas

Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan ciri-ciri minat sebagai berikut:

- 1) Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
- 2) Memperhatikan dan mempelajari secara terus menerus.
- 3) Selalu berpartisipasi dan aktif dalam pembelajaran.
- 4) Mengerjakan tugas dengan baik.
- 5) Berani tampil sebagai demonstrator.
- 6) Memperoleh suatu kebanggaan terhadap sesuatu yang diminati.

c. Mengukur Minat

Dalam upaya meningkatkan minat belajar IPS, peneliti memerlukan tolok ukur atau alat pengukuran terhadap minat belajar. Minat dapat diukur dengan cara guru memperhatikan siswa-siswa selama pelajaran berlangsung. Minat dapat diukur dengan instrumen pengumpulan data sebagai alat bantu yang dipilih oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis

dan dipermudah olehnya. Instrumen yang digunakan untuk mengukur minat adalah angket (*questionnaire*). Menurut Creswell dalam Sugiyono (2017:192) *Questionnaire, are form used in a survey design that participant in a study complete and return to researcher*. Tujuan penyebaran angket ialah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir bila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan. Di samping itu responden mengetahui informasi tertentu yang diminta.

G. Pembelajaran IPS SD

1. Pengertian IPS

Mata pelajaran di sekolah dasar terdiri dari beberapa mata pelajaran pokok, salah satunya yaitu mata pelajaran IPS. Menurut Barr, dkk dalam Udin S. Winataputra (2007:9) “Social Studies is an integration of social sciences and humanities for the purpose of instruction in citizenship education.

Menurut A. Kosasih Djahiri (dalam Sapriya, dkk., 2006: 7) IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan. Sedangkan menurut Rosdijati, dkk (2010: 58) IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di tingkat SD/MI/SDLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah ilmu yang mempelajari, menelaah, menganalisis tentang berbagai fakta, konsep, dan generalisasi sosial yang ada di masyarakat. Selain itu, IPS juga mempelajari hubungan manusia yang menyangkut tingkah laku manusia didalam kehidupan bermasyarakat.

2. Tujuan pembelajaran IPS

Menurut National Council For the Social Studies (NCSS) dalam Udin S. Winataputra (2007:11) merumuskan tujuan ilmu Sosial yaitu :

“Social studies programs have a responsibility to prepare young people to identify, understand and work to solve problem that face our increasingly diverse nation and independence world”.

Setiap pembelajaran memiliki tujuan yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya tujuan pembelajaran dapat dijadikan sebagai arah untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam proses belajar mengajar.

Kurikulum 2013 ranah sosial tercantum dalam kompetensi inti, yang terdiri dari dua belas point sikap sosial yang harus di miliki oleh seorang siswa yaitu :

1. Jujur
2. Disiplin
3. Tanggung Jawab
4. Santun
5. Peduli
6. Toleransi
7. Gotong royong
8. Kerjasama
9. Cinta damai

10. Percaya diri

11. Responsif dan proaktif (Yani, 2014:86-88)

Menurut Solihatin & Raharjo (2007: 14) pembelajaran IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar pada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta sebagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi. Sedangkan menurut Hasan (dalam Supriatna, dkk., 2007: 5) tujuan pembelajaran IPS dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa, serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk mendidik dan membekali siswa agar dapat mengembangkan kemampuan diri yang dimiliki oleh siswa sehingga dapat diterapkan di dalam kehidupannya. Dalam pembelajaran IPS diharapkan guru dapat mendidik dan memberi bekal kepada siswa dengan pengetahuan dan keterampilan agar dapat bermanfaat bagi kehidupannya.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Setiap mata pelajaran memiliki ruang lingkup yang berbeda-beda. Ruang lingkup dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai pembatas dalam menyampaikan materi pembelajaran.

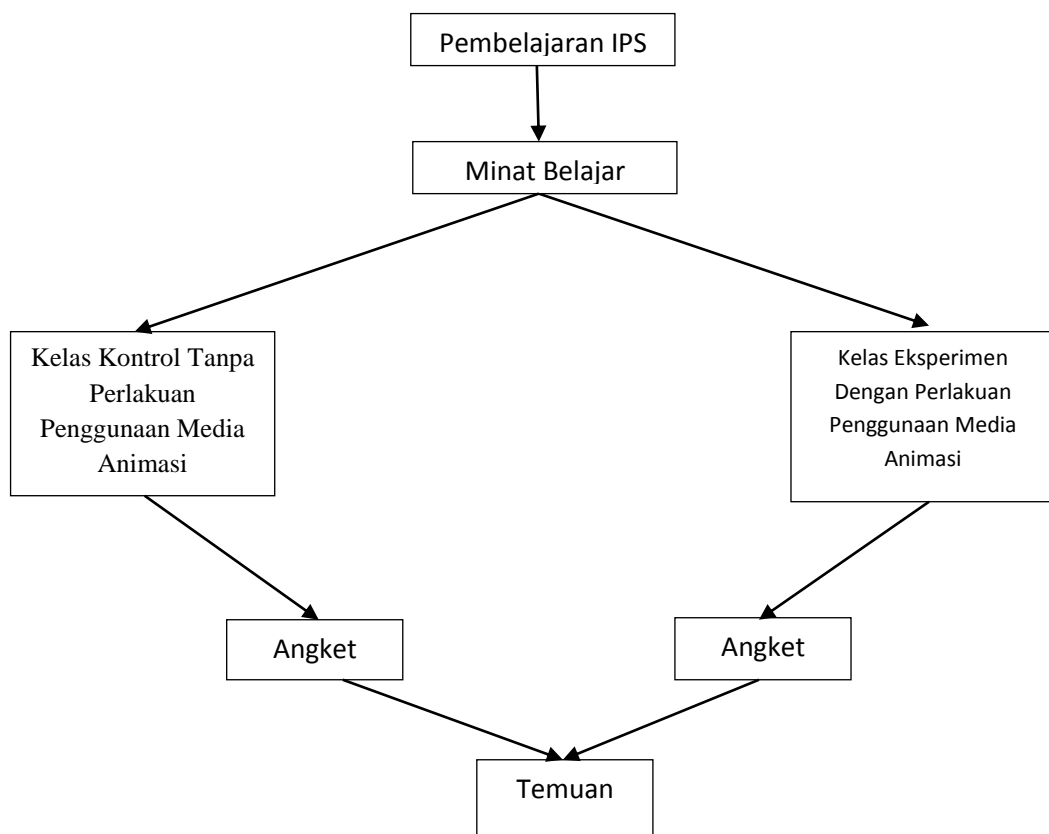
IPS mempelajari, menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat. Dengan pertimbangan bahwa manusia dalam konteks sosial demikian luas, pengajaran IPS pada jenjang pendidikan harus dibatasi sesuai dengan kemampuan peserta didik tiap jenjang, sehingga ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik MI/SD .

Kurikulum 2006 menjelaskan ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi: (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran IPS di SD yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Dengan adanya ruang lingkup, diharapkan guru dalam menyampaikan materi disesuaikan dengan jenjang pendidikan anak.

H. Kerangka Pikir

Minat belajar pada siswa memiliki perbedaan satu sama lainnya, minat merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar yang tidak dapat di pisahkan begitu saja. Salah satu media audio-visual yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media animasi. Hal ini karena media animasi dapat menjelaskan konsep yang masih bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit, memberikan jembatan visual bagi peserta didik dan media animasi juga dapat diulang jika perlu.



Gambar 2.2, Kerangka pikir pengaruh penggunaan media animasi.

I. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:99), “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta nyata yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono 2017:99).

Berdasarkan landasan teori yang telah diuraikan, maka hipotesis penelitiannya yaitu : “diduga terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap minat belajar murid pada kelas yang diberikan *treatment* media animasi dibandingkan dengan kelas yang tidak diberikan *treatment* media animasi”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

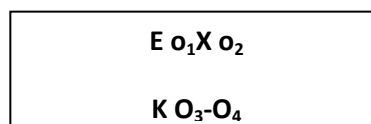
1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan dari *true experimental desing* yaitu (*quasi experimental design*). Metode penelitian ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Namun penelitian ini lebih baik dari *pre-experimen design*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap minat belajar murid. Sampel dibagi dua bagian, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan media animasi, dan kelompok kontrol dengan tanpa perlakuan media animasi.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain penelitian ini menggunakan dua kelompok eksperimen. Satu kelompok sebagai kelas eksperimen dan satu kelompok sebagai kelas kontrol. Adapun desain penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut:

Gambar 3.1. desain penelitian



Keterangan:

E	= Kelompok Eksperimen
K	= Kelompok Kontrol
X	= <i>treatment</i> atau perlakuan
O ₁	= Angket sebelum eksperimen
O ₂	= Angket Setelah Eksperimen
O ₃	= Angket sebelum kontrol
O ₄	= Angket setelah kontrol (Sugiyono, 2017 : 118)

B. Defenisi Operasional Variabel Penelitian

Untuk menghindari salah paham, maka variable dalam penelitian ini perlu didefenisikan. Secara operasional variable penelitian didefenisikan sebagai berikut:

a. Variabel Bebas (Independent Variabel)

Menurut Sugiyono (2017:64) “Variabel bebas (*Independent variable*) adalah variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) ”. Juga sering disebut variabel bebas, predictor, stimulus, eksogen atau *antecedent*”. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah “*penggunaan media animasi*” yang diberi symbol (X).

Media Animasi adalah media pembelajaran berbasis audio visual yang merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan.

b. Variabel Terikat (*Dependent Variabel*)

Menurut Sugiyono (2017:64) “Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel independen (*variabel bebas*). Variabel ini sering disebut variabel terikat, variabel

respons atau endogen. Variabel terikat pada penelitian ini adalah *minat belajar murid*” yang diberi symbol (Y).

Minat Belajar merupakan rasa ketertarikan, perhatian , keinginan lebih yang dimiliki oleh seseorang terhadap suatu hal.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN Makale pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini dilaksanakan pada sekolah tersebut karena peneliti berasumsi bahwa MIN Makale memenuhi persyaratan untuk dijadikan sebagai tempat penelitian terkait permasalahan yang akan diteliti.

D. Populasi dan Sampel

Kata populasi berasal dari kata serapan dalam bahasa Inggris yaitu *population* yang artinya jumlah penduduk.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sugiyono (2017: 80) populasi adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Populasi adalah keseluruhan objek/subjek yang akan diteliti sebagai sumber penelitian dan menarik kesimpulan dari hasil penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MIN 1 Tana Toraja Kecamatan Makale Kabupaten Tana Toraja sebanyak 52 orang.

Tabel 3.1. subjek penelitian MIN 1 Tana Toraja

Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Eksperimen (V A)	14	12	26
Kontrol (V B)	13	13	26
Total			52

Sumber data : MIN 1 Tana Toraja

Sampel adalah keterwakilan atau bagian dari jumlah populasi. Teknik sampel yang digunakan adalah teknik *sampling* jenuh/sensus, yaitu penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, sehingga sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari jumlah populasi yakni 52 orang siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data-data penelitian untuk menjawab permasalahan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan observasi.

1. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup karena responden tinggal memilih jawaban yang telah disediakan oleh peneliti. Hal ini sesuai pendapat Sugiyono (2017: 192) yang menyatakan bahwa angket adalah metode pengumpulan data di mana partisipan/ responden mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah di isi lengkap di kembalikan kepada peneliti.

Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan variabel yang diungkap. Dalam pengembangan instrument ini yang ditempuh langkah-langkah menyusun instrument mengacu pada pendapat yang dikemukakan Sugiyono (2017:193).

Dalam menggunakan metode angket, peneliti menggunakan instrument berupa angket. Angket terdiri dari banyak butir angket (*item*) yang masing-masing mengukur satu variabel. Angket yang digunakan adalah angket di gunakan sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. angket ini berisi soal ilmu pengetahuan Sosial yang bisa mengukur pengetahuan siswa. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data minat belajar IPS siswa MIN 1 Tana Toraja. Adapun tabel kisi-kisi instrument angket dibawah ini:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Minat Belajar

Variabel Penelitian	Indikator	No. Item Soal	Jumlah Butir
Minat Belajar	1. Perhatian	1, 2, 3,4 5, 6	6
	2. Perasaan	7, 8,9, 10	4
	3. Kemauan	11,12,131 5, 14	5
	4. Motif	16,17,18 19,20	5
Jumlah			20

Berdasarkan kisi-kisi instrument angket di atas, peneliti membuat angket yang kemudian digunakan untuk menilai minat belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang dikerjakan siswa sebelum dan setelah mendapatkan treatment (perlakuan). Dalam penelitian ini juga, peneliti menyusun angket sebanyak 20 item angket minat belajar. Setiap item angket minat belajar mempunyai 4 pilihan jawaban diberi nilai 4 dengan kriteria tertinggi sampai dengan bobot nilai 1 dengan kriteria terendah. Metode ini untuk memperoleh data minat belajar siswa kelas V MIN 1 Tana Toraja. Penyusunan pernyataan dalam skala minat terdiri atas 4 jawaban pilihan, yaitu selalu (SL), sering (SR), kadang-kadang (KK), tidak pernah (TP)

Tabel 3.3 Distribusi Skor Skala Minat Belajar

No	Jawaban	<i>Positif</i>	<i>Negatif</i>
1	Selalu (SL)	4	1
2	Sering (SR)	3	2
3	Kadang-kadang (KK)	2	3
4	Tidak Pernah (TP)	1	4

2. Observasi

Nasution (1998) dalam Sugiyono (2017:309) mengatakan bahwa observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para Ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai kenyataan dunia yang diperoleh melalui observasi.

Observasi merupakan proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti. Observasi penelitian ini menjadi salah satu dari teknik pengumpulan data apabila sesuai dengan tujuan penelitian, yang direncanakan, serta dapat dikontrol keandalan dan kesahianya. Pada penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan pembelajaran apakah sudah sesuai atau belum dengan rancangan yang telah direncanakan oleh peneliti. Peneliti menggunakan jenis observasi terstruktur dikarenakan peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang variabel yang hendak diamati. Peneliti mengamati, mencatat, menganalisis, serta membuat kesimpulan berdasarkan situasi pembelajaran yang berlangsung menggunakan *instrumen* berupa lembar observasi.

F. Intrumen Penelitian

Pada dasarnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam, maka harus ada alat ukur yang baik, alat ukur inilah yang di namakan instrumen penelitian (Sugiyono,2017 : 147). Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang mendukung dalam menjawab permasalahan yang diteliti serta mempermudah peneliti untuk menemukan solusi dari permasalahan, mendapat hasil yang baik sehingga mudah diolah.

Instrumen angket dalam penelitian ini dibuat untuk mendapatkan data tentang minat belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Instrument ini disusun berdasarkan variabel yang ditetapkan oleh peneliti kemudian dikembangkan

dalam bentuk indikator setiap variabel.

G. Teknik Analisis Data

Hasil dari angket dianalisis melalui tiga tahap, yaitu tahap deskripsi data, tahap uji persyaratan analisis, dan tahap pengujian hipotesis

1. Tahap Deskripsi Data

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap deskripsi data ini adalah membuat rangkuman distribusi data angket dan posttest dari statistic deskriptif program SPSS 16 for windows.

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populasi yang didistribusi normal atau tidak. Uji statistic yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah uji statistic One-Sample kolmogorov-Smirnov Angket. Dengan bantuan program SPSS 16 for windows. Data disebut normal jika taraf signifikan $> 5\%$

b. Uji Homogenitas

Suharsimi Arikunto (2006: 320) mengemukakan bahwa uji homogenitas dimaksudkan untuk melakukan pengujian atau kesamaan atau homogenitas beberapa bagian sampel-sampel yang diambil dari populasi varian yang sama. Pengujian homogenitas varians digunakan uji F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Data dikatakan homogen jika nilai F hitung < F tabel nilai taraf signifikan > 5% proses penghitungannya diselesaikan dengan bantuan aplikasi Komputer Statistical Product Service Solutions 16 For windows.

3. Uji Hipotesis

$$t = \frac{M1 - M2}{\sqrt{\frac{\sum X1^2 + \sum y2^2}{N(N-1)}}}$$

Desain penelitian ini adalah non-equivalent control group maka teknik analisis data yang digunakan pengujian hipotesis uji t. uji t digunakan untuk menguji apakah ada pengaruh penggunaan variasi media animasi terhadap minat belajar siswa. uji t dipilih karena untuk membandingkan kedua mean dari kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sehingga diketahui perbedaan peningkatan hasil minat belajar antara kedua kelompok. Proses penghitungan diselesaikan dengan bantuan aplikasi komputer SPSS 16 for windows. Menentukan perbandingan nilai rata-rata murid antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan rumus uji t desain ketiga, yaitu :

Keterangan :

t = Perbandingan nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen

N = Jumlah frekuensi

$\sum X1^2$ = Jumlah kuadrat nilai kelas eksperimen

$\sum Y2^2$ = Jumlah kuadrat nilai kelas Kontrol

$M1$ = Nilai rata-rata kelas eksperimen

$M2$ = Nilai rata-rata kelas kontrol

$d.b(Nu)$ = Jumlah Frekuensi: $(N) - 1$

Data yang sudah terkumpulkan, kemudian diolah dengan menggunakan statistik tertentu. Untuk menganalisis data yang sudah terkumpul peneliti menggunakan statistik deskriptif. Peneliti menggunakan statistik deskriptif ini, karena dalam penelitian ini yang menjadi subjek peneliti adalah keseluruhan siswa kelas 5.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif guna menguji hipotesis dengan menggunakan mean. Mean merupakan teknik penjelasan kelompok didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Mean didapat dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok itu kemudian dibagi dengan jumlah individu yang ada

pada kelompok tersebut. Untuk mendapatkan mean dapat digunakan dengan rumus sebagai berikut.

$$Me = \frac{\sum xi}{N}$$

Rumus Mean (Sugiyono, 2012:49)

Keterangan:

Me = mean (rata-rata)

\sum = epsilon

xi = nilai x ke I sampai ke n N = jumlah individu.

$$\text{Median} = b + p \frac{1/2n - F}{f}$$

Keterangan :

b = batas bawah, dimana median akan terletak

n = banyak data/sampel

p = panjang kelas interval

f = jumlah semua frekuensi sebelum kelas median f = frekuensi kelas median

$$\text{Modus} = b + p \cdot \frac{b1}{b1 + b2}$$

Keterangan :

b = batas kelas interfal dengan frekuensi terbanyak p = panjang kelas interfal

b1 = frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas interfal terbanyak dikurangi kelas interfal sebelumnya)

b2 = frekuensi kelas dikurangi frekuensi kelas interfal berikutnya
Untuk memperoleh distribusi frekuensi digunakan perhitungan interval, rentang interval, dan panjang interval.

Adapun rumus perhitungan menurut sugiyono (2010: 36) adalah sebagai berikut:

Interval kelas = $1 + 3,3 \log n$ (jumlah sampel)

Rentang interval = (nilai tertinggi-nilai terendah) + 1

$$\text{Panjang Interval} = \frac{\text{Rentang Interval}}{\text{Jumlah Kelas}}$$

keterangan :

f = frekuensi

x = titik tengah

N = jumlah sampel

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 1 Tana Toraja yang beralamat di jalan A.R. Andi Lolo Kelurahan Bombongan Kecamatan Makale Kab. Tana Toraja. Prasarana yang ada di sekolah sudah cukup memadai. Sekolah ini terdiri beberapa ruangan diantaranya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.1. Daftar Ruangan Kelas MIN 1 Tana Toraja

No	Infrastruktur	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Kelas	12	Ruangan kelas 1A dan 1B Ruangan kelas 2A dan 2B Ruangan kelas 3A dan 3B Ruangan kelas 4A dan 4B Ruangan kelas 5A dan 5B Ruangan kelas 6A dan 6B
2	Ruangan Perpustakaan	1	Ruangan Perpustakaan Lengkap dan Mendukung Proses Belajar.
3	Ruangan Kepala Sekolah	1	Baik
4	Ruangan Guru	1	Baik
5	UKS	1	Baik terdapat dua tempat tidur
6	Koperasi sekolah	1	Baik
7	Kantin	1	Cukup baik
8	Ruang peralatan	1	Cukup baik
9	Dapur	1	Cukup baik
10	KM/WC	8	Cukup baik
11	Musolah	1	Cukup baik
12	Ruang Administrasi	1	Baik

Sekolah tersebut dipilih sebagai tempat penelien dikarenakan memiliki kelas paralel sehingga mendukung penelitian yang dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan pada⁴³ Juni-Juli 2018 di kelas V, yakni kelas VA yang berjumlah 30 siswa dan kelas VB yang berjumlah 26 siswa.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelien ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 1 Tana Toraja tahun ajaran 2018/2019. Adapun rincian jumlah siswa kelas V MIN 1 Tana Toraja dapat dilihat pada tabel dibawah ini!

Tabel 4.2 Jumlah Siswa Kelas V MIN 1 Tana Toraja

Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Eksperimen (V A)	14	12	26
Kontrol (V B)	13	13	26
Total			52

Sumber data : MIN 1 Tana Toraja

Dalam penelien ini, dua kelas yang digunakan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki karakteristik yang hampir sama. Karakteristik itu dampak pada usia siswa yang hampir sama. Kemampuan awal siswa diperoleh melalui hasil angket yang dilakukan sebelum penelitian. Berdasarkan kesamaan karakteristik tersebut, peneliti menggunakan seluruh siswa kelas V MIN 1 Tana Toraja sebagai subjek penelitiannya

3. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian didapat dari data sebelum penelitian (angket) dan

setelah penelitian (angket) di kelas V MIN 1 TANA TORAJA. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data hasil minat belajar IPS. Hal tersebut sesuai penelitian ini yang membahas tentang pengaruh media animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V MIN 1 Tana Toraja tahun ajaran 2018/2019. Data yang telah dikumpulkan (data mentah) kemudian diolah. Pengolahan data dimaksudkan sebagai suatu proses untuk memperoleh data ringkasan dari data mentah dengan menggunakan cara atau rumus tertentu. Data ringkasan yang diperoleh dari pengolahan data itu dapat berupa jumlah (total), rata-rata, (mean), persentase (percentage), dan sebagainya.

1. Deskripsi Data Angket Minat Belajar Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

a. Deskripsi Data Penelitian Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

1. Nilai Angket Kelompok Eksperimen

Berdasarkan hitungan (terlampir) hasil angket yang dilaksanakan pada hari senin 23 Juli 2018 di kelas VB sebagai kelompok eksperimen dengan memberikan soal angket kepada siswa untuk dikerjakan guna mengetahui minat siswa. Tujuan diberikan angket untuk mengetahui apa yang hendak dikerjakan oleh peneliti pada saat pelaksanaan penelitian. Dari hasil hitungan sebelum perlakuan angket dapat skor tertinggi sebesar = 57, skor terendah sebesar =38,

standar deviasi sebesar = 4,539, range sebesar = 19 dan skor rata-rata (mean) sebesar = 46,5. Untuk lebih mudah dipahami distribusi frekuensi data hasil angket setelah perlakuan kelompok eksperimen dapat disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini.

Tabel distribusi frekuensi untuk variabel minat siswa disajikan dengan jumlah kelas interval yang dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Interval kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

$$k = 1 + 3,3 \log 26$$

$$k = 1 + 3,3 \times 1.414973$$

$$k = 1 + 4.669412$$

$$k = 4.669412$$

$$k = 5$$

Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Angket Sebelum Perlakuan Kelompok Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	38-43	8	27%
2.	44-49	12	46%
3.	50-55	7	23%
4.	56-61	1	3%
	Jumlah	26	100%

Berdasarkan tabel 4.2 distribusi frekuensi data yang telah dikelompokkan di atas diketahui bahwa yang mendapat nilai interval 38-43 sebanyak 8 siswa atau 27%, nilai interval 44-49 sebanyak 12 siswa atau 46%, nilai interval 50-55 sebanyak 7 siswa atau 23% dan nilai interval 56-61 sebanyak 1 atau 3%. Untuk lebih jelasnya data distribusi frekuensi hasil angket sebelum perlakuan kelompok eksperimen dapat disajikan dalam bentuk diagram lingkaran dibawah ini.



Gambar 4.1. Diagram Lingkaran Angket Sebelum Perlakuan Kelompok Eksperimen

2. Nilai Angket Sebelum Perlakuan Kelompok Kontrol

Berdasarkan hitungan (terlampir) hasil angket pada Kelompok yang dilaksanakan pada hari selasa 24 Juli 2018 di kelas VB mendapat skor tertinggi sebesar 53, skor terendah

39, dan nilai rata-rata sebesar 46,30. Untuk mempermudah penjelasan hasil angket pada kelompok kontrol dapat disajikan dalam tabel distribusi. Berikut ini adalah rangkuman angket hasil minat belajar IPS kelompok kontrol yang dilaksanakan di kelas VA dapat dilihat dalam bentuk tabel Tabel distribusi frekuensi untuk variabel minat siswa disajikan dengan jumlah kelas interval yang dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{interval kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

$$k = 1 + 3,3 \log 26$$

$$k = 1 + 3,3 \times 1.414973$$

$$k = 1 + 4.669412$$

$$k = 4.669412$$

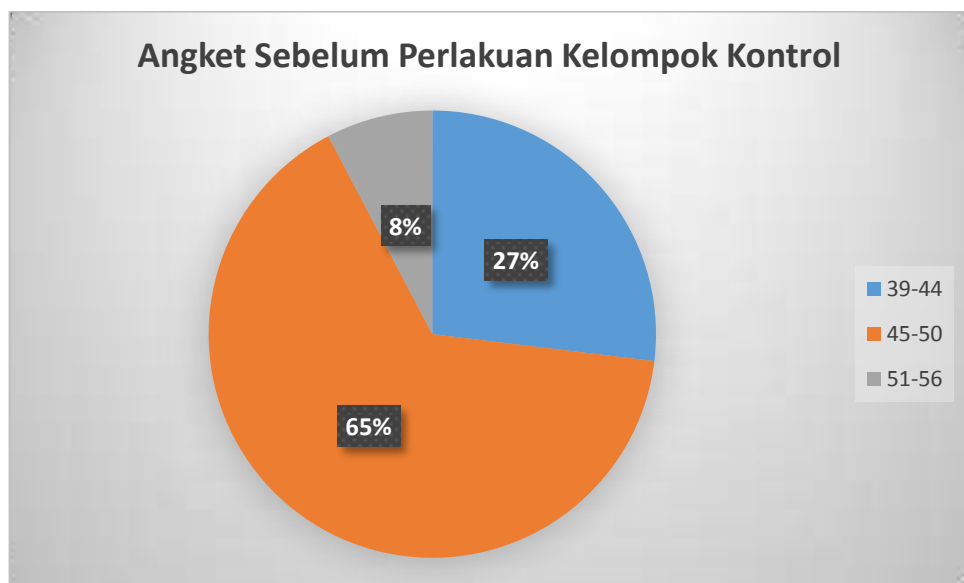
$$k = 5$$

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Angket Sebelum Perlakuan Kelompok Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	39-44	7	27%
2.	45-50	17	65%
3.	51-56	2	23%
	Jumlah	26	100%

Berdasarkan tabel 4.3 distribusi frekuensi data yang telah dikelompokkan di atas diketahui bahwa yang mendapat nilai interval 39-44 sebanyak 7 siswa atau 27%, nilai interval 45-50 sebanyak 17 siswa atau 65%, dan nilai interval 51-56

sebanyak 7 siswa atau 23%. Untuk lebih jelasnya data distribusi frekuensi hasil angket sebelum perlakuan kelompok eksperimen dapat disajikan dalam bentuk diagram lingkaran dibawah ini



Gambar 4.2. Diagram Lingkaran Distribusi Angket Sebelum Perlakuan

b. Deskripsi Variasi Media Animasi Pada Mata Pelajaran IPS

Pengumpulan data tentang penggunaan media animasi dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi yang telah direncanakan sebelum penelitian. Observasi penggunaan media Animasi dilaksanakan 2 kali pertemuan yaitu pada hari Jumat, tanggal 24 Juli 2018, Sabtu, tanggal 25 Juli 2018. jadwal ini disesuaikan dengan jadwal pelajaran. Observasi dalam penelitian ini dilaksanakan dalam penelitian khusus untuk mengamati

penggunaan media animasi terhadap minat belajar IPS pada kelompok eksperimen sebagai berikut.

a. Pertemuan I

Observasi pembelajaran IPS menggunakan media animasi dilaksanakan pada hari selasa di kelas VA sebagai kelas eksperimen. Data observasi penggunaan media animasi Letak Geografis Indonesia adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Observasi Media Animasi Pada Pembelajaran IPS pada Pertemuan Pertama

No	Indikator	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan		Komentar
			Ya	Tidak	
1	Menarik perhatian, minat dan pikiran siswa.	Pada saat pelajaran berlangsung, siswa merasa senang ketika menggunakan media Animasi dan meningkatkan minat berpikir cemerlang ketika menyelesaikan tugas yang diberikan.	√	-	-Siswa kelihatan senang Baik dan memuaskan
		Pada saat pembelajaran, siswa merasa senang ketika menggunakan media konkrit dan meniru dari media Animasi tentang materi Letak Geografis Indonesia.	√	-	Baik dan memuaskan
2	Kesesuaian dengan materi	Media animasi sangat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi.	√	-	Baik dan sesuai rencana

3	Interaktif	Semua siswa dapat aktif ketika media animasi digunakan dan bisa menjawab tugas kelompok.	√	-	Masih ada siswa yang tidak aktif
4		Siswa yang kurang yang terlibat dalam mengerjakan tugas	√	-	Masih ada siswa yang belum aktif dalam mengerjakan tugas kelompok
5	Kemampuan mempermudah pemahaman siswa	Siswa dapat menyelesaikan contoh	√	-	Baik dan memuaskan

Berdasarkan tabel 4.4 hasil observasi kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama di kelas VA sebagai kelas eksperimen dengan perlakuan menggunakan media animasi, aspek yang ditentukan oleh peneliti sebelum pelaksanaan penelitian terdapat beberapa aspek yang belum terpenuhi terdapat butir 4 dan 5. Hal ini dikarenakan dalam penggunaan media animasi tentang letak Geografis Indonesia ada sebagian siswa yang belum aktif dalam mengerjakan tugas kelompok dengan menggunakan media, disisi lain siswa yang sedang asyik ngobrol dengan teman sebangkunya. Dengan demikian yang kurang aktif

dan tidak paham mengerjakan ketika peneliti memberikan satu contoh soal dipapan tulis.

b. Pertemuan II (dua)

Observasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan media animasi dilaksanakan pada hari Rabu, 25 Juni 2018. Data hasil observasi pada pertemuan ke dua dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 4.6 Hasil Observasi Media Animasi Pada Pembelajaran IPS pada Pertemuan ke Dua

No	Indikator	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan		Komentar
			Ya	Tidak	
1	Menarik perhatian, minat dan pikiran siswa.	Pada saat pelajaran berlangsung, siswa merasa senang ketika menggunakan media animasi dan meningkatkan minat berpikir cemerlang ketika menyelesaikan tugas yang diberikan.			Baik dan Memuaskan

		Pada saat pembelajaran, siswa merasa senang ketika menggunakan media konkrit dan meniru dari media animasi tentang materi Letak Geografis Indonesia			Baik dan Memuaskan
2	Kesesuaian dengan materi	Media animasi sangat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi Letak geografis Indonesia			Baik dan memuaskan
3	Interaktif	Semua siswa dapat aktif ketika media animasi digunakan dan bisa menjawab tugas kelompok.			Baik dan Memuaskan
		Siswa yang kurang yang terlibat dalam mengerjakan tugas			Baik dan Memuaskan
4	Kemampuan mempermudah pemahaman Siswa	Siswa dapat menyelesaikan contoh			Baik dan Memuaskan

Berdasarkan hasil minat belajar tabel 4.4 observasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada pertemuan ke II (dua) semua aspek sudah terpenuhi. Aspek-aspek yang ditetapkan oleh peneliti sesuai dengan pengamatan berjalan dengan baik dan memuaskan. Jadi, kegiatan pembelajaran dapat dinyatakan bahwa sudah sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan sebelumnya.

3. Deskripsi Angket Sesudah Perlakuan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS

a. Nilai Angket Setelah Perlakuan Kelompok Eksperimen

Nilai Angket Setelah Perlakuan kelompok Eksperimen Berdasarkan hitungan (terlampir) hasil angket dari minat belajar siswa Kelas VA sebagai kelompok eksperimen dengan memberikan soal angket kepada siswa untuk dikerjakan setelah mendapat treatment. Dari hasil hitungan didapat skor tertinggi sebesar 68, skor terendah sebesar 53, standar deviasi sebesar 4,1968 dan skor rata-rata (mean) sebesar 60,1. Kelompok eksperimen dapat disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini.

Tabel distribusi frekuensi untuk variabel minat siswa disajikan dengan jumlah kelas interval yang dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Interval kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

$$k = 1 + 3,3 \log 26$$

$$k = 1 + 3,3 \times 1.414973$$

$$k = 1 + 4.669412$$

$$k = 4.669412$$

$$k = 5$$

Tabel 4.5 Distribusi Nilai Angket Setelah Tahap Perlakuan Kelompok Eksperimen

Interval	Frekuensi	Persentase
53-58	10	38%
59-64	11	42%
65-70	5	23%
Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel 4.5 distribusi frekuensi data yang telah dikelompokkan di atas diketahui bahwa yang mendapat nilai interval 53-58 sebanyak 20 siswa atau 87% dan nilai interval 80-85 sebanyak 3 siswa atau 13%. Untuk lebih jelasnya data distribusi frekuensi hasil angket setelah perlakuan kelompok eksperimen dapat disajikan dalam bentuk diagram dibawah ini.



**Gambar 4.3 Distribusi Nilai Angket Setelah
Perlakuan Kelompok Eksperimen**

Berdasarkan diagram batang di atas dapat diketahui bahwa nilai yang tertinggi berada diantara interval 65-70 sebanyak 5 siswa atau 23% dan nilai yang terendah berada diantara interval 53-58 sebanyak 10 siswa atau 33%.

b. Nilai Angket Kelompok Kontrol Setelah Perlakuan

Berdasarkan hitungan (terlampir) hasil angket pada Kelompok kontrol mendapat skor tertinggi sebesar skor terendah 39, dan nilai rata-rata sebesar 46,30. Untuk mempermudah penjelasan hasil angket pada kelompok kontrol dapat disajikan dalam tabel distribusi. Berikut ini adalah rangkuman angket hasil minat belajar IPS kelompok kontrol yang dilaksanakan di kelas VA dapat dilihat dalam bentuk tabel Tabel

distribusi frekuensi untuk variabel minat siswa disajikan dengan jumlah kelas interval yang dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{interval kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

$$k = 1 + 3,3 \log 26$$

$$k = 1 + 3,3 \times 1.414973$$

$$k = 1 + 4.669412$$

$$k = 4.669412$$

$$k = 5$$

Tabel 4.6 Distribusi Angket Kelas Kontrol Setelah

Treatment

Interval	Frekuensi	Persentase
46-51	10	38%
52-57	13	50%
58-63	3	23%
Jumlah	26	100

Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada diagram dibawah ini

Gambar 4.4 Distribusi Nilai Angket Kelompok

Kontrol



4. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari didtribusi normal atau tidak. Uji statistic yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah uji statistic One-Sample kolmogorov-Smirnov Angket. Dengan bantuan program SPSS 16 for windows. Data disebut normal jika taraf signifikan $> 5\%$. Hasil penghitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Berikut uji normalitas angket sebelum perlakuan dan Angket setelah perlakuan masing-masing pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 4.7. Hasil Uji Normalitas Angket Minat Siswa pada Pelajaran IPS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Angket

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		E_Sblm	K_Sblm	E_Sdh	K_Sdh
N		26	26	26	26
Normal Parameters ^a	Mean	47.0385	46.3077	60.0385	52.5000
	Std. Deviation	4.39528	3.53009	4.44055	3.83927
Most Extreme Differences	Absolute	.125	.116	.119	.127
	Positive	.108	.081	.119	.127
	Negative	-.125	-.116	-.095	-.127
Kolmogorov-Smirnov Z		.638	.593	.606	.648
Asymp. Sig. (2-tailed)		.811	.874	.856	.795
a. Test distribution is Normal.					

Berdasarkan tabel 4.7 hasil uji normalitas minat belajar siswa pada pelajaran IPS pada tabel hasil uji normalitas angket sebelum perlakuan dan angket setelah perlakuan di atas, dapat diperoleh nilai parameter dan distribusi atau rerata angket adalah kelompok kontrol sebanyak 46,30 dan kelompok eksperimen sebanyak 46,53, nilai parameter dan distribusi atau rerata angket adalah kelompok kontrol sebanyak 52,50 dan kelompok eksperimen sebanyak 60,10 dengan demikian dapat dinyatakan bahwa data tersebut normal.

2. Uji Homogenitas

a. Uji Homogenitas Data Angket

Uji homogenitas bertujuan untuk melakukan pengujian atau kesamaan atau homogenitas beberapa bagian sampel- sampel

yang diambil dari populasi varian yang sama. Hasil penghitungan homogenitas data angket dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.8 Hasil Homogenitas Data Angket Minat Belajar IPS

Test of Homogeneity of Variances

E_Sdh

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.320	1	50	.574

Hasil pengujian homogenitas di atas dapat diketahui sebesar 0.574. karena signifikasi lebih besar dari 0,05, maka dapat diasumsikan bahwa data angket minat belajar IPS siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal populasi dengan varian yang sama (homogen)

Tabel 4.9 Nilai F Hitung Angket Minat Belajar Siswa

ANOVA

E_Sdh

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	738.769	1	738.769	42.879	.000
Within Groups	861.462	50	17.229		
Total	1600.231	51			

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,00 lebih kecil dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa data angket minat belajar IPS siswa pada

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari varian yang sama atau belum ada peningkatan dan diperoleh nilai F hitung sebesar 42.879 sedangkan F tabel diketahui sebesar 0,05 artinya nilai F hitung lebih besar dari pada F tabel.

5. Uji Hipotesis

Pengujian ini menggunakan *Independent Samples Test* dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan media animasi. Untuk mengetahui kesamaan varian dapat dilihat pada kolom uji Levene's dengan ketentuan jika signifikansi $>0,05$, maka memiliki varian yang sama dan jika signifikansi $<0,05$ maka memiliki varian yang berbeda. Sedangkan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar dapat dilihat pada kolom *t-test for Equality of Means* pada *Sig. (2-tailed)*, jika signifikansi $>0,05$, maka tidak ada perbedaan. Jika signifikansi $<0,05$ maka terdapat perbedaan. Adapun hasil pengujian uji t didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.10 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 Difference	
									Lower	Upper
E_Sdth	Equal variances assumed	.320	.574	6.548	50	.000	7.53846	1.15123	5.22615	9.85077
	Equal variances not assumed			6.548	48.978	.000	7.53846	1.15123	5.22496	9.85197

Tabel 4.10 dapat disimpulkan bahwa varian adalah homogen atau mempunyai varian yang sama. Homogenitas ini dapat dilihat pada kolom *t-test for*

Equality of Means yang menunjukkan nilai Sig(2-tailed). lebih kecil dari nilai signifikansi (α) 0,05 yaitu 0,000.

Nilai t_{hitung} yang didapatkan dari tabel 4.9 sebesar 6.548. Perbedaan rata-rata (*mean difference*) sebesar 7.53846 dan perbedaan berkisar antara 5.22615 sampai 9.85077 (lihat pada *lower* dan *upper*). Untuk t_{tabel} di Microsoft Excel dengan memasukkan rumus =tinv(5%,35), didapatkan hasil sebesar 2,055529. Dengan ini, dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} (6,548) > t_{tabel} (2,055529). Artinya, H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu media Animasi berpengaruh terhadap minat belajar Ilmu Pengetahuan sosial. Hal ini berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan antara minat belajar materi Letak Geografis Indonesia pada kelas eksperimen (menggunakan media animasi) dengan kelas control yang tidak di berikan perlakuan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V MIN 1 Tana Toraja. Untuk mengetahui pengaruh dari variasi media animasi ini peneliti mengadakan peneliti dua kelas yaitu kelas VA dan kelas VB di MIN 1 Tana Toraja. kelas VA dijadikan sebagai kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan pembelajaran penggunaan media animasi, sedangkan kelas VB dijadikan sebagai kelompok kontrol yang mendapatkan perlakuan pembelajaran tidak menggunakan media animasi. Sebagai kelompok kontrol kelas VB dijadikan

sebagai perbandingan hasil minat belajar untuk mengetahui pembelajaran mana yang lebih efektif yang digunakan dalam mata pelajaran IPS.

Pelaksanaan penelitian pada setiap kelas adalah 3 kali pertemuan, pertemuan pertama untuk melakukan angket sebelum perlakuan, pertemuan ke dua untuk pelaksanaan pembelajaran dan ketiga untuk melakukan angket. Penelitian diawali dengan memberikan angket baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol untuk mengetahui hasil minat belajar awal dan diakhiri dengan memberikan angket setelah perlakuan pada kedua kelompok untuk mengetahui hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

Pelaksanaan pembelajaran di kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen dilakukan oleh satu guru agar kedua kelompok mendapatkan pembelajaran dari guru yang sama. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t. syarat untuk melakukan uji t adalah data harus mengikuti distribusi normal dengan varians yang sama (homogen). Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh penelitian distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam pengujian ini dilakukan dengan kolmogorov-Smirnov SPSS 16.

Berdasarkan hasil penelitian dan perbandingan serta observasi antara kelas kontrol dan eksperimen dinyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media Animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas V. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya antusiasme siswa di kelas eksperimen dalam pembelajaran, cenderung lebih aktif dan memperhatikan materi yang diajarkan, ini juga dapat dilihat dari nilai angket yang telah di kerjakan oleh siswa, juga dapat

terlihat dari meningkatnya prestasi belajar siswa dan kemampuannya menjawab pertanyaan yang peneliti berikan. Sedangkan di kelas kontrol, sebagian siswa terlihat tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran, ada beberapa siswa yang masih bermain dengan temannya, hal ini juga dapat dilihat dari skor angket kelas kontrol yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Jika digunakan secara kontinyu maka akan meningkatkan kualitas pembelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini disebabkan karena penggunaan media Animasi akan menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V MIN 1 Tana Toraja. Hal tersebut dapat dibuktikan analisis data, terhadap perbedaan mean yang diperoleh oleh kelompok eksperimen dan kelompok control, dimana kelompok eksperimen memperoleh mean sebesar 60,01 sedangkan kelompok kontrol memperoleh mean sebesar 52,50.

Setelah dilakukan uji t, hasilnya menunjukkan Nilai t_{hitung} yang didapatkan sebesar 6.548. Perbedaan rata-rata (*mean difference*) sebesar 7.53846 dan perbedaan berkisar antara 5.22615 sampai 9.85077. Untuk t_{tabel} di Microsoft Excel dengan memasukkan rumus $=tinv(5\%,35)$, didapatkan hasil sebesar 2,055529. Dengan ini, dapat disimpulkan bahwa t_{hitung} (6,548) > t_{tabel} (2,055529). Artinya, H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu media Animasi berpengaruh terhadap minat belajar Ilmu Pengetahuan sosial. Hal ini berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan antara minat belajar materi Letak Geografis Indonesia pada kelas eksperimen (menggunakan media animasi) dengan kelas control yang tidak di berikan perlakuan

B. Saran

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas diharapkan guru lebih kreatif lagi dalam menggunakan media, termasuk media animasi sebagai salah satu alternatif dalam mengatasi kesulitan belajar murid khususnya dalam pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), hal ini dapat membantu murid dalam memahami secara kongkrit materi yang disampaikan oleh guru.

Diharapkan adanya pengembangan yang lebih baik dalam penggunaan media sebagai salah satu perantara untuk memberi pemahaman kepada murid dan semoga dengan karya ilmiah ini dapat membantu memberikan kontribusi dalam kelengkapan sarana bagi sekolah-sekolah yang belum tersentuh oleh penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- B. Uno, Hamzah. (2011). *Profesi Kependidikan: Problema Solusi dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Faisal, Muhammad & M, Andi Baetal. (2015). *Desain Dasar Dwimatra*. Makassar: Prodi Seni Rupa FKIP Unismuh
- Hanis Nur, M dkk. (2011). *Keterampilan Dasar dalam Proses Pembelajaran*. Makassar: Unismuh Makassar Press.
- Prastowo, Andi. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana Prenada Group
- Ruslan, Arief (2016). *Animasi: Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Sukri Syamsuri, Andi dkk. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Panrita Press.
- Winataputra, Udin S. Dkk. (2007). *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Yani, Ahmad (2014). *Mindset Kurikulum 2013*. Bandung: Alfabeta.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *Animasi*. Diambil pada tanggal 10 Februari 2018 dari <http://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/animasi>
- _____. (2016). *Media*. Diambil pada tanggal 10 Februari 2018 dari <http://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Media>
- _____. (2016). *Minat*. Diambil pada tanggal 10 Februari 2018 dari <http://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Minat>
- Etimar. (2016). *Pengaruh Media Video Terhadap minat belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Golo Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi Pdf.
- Farida Hanik. (2014). *Pengaruh media Interaktif animasi terhadap minat belajar Pada Pembelajaran IPA kelas IV SD*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Skripsi Pdf

- Fatikhatul Jannah. 2010. *Faktor-Faktor yang mempengaruhi Minat siswa kelas X-4 dalam belajar bahasa arab*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Skripsi Pdf
- Gagne M, Robert, Lislle J. Briggs, dan Walter W. Wager.(1992). *Principles Of Instructional design* .Florida USA: Harcourt Brace College Publishers pdf
- Haryoko, Sapto. (2009). “Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran”. *Jurnal Edukasi@Elektro*, Vol. 5, <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/download/972/781>
- Indra, dkk. (2012). “Pengaruh model pembelajaran Langsung (*direct Instruction*) Melalui media animasi berbasis macromedia Flash terhadap minat dan pemahaman konsep fisika di SMA Plus negeri 7 kota Bengkulu”. Diambil 11 februari 2018 dari <http://Repository.unib.ac.id>
- Muhammad Agus, Sahal. (2011). *Pengaruh Media Animasi terhadap minat belajar dan prestasi belajar Biologi Siswa pada materi peredaran darah Manusia*. Diambil pada tanggal 11 Februari 2018 dari <http://digilib.uin-suka.ac.id>.
- Rahmatullah, Muhammad. (2013). *Pengaruh Pemanfaatan media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar*. Diakses pada tanggal 12 Februari 2018 melalui <http://ejournal.unesa.ac.id/article/4272/19/article.pdf>,
- Suharyat, Yayat (2009) *Hubungan Antara sikap, Minat dan perilaku manusia*. Unisma Bekasi diakses pada tanggal 12 februari 2018 melalui <http://www.academia.edu/download/46147595/22-83-1PB.pdf>
- Sudarsono. (2012). *Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perubahan Lingkungan Fisik*. Diakses pada tanggal 27 Mei 2018 melalui <http://eprints.uns.ac.id/11365/1/352-915-1-PB.pdf>.
- Sukiyasa, Kadek, dan Sukoco (2013). “Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif”. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 3, diambil pada tanggal 11 Februari 2018 dari <http://jurnal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/1588>
- Wikipedia. (2017). *Animasi*. Diambil pada tanggal 11 Februari 2018 dari <http://www.wikipedia.org/wiki/animasi>

LAMPIRAN

Dokumentasi Penelitian





Angket Minat Belajar Siswa

Nama :

Kelas :

Berikut ini adalah beberapa pertanyaan tertutup yang harus Anda jawab. Terdapat pilihan jawaban dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

Selalu = SL
 Sering = SR
 Kadang-kadang = KK
 Tidak Pernah = TP

Berikan tanda check list (√) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat Anda!

No	Pertanyaan	Skor Penilaian			
		SL	SR	KK	TP
1	Saya memperhatikan guru pada saat pelajaran				
2	Saya memperhatikan saat guru memberi intruksi tugas kelompok.				
3	Saya memperhatikan contoh soal yang diberikan oleh guru dipapan tulis.				
4	Saya senang belajar IPS, karena video yang ditampilkan guru sesuai dengan materi yang disampaikan.				
5	Saya semangat belajar, karena guru menggunakan video Animasi				
6	Saya senang apabila guru menyuruh mengulang pelajaran yang telah disampaikannya				
7	Saya suka belajar IPS				
8	Saya mempersiapkan peralatan belajar sebelum pelajaran dimulai				
9	Saya suka mengerjakan tugas dari guru.				
10	Saya senang mempelajari pelajaran IPS, karena sesuai dengan materi yang diajarkan.				
11	Saya belajar dengan sungguh-sungguh.				
12	Saya memanfaatkan waktu luang untuk belajar.				
13	Saya mengikuti pelajaran IPS tanpa ada paksaan dari guru.				
14	Saya aktif dalam mata pelajaran IPS.				
15	Saya mengumpulkan tugas pada mata pelajaran IPS dengan rapi dan tepat waktu				
16	Jika ada teman yang malas belajar mata pelajaran IPS, maka saya mengajak dia untuk belajar bersama-sama				
17	Saya mengerjakan tugas dengan baik dan tepat waktu				
18	Saya selalu memberi dorongan pada teman agar gemar belajar IPS.				
19	Saya aktif mengikuti pelajaran IPS, karena guru menggunakan video yang bervariasi				
20	Saya melakukan kegiatan di sekolah yang diberikan oleh guru dengan senang hati				

Hasil Nilai Angket Setelah Perlakuan Kelompok Kontrol

Nama	Nomor Soal																				Jumlah		MIN	MAX	STDV	RANGE	MEAN
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20							
AFK	2	2	2	2	1	3	3	4	2	2	2	2	2	3	4	1	4	2	2	3	48	2					39
ZDA	2	4	3	2	2	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	4	2	4	53	3					53
ACR	2	3	4	2	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	47	2					3.53009
FA	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	1	2	2	2	3	2	4	2	2	48	2					14
ACR	2	2	4	2	3	3	2	2	1	2	2	4	2	1	3	4	2	4	2	2	49	2					46.30769
II	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	2	3	3	1	2	2	2	2	2	42	1					
AA	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	1	2	3	2	47	2					
MIH	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	4	2	2	2	42	1					
QSB	3	2	2	3	3	1	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	3	47	2					
ARA	2	3	2	3	3	2	1	2	2	4	3	2	2	2	2	3	3	2	2	4	49	2					
AFM	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	1	3	2	2	2	2	3	45	2					
HA	4	2	1	3	2	2	3	2	1	4	2	3	3	2	4	2	2	3	2	1	48	2					
IRP	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	45	2					
LM	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	3	1	2	2	2	1	2	39	1					
MFM	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	44	1					
MF	4	2	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	46	2					
R	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	1	2	3	2	3	2	3	3	3	2	50	2					
SG	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	40	1					
MFA	3	3	1	2	3	1	2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	43	1					
DASJ	1	1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	45	2					
G	3	3	4	3	2	2	2	1	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	4	50	2					
SDC	1	1	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	42	1					

FS	2	1	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	4	45	2
NSD	2	3	2	1	2	2	2	4	3	3	3	2	1	4	3	3	2	1	2	4	49	2
SBR	2	4	2	3	2	2	3	2	2	2	4	1	3	2	2	4	2	3	2	3	50	2

Hasil Nilai Angket Sebelum Perlakuan Kelompok Kontrol

Nama	Nomor Soal																				Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
AFK	3	3	4	2	2	2	2	1	4	2	2	2	4	3	4	4	4	4	4	3	59	3
ZDA	4	3	2	1	2	1	2	1	1	4	4	2	4	2	4	3	2	2	2	4	50	1
ACR	1	2	2	2	1	3	3	2	2	4	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	47	1
FA	3	3	2	1	3	2	1	1	4	3	4	4	4	2	4	3	4	2	4	4	58	3
ACR	3	2	2	1	2	2	4	2	1	4	4	4	2	2	3	4	2	3	2	4	53	2
II	3	2	2	2	2	1	2	3	4	2	4	2	3	3	3	2	2	2	3	3	50	1
AA	1	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	4	2	3	2	50	1
MIH	1	2	2	1	1	2	1	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	55	2
QSB	1	2	2	4	2	2	1	2	4	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	48	1
ARA	2	1	2	1	4	3	1	1	3	4	4	1	4	4	2	4	3	3	4	4	55	2
AFM	1	2	1	2	3	3	1	2	2	3	4	1	2	4	3	3	4	2	3	3	49	1
HA	2	3	2	1	4	2	3	3	4	4	4	3	3	2	4	2	2	3	2	3	56	2
IRP	2	2	1	2	2	3	2	3	3	4	3	2	3	3	4	3	2	2	3	4	53	2
LM	2	2	2	2	1	2	2	2	3	4	2	2	2	4	2	2	2	2	4	2	46	1
MFM	3	2	2	1	2	2	3	2	4	2	3	3	2	4	3	2	3	2	2	3	50	1
MF	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	4	2	4	4	4	3	2	2	4	4	56	2
R	2	3	3	1	3	1	1	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	57	2
SG	2	1	2	2	1	2	2	1	2	4	2	2	3	2	3	2	2	3	4	4	46	1
MFA	1	2	2	2	1	3	1	2	2	4	3	3	2	2	3	3	4	2	4	2	48	1
DASJ	3	1	3	1	2	1	3	1	3	4	4	3	3	3	2	4	3	4	3	3	54	2
G	1	2	1	2	3	3	1	2	3	4	3	4	2	3	3	3	4	4	3	4	55	2
SDC	2	3	2	3	1	1	2	3	4	3	3	3	3	2	3	4	2	3	2	4	53	2

FS	2	2	3	3	3	1	2	2	4	4	4	4	4	3	4	2	2	2	3	4	58	3
NSD	2	1	4	3	3	3	2	1	3	3	3	2	3	4	4	3	2	3	2	4	55	2
SBR	1	3	2	1	2	4	1	3	1	2	4	3	4	4	2	4	3	3	2	3	52	2
IAPT	2	3	3	3	3	1	2	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	52	2

Hasil Nilai Angket Setelah Perlakuan Kelompok Eksperimen

Nama	Nomor Soal																				Jumlah			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
FFP	4	2	2	4	4	4	3	4	4	2	2	2	4	3	4	4	4	4	4	3	67	3	MIN	53
RDS	2	4	3	2	4	4	3	2	3	4	4	2	4	2	4	3	2	2	2	4	60	2	MAX	68
T	3	3	4	4	3	2	2	4	2	4	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	56	1	STDV	4
NA	3	2	3	3	4	3	3	2	4	3	4	4	4	2	4	3	4	2	4	4	65	3	RANGE	15
YM	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	2	2	3	4	2	3	2	4	67	3	MEAN	60
MF	2	4	2	4	3	3	2	2	4	2	4	2	3	3	3	2	2	2	3	3	55	1		
CB	3	2	3	4	2	2	4	4	3	3	2	2	2	3	3	2	4	2	3	2	55	1		
I	2	2	2	3	3	3	2	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	62	2		
HH	4	2	2	3	3	4	4	2	4	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	56	1		
RMT	2	3	2	3	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	2	4	3	3	4	4	67	3		
RLR	3	4	2	2	3	3	4	3	2	3	4	2	2	4	3	3	4	2	3	3	59	2		
NH	4	2	3	4	4	2	4	2	4	4	4	2	3	2	4	2	2	3	2	3	60	2		
RB	2	3	3	2	4	2	2	4	3	4	3	2	3	3	4	3	2	2	3	4	58	1		
MFF	4	2	2	4	4	2	2	2	3	4	2	2	2	4	2	2	2	2	4	2	53	1		
NADA	2	2	3	4	2	3	4	4	4	2	3	3	2	4	3	2	3	2	2	3	57	1		
KM	4	2	4	3	4	2	3	3	3	3	4	2	4	4	4	3	2	2	4	4	64	2		
M	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	68	3		
MJ	3	2	2	3	3	2	4	4	2	4	2	2	3	2	3	2	2	3	4	4	56	1		
MA	3	3	3	3	3	3	2	4	2	4	3	3	2	2	3	3	4	2	4	2	58	1		
MRH	2	1	3	2	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	4	3	4	3	3	60	2		
B	3	3	4	4	4	3	2	1	3	4	3	4	2	3	3	3	4	4	3	4	64	2		
MFS	4	4	3	2	4	2	3	4	4	3	3	3	3	2	3	4	2	3	2	4	62	2		

CR	2	1	2	2	3	2	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	2	2	3	4	59	2
ISE	3	3	3	1	3	2	4	4	3	3	3	2	3	4	4	3	2	3	2	4	59	2
AFU	2	4	2	4	4	4	4	2	1	2	4	3	4	4	2	4	3	3	2	3	61	2
MSAF	3	1	2	2	4	2	4	3	3	3	1	2	3	3	3	2	3	3	3	53	1	

Hasil Nilai Angket Sebelum Perlakuan Kelompok Eksperimen

Nama	Nomor Soal																				Jumlah		MIN	MAX	STDV	RANGE	MEAN
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20							
FFP	4	2	2	2	2	3	3	4	2	2	2	2	1	3	4	2	4	2	2	3	51	3					40
RDS	2	4	3	2	2	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	4	49	2					57
T	2	3	4	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	48	2					4.4
NA	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	47	2					17
YM	2	2	4	2	3	3	2	2	2	2	2	4	2	2	3	4	2	3	2	2	50	3					47
MF	2	2	2	2	3	3	2	2	4	2	1	2	3	3	2	2	2	2	2	2	45	2					
CB	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	48	2					
I	4	4	2	5	3	3	2	2	1	3	3	2	2	1	2	3	3	2	3	2	52	3					
HH	1	2	2	3	3	1	2	2	4	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	41	1					
RMT	2	3	2	3	3	2	2	2	2	4	3	2	2	2	2	3	3	2	2	4	50	3					
RLR	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	1	3	2	2	2	2	3	45	2					
NH	4	2	1	3	2	2	3	2	2	4	2	3	3	2	4	2	2	3	2	1	49	2					
RB	2	3	3	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	1	43	1					
MFF	1	2	2	2	3	2	2	1	2	4	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	41	1					
NADA	2	2	1	2	2	3	2	2	1	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	44	2					
KM	2	2	4	3	4	2	2	4	3	1	2	2	3	4	2	3	2	2	2	2	51	3					
M	3	2	3	2	3	2	3	3	1	3	2	1	3	3	3	2	3	3	3	2	50	3					
MJ	2	3	2	2	3	2	4	2	2	4	2	2	4	2	4	2	2	3	2	4	53	3					
MA	4	3	2	4	3	2	2	2	2	3	3	4	2	2	4	3	4	2	3	3	57	4					
MRH	2	1	1	2	2	3	1	3	1	2	1	3	1	3	2	1	3	2	3	3	40	1					
B	3	3	4	3	2	1	2	1	1	3	3	1	2	1	3	3	1	2	1	4	44	2					
MFS	1	1	3	2	2	2	3	2	3	1	1	2	3	2	1	1	2	3	2	4	41	1					

CR	2	1	2	2	1	2	2	3	1	2	1	2	2	3	2	1	2	2	3	4	40	1
ISE	3	3	1	1	2	2	1	4	3	3	3	2	1	4	3	3	2	1	2	4	48	2
AFU	2	4	2	3	2	1	3	2	1	2	4	1	3	2	2	4	1	3	2	3	47	2
MSAF	3	1	2	2	3	2	3	3	3	3	1	2	3	3	3	1	2	3	3	3	49	2

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	:	MIN 1 TANA TORAJA
Kelas / Semester	:	V / 1
Tema 1	:	Organ Gerak Hewan dan Manusia
Sub Tema 1	:	Organ Gerak Hewan
Pembelajaran Ke	:	3
Alokasi Waktu	:	1 x Pertemuan (6 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar (KD) :

Bahasa Indonesia

- 3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.

Indikator:

- Menentukan ide pokok dari teks secara benar.

PPKn

Kompetensi Dasar (KD) :

- 1.1 Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.1 Bersikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai-nilai sila Pancasila.
- 3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator:

- Mengidentifikasi sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila.
- Menganalisa sikap-sikap yang sesuai dengan sila-sila Pancasila.

IPS

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.

Indikator:

- Menemukan contoh perubahan alam yang diakibatkan karena perilaku manusia.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati teks, siswa mampu mengidentifikasi sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila secara tepat.
- Dengan berdiskusi, siswa mampu menganalisa sikap-sikap yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dengan percaya diri.
- Dengan membaca teks, siswa menemukan contoh perubahan alam yang diakibatkan karena perilaku manusia secara benar.
- Dengan membaca dan menulis, siswa mampu menentukan ide pokok dari teks secara benar.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

- **Bahasa Indonesia dan PPKn** : Religius
Nasionalis
Mandiri
Gotong Royong
Integritas
- **IPS** : Religius
Kreatif
Mandiri
Rasa Ingin Tahu
Cinta Tanah Air
Menghargai Prestasi
Gemar Membaca

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a dilanjutkan dengan tadarrus dan bacaan shalat secara bersama <i>Religius</i>▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Organ Gerak Hewan". <i>Gotong Royong</i>▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. <i>Communication</i>	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">▪ Pada awal pembelajaran, guru menstimulus ide, gagasan, dan motivasi siswa dengan memberikan narasi tentang contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila, yakni membantu orang yang membutuhkan. <i>Nasionalis</i>▪ Secara interaktif, guru memberikan penjelasan mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila.▪ Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan memberikan pendapat.▪ Catatan:<ul style="list-style-type: none">▪ Berikan umpan balik di sepanjang proses kegiatan, terutama bagi tumbuh dan berkembangnya keterampilan mengemukakan pendapat.▪ Hasil yang diharapkan<ul style="list-style-type: none">- Siswa termotivasi untuk belajar lebih jauh.- Siswa dapat mengidentifikasi nilai-nilai dalam sila-sila Pancasila- Keterampilan mengidentifikasi.	180 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pada kegiatan Ayo Membaca, siswa membaca teks tentang nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila. <i>Integritas</i> ▪ Alternatif kegiatan membaca <ol style="list-style-type: none"> 1. Alternatif 1: Guru memberikan waktu selama 5 menit dan siswa diminta membaca dalam hati. 2. Alternatif 2: Guru menunjuk satu siswa untuk membacakan teks tersebut dan meminta siswa lain menyimak. 3. Alternatif 3: Teks tersebut dibaca secara bergantian dan bersambung oleh seluruh siswa. ▪ Setelah membaca, siswa menemukan dan menuliskan ide pokok tiap paragraf. ▪ Hasil yang diharapkan <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu menyebutkan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila. - Mandiri, cermat, dan bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa diminta menganalisis sikap-sikap yang sesuai dengan sila-sila Pancasila. <i>Critical Thinking and Problem Solving</i> ▪ Alternatif Pelaksanaan Diskusi: <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menciptakan suasana interaktif dan atraktif dengan mengajak siswa melaksanakan diskusi secara klasikal. 2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih para petugas diskusi, seperti pembawa acara, sekretaris/notulis, dan lainlain. Sementara anak-anak yang lain bertindak sebagai peserta diskusi. 3. Pembawa acara bertanggung jawab atas jalannya diskusi. Pembawa acara juga bertugas untuk membacakan pertanyaan-pertanyaan untuk didiskusikan oleh peserta. 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>4. Notulis bertugas untuk mencatat kejadian-kejadian yang terjadi saat diskusi berlangsung, seperti pendapat-pendapat yang disampaikan oleh peserta diskusi. Notulis juga bertugas untuk membuat laporan dan kesimpulan hasil diskusi.</p> <p>5. Setiap peserta diskusi berhak mengemukakan pendapatnya berkaitan dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh pembawa acara.</p> <p>6. Setelah siswa memberikan pendapatnya, guru mengonfirmasi pendapat-pendapat siswa. Kemudian guru memandu siswa untuk menarik kesimpulan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Catatan: ▪ Berikan umpan balik di sepanjang proses kegiatan, terutama bagi tumbuh dan berkembangnya keterampilan eksplorasi, pengumpulan data, dan komunikasi. ▪ Kegiatan ini bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif penilaian, dengan melihat kedalaman dan kebenaran jawaban siswa serta kelengkapannya. Mandiri 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pada kegiatan Ayo Menulis, siswa menuliskan sikap-sikap dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila. ▪ Siswa bisa memperhatikan perilaku orang-orang di sekitarnya, baik di sekolah, rumah, maupun masyarakat. Creativity and Innovation ▪ Catatan: ▪ Guru menciptakan suasana yang penuh keakraban, sehingga muncul keberanian dan kepercayaan diri pada siswa untuk mengungkapkan pendapatnya. Integritas ▪ Guru mengapresiasi setiap jawaban siswa, termasuk jika ada jawaban yang kurang tepat. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah siswa diminta membuat daftar kebutuhan 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>anggota keluarganya yang diperoleh dari daerah lain.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Alternatif Pelaksanaan Diskusi <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menciptakan suasana interaktif dan atraktif dengan mengajak siswa melaksanakan diskusi secara klasikal. Collaboration 2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih para petugas diskusi, seperti pembawa acara, sekretaris/notulis, dan lainlain. Sementara anak-anak yang lain bertindak sebagai peserta diskusi. Gotong Royong 3. Pembawa acara bertanggung jawab atas jalannya diskusi. Pembawa acara juga bertugas untuk membacakan pertanyaan-pertanyaan untuk didiskusikan oleh peserta. 4. Notulis bertugas untuk mencatat kejadian-kejadian yang terjadi saat diskusi berlangsung, seperti pendapatpendapat yang disampaikan oleh peserta diskusi. Notulis juga bertugas untuk membuat laporan dan kesimpulan hasil diskusi. 5. Setiap peserta diskusi berhak mengemukakan pendapatnya berkaitan dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh pembawa acara. Communication 6. Setelah siswa memberikan pendapatnya, guru mengonfirmasi pendapat-pendapat siswa. Kemudian guru memandu siswa untuk menarik kesimpulan. ▪ Alternatif jawaban: ▪ Kondisi geografis Indonesia adalah negara maritim dan kepulauan. ▪ Jajaran pulau-pulaunya terbentang dari Sabang sampai Merauke yang disatukan oleh laut. Integritas ▪ Keadaan alam bangsa indonesia sangat beragam dan bervariasi, mulai dari laut, pantai, dataran rendah, lembah, bukit, hutan, pegunungan, sampai gunung. 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Selain itu juga sangat bervariasi, mulai dari yang curah hujan rendah sampai dengan curah hujannya sangat tinggi.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hasil yang diharapkan <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menyebutkan luas dan letak wilayah Indonesia. - Siswa mampu bekerja sama, percaya diri mengungkapkan pendapat, dan menghargai pendapat orang lain. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ayo Mencoba <i>Creativity and Innovation</i> ▪ Siswa menggambar peta wilayah RT tempat tinggalnya. ▪ Guru berkeliling dan memandu siswa yang mengalami kesulitan. ▪ Guru mengkonfirmasi dan mengapresiasi setiap gambar siswa siswa. ▪ Hasil yang diharapkan <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengenal wilayah tempat tinggalnya. - Siswa mampu menggambar dengan baik sesuai dengan pengamatannya, imajinasi, dan kreativitasnya. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari <i>Integritas</i> ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <i>Religius</i> 	15 menit

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema : *Organ Gerak Hewan dan Manusia* Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Buku, gambar, teks

Mengetahui,
Kepala Madrasah

Peneliti,

Hasan.S.Pd.I
Nip.197505011999031009

Dewanto Muhammad Zulqadri
NIM 10540903714

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	:	MIN 1 TANA TORAJA
Kelas / Semester	:	V / 1
Tema 1	:	Organ Gerak Hewan dan Manusia
Sub Tema 1	:	Organ Gerak Hewan
Pembelajaran Ke	:	4
Alokasi Waktu	:	1 x Pertemuan (6 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar (KD) :

Bahasa Indonesia

3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.

4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.

Indikator:

- Menemukan ide pokok bacaan.

PPKn

Kompetensi Dasar (KD) :

1.1 Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

2.1 Bersikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai-nilai sila Pancasila.

3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

4.1 Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator:

- Mengidentifikasi perilaku-perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam sila-sila Pancasila.
- Menemukan contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur dalam sila-sila pancasila yaitu gotong royong.

IPS

Kompetensi Dasar (KD) :

3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.

4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.

Indikator:

- Mengidentifikasi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia.
- Menyebutkan kondisi geografis wilayah Indonesia.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati gambar peta, siswa dapat mengidentifikasi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia secara tepat.
- Dengan membuat informasi, siswa dapat menyebutkan kondisi geografis wilayah Indonesia secara benar.
- Dengan eksplorasi, siswa dapat mengidentifikasi perilaku-perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam sila-sila Pancasila secara benar.
- Dengan membaca, siswa menemukan contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur dalam sila-sila Pancasila yaitu gotong royong secara benar.
- Dengan membaca, siswa dapat menemukan ide pokok bacaan secara tepat.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

- **Bahasa Indonesia dan PPKn** :
 - Religius
 - Nasionalis
 - Mandiri
 - Gotong Royong
 - Integritas
- **IPS** :
 - Religius
 - Kreatif
 - Mandiri
 - Rasa Ingin Tahu
 - Cinta Tanah Air
 - Menghargai Prestasi
 - Gemar Membaca

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a dilanjutkan dengan tadarrus dan bacaan shalat secara bersama Religius ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Organ Gerak Hewan". Gotong Royong ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. Communication 	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kegiatan awal pembelajaran: ▪ Pada awal pembelajaran, guru menstimulus ide, gagasan, dan motivasi siswa dengan meminta siswa untuk mengamati gambar pada buku siswa. Communication ▪ Ciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga siswa percaya diri, teliti, dan memiliki imajinasi yang tepat dalam ▪ mengamati gambar. ▪ Siswa diminta menjawab pertanyaan-pertanyaan berdasarkan gambar yang diamati. Mandiri ▪ Guru menunjuk beberapa siswa untuk mengemukakan jawabannya. ▪ Guru mengonfirmasi dan mengapresiasi jawaban-jawaban siswa. ▪ Gunakan jawaban-jawaban siswa sebagai pengetahuan awal untuk melakukan kegiatan-kegiatan pembelajaran berikutnya. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati media animasi yang telah di tampilkan guru ▪ Siswa menuliskan kondisi geografis pulau-pulau besar di Indonesia. Untuk memudahkan siswa dalam 	180 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>mengerjakan kegiatan ini, guru mengarahkan siswa untuk melakukan studi pustaka. Siswa diminta untuk mencari informasi dan data melalui buku, majalah, surat kabar, maupun artikel di internet. Mandiri</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah mengetahui kondisi geografis masing-masing pulau di Indonesia, siswa membuat kesimpulan mengenai kondisi geografis Indonesia secara umum. ▪ Hasil yang diharapkan <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengetahui kondisi geografis wilayah Indonesia. - Cermat dan memiliki keterampilan untuk membuat informasi. ▪ Selesai membuat informasi tentang kondisi geografis wilayah Indonesia dan pulau-pulau yang ada di Indonesia, siswa membuat gambar peta wilayah tempat tinggalnya. Critical Thinking and Problem Solving ▪ Siswa diminta mengerjakan secara mandiri. ▪ Guru berkeliling dan memandu siswa yang mengalami kesulitan. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca ▪ Siswa membaca teks yang berjudul Gotong Royong Modal Dasar Pembangunan. Literasi ▪ Alternatif kegiatan membaca: ▪ Alternatif 1, guru memberikan waktu selama 5 menit dan siswa diminta membaca dalam hati. ▪ Alternatif 2, guru menunjuk satu siswa untuk membacakan bacaan tersebut dan meminta siswa lain menyimak. ▪ Alternatif 3, bacaan tersebut dibaca secara bergantian dan bersambung oleh seluruh siswa. ▪ Selesai membaca siswa mencari dan menyebutkan ide pokok dari masing-masing paragraf. Mandiri ▪ Siswa membuat paragraf berdasarkan ide pokok yang ada pada buku siswa. ▪ Guru berkeliling dan membimbing siswa yang mengalami kesulitan. ▪ Selesai membuat paragraf, guru menunjuk secara acak beberapa anak untuk menuliskan hasil paragraf yang 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	dibuatnya di papan tulis. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hasil yang diharapkan ▪ Siswa mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari <i>Integritas</i> ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <i>Religius</i> 	15 menit

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema : *Organ Gerak Hewan dan Manusia* Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Buku, gambar, teks, peta Indonesia

Mengetahui,
Kepala Madrasah

Peneliti,

Hasan.S.Pd.I
Nip.197505011999031009

Dewanto Muhammad Zulqadri
NIM 10540903714

RIWAYAT HIDUP



Dewanto Muhammad Zulqadri, Lahir pada tanggal 4 Februari 1997 di Tana Toraja Provinsi Sulawesi Selatan. Penulis Merupakan anak ke 1 dari 4 bersaudara dari pasangan Bapak Drs. M. Yasim dan Ibu Erni, S.Pd.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di MIN 1 Tana Toraja pada tahun 2008 dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Pesantren Pemb. Muhammadiyah Tana Toraja dan tamat pada tahun 2011, setelah tamat SMP penulis melanjutkan studi ke MA Pesantren Pemb. Muhammadiyah Tana Toraja dan tamat pada tahun 2014. Dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan studi ke Universitas Muhammadiyah Makassar Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.