PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS VSD NEGERI MINASA UPA

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Mengikuti Seminar Hasil Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

Darmawati Saleh

105401103217

24/12/2021
1 exp
Smb. Alumni
R/0217/PG30/2021
SAL
P1

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

2021

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas Nama **Darmawati Saleh,** NIM **105401103217** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 825 Tahun 1443 H/2021 M pada tanggal 28 Rabiul Akhir 1443 H/ 04 Desember 2021 M, sebagai salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Senin 06 Desember 2021.

Makassar, 28 Rabiul Akhir 1443 H

06 Desember 2021 M

Panitia Ujian

1. **Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag.** (.....)
2. **Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. **Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd.** (.....)
4. **Penguji :** 1. **Dr. Evi Batiana, M.Pd.** (.....)
   2. **Amri Amal, S.Pd., M.Pd.** (.....)
   3. **Ma'ruf, S.Pd., M.Pd.** (.....)
   4. **Nasrah, S.Si., M.Pd** (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

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

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri Minasa Upa**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : **Darmawati Saleh**

NIM : **105401103217**

Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Makassar, 06 Desemberr 2021

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Khaeruddin, M.Pd.	**Hilmi Hambali, S.Pd., M.Kes.**

Mengetahui,

Dekan FKIP Unismuh Makassar	Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Erwin Akib, S.Pd., M.Pd. Ph.D.	**Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.**
NBM. 860 934	NBM. 1148 913

MOTTO

"Sekali dalam hidup orang mesti menentukan sikap. Kalau tidak, dia tak akan jadi apa-apa"

(Darmawati Saleh)

"Jika pikiran saya membayangkannya, hati saya bisa meyakinkannya, saya tahu saya akan mampu menggapainya"

(Jesse Jackson)

Kupersembahkan karya ini buat:

Alm. Kakek, Ayah dan Ibu tercinta, tanteku tersayang, teman-temanku tercinta dan orang yang memotivasiku atas keikhlasan doanya dalam mendukung penulis mewujudkan harapan menjadi kenyataan serta Almamaterku tercinta Universitas Muhammadiyah Makassar tempatku menimba ilmu.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

ABSTRAK

Darmawati Saleh, 2021. *Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri Minasa Upa*, Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Khaeruddin, Pembimbing II Hilmi Hambali.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dalam pembelajaran IPA dapat mempengaruhi minat belajar siswa kelas V di SD Negeri Minasa Upa Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran interaktif animasi dapat meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas V di SD Negeri Minasa Upa.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif statistic, dengan jumlah populasi 61 siswa dan yang menjadi sampel adalah kelas V B dan V C dengan jumlah siswa 40 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan lembar angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai perbandingan nilai statistic dan perbandingan tingkat ketuntasan serta hasil analisis statistic inferensial telah membuktikan terjadinya peningkatan minat belajar siswa kelas V di SD Negeri Minasa Upa dapat dilihat hasil angket siswa melalui analisis statistik deskriptif sebelum menggunakan media interaktif animasi rata-rata skor siswa 27,37 dan setelah menggunakan media interaktif animasi rata-rata skor siswa 48,73. Diketahui bahwa skor hasil *posttest* lebih besar dari skor hasil *pretest*. Dan berdasarkan hasil hipotesa dengan uji-t menunjukkan bahwa nilai 0,05 signifikan level karena selang kepercayaan yang dikehendaki adalah 95% dalam penelitian ini nilai signifikan adalah 0,000 < 0,05 sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. H1 menyatakan bahwa nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan ≠ nilai rata-rata sesudah diberi perlakuan. Disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media interaktif animasi dengan minat belajar siswa.

Kata kunci : *Media Interaktif, Animasi, Minat Belajar*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta petunjuk-Nya sebagai penulis dapat menyelesaikan penulisan Proposal ini sesuai dengan yang diharapkan. Shalawat seiring salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang selalu kita nantikan syafaatnya di akhirat kelak. Skripsi yang penulis angkat berjudul "Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri Minasa Upa" Merupakan tugas akhir studi untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Tersusunnya Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan dan bimbingan semua pihak, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih, terutama kepada orang tua tercinta, ibunda Hapia, ayahanda Muh. Saleh dan khususnya almarhum kakek Gannayang telah berjuang, berdoa, membesarkan, mendidik dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada Almarhum saudaraku, serta Keluarga Besar PGSD stambuk 2017 yang memberikan semangat khususnya Nur Firdha Cahyani Fachdar, Nurhandayani, Ulfi Yulivia C. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Berkah-Nya kepada kita semua.

Selama dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik itu bantuan material maupun moral. Oleh karena

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

itu, penulis menyampaikan penghormatan serta ucapan terimakasih kepada Bapak Dr. Khaeruddin., M. Pd., selaku Pembimbing I dan Ibu Hilmi Hambali S. Pd., M. Kes selaku Pembimbing II yang telah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Ucapan terimakasih kepada Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D, selaku Dekan FKIP Universitas Muhmmadiyah Makassar, Aliem Bahri S.Pd., M.Pd. dan Ernawati Kirey S. Pd., M. Pd. selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar serta seluruh dosen dan staf pegawai dalam Lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Semoga Allah memberikan balasan yang berlipat ganda kepada kalian semua. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi perbaikan dan kesempurnaan karya penulis di kemudian hari. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca.

Makassar, 2021

Penulis

Darmawati Saleh

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....i

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....ii

KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI.....iii

SURAT PERNYATAAN.....v

SURAT PERJANJIAN.....vi

MOTTO.....vii

ABSTRAK.....viii

KATA PENGANTAR.....ix

DAFTAR ISI.....xi

DAFTAR TABEL.....xiii

DAFTAR GAMBAR.....xiv

BAB I PENDAHULUAN.....1

A. Latar Belakang..... 1

B. Rumusan Masalah..... 5

C. Tujuan Penelitian..... 5

D. Manfaat Penelitian..... 6

BAB II KAJIAN PUSTAKA.....7

A. Kajian Pustaka..... 7

B. Penelitian yang Relevan.....16

C. Kerangka Pikir..... 18

D. Hipotesis Penelitian.....19

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB III METODE PENELITIAN.....20

A. Rancangan Penelitian..... 20

B. Populasi dan Sampel..... 21

C. Definisi Operasional Variabel..... 22

D. Instrumen Penelitian..... 23

E. Teknik Pengumpulan Data..... 23

F. Teknik Analisis Data.....25

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....28

A. Hasil Penelitian.....28

1. Analisis Statistik Deskriptif.....28

a. Skor minat belajar siswa kelas V B (Kelas Kontrol).....28

b. Skor minat belajar siswa kelas V C (Kelas Eksperimen).....30

c. Deskripsi Hasil Observasi.....32

2. Analisis Statistik Inferensial.....30

a. Uji Normalitas Data.....30

b. Uji Hipotesis.....32

B. Pembahasan.....36

BAB V PENUTUP.....40

A. Simpulan.....40

B. Saran.....40

DAFTAR PUSTAKA.....41

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....20

Tabel 3.2 Populasi.....21

Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....22

Tabel 4.1 Statistik skor minat belajar peserta didik kelas V SD Negeri Minasa Upa sebelum perlakuan (*Pre-Eksperimen)*.....29

Tabel 4.2 Distribusi frekuensi dan persentase minat belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Minasa Upa sebelum perlakuan (*Pre-Eksperimen)*.....29

Tabel 4.3 Statistik skor minat belajar peserta didik kelas V SD Negeri Minasa Upa setelah perlakuan (*Post-Eksperimen)*.....30

Tabel 4.4 Distribusi frekuensi dan persentase minat belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Minasa Upa setelah perlakuan (*Post-Eksperimen)*.....31

Tabel 4.5 Distribusi frekuensi dan persentase aktivitas belajar siswa.....33

Tabel 4.6 Rangkuman Uji Hipotesis.....35

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
2. Kisi-kisi Angket
3. Angket
4. Observasi
5. Soal *Pre-Eksperimen* dan *Post-Eksperimen*
6. Data Siswa
7. Gambaran Media Interaktif Animasi
8. Uji-T
9. Surat Izin Penelitian
10. Dokumentasi Penelitian
11. Surat telah melaksanakan Penelitian

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....17

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakansuatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (UU Sisdiknas No 2). Pendidikan bersifat normatif, memanusiakan manusia, dan harus dapat dipertanggungjawabkan. Oleh karena itu, idealnya pendidikan dilaksanakan secara bijaksana. Adapun landasan pendidikan yakni landasan yuridis pendidikan, landasan filosofis pendidikan, dan landasan ilmiah pendidikan.

Proses belajar dapat terjadi kapan dan dimana saja terlepas dari adanya orang yang mengajar atau tidak. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang juga bisa terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar yaitu dengan adanya peerubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Pembelajaran bisa dilakukan dengan menggunakan berbagai media.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media (Arda, 2015) adalah berbagai macamkomponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu,Asosiasi Pendidikan Nasional di Amerika mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Arda, 2015). Berkaitan dengan tujuan pembelajaran, media sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar. Untuk mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih, dunia pendidikan membutuhkan media pembelajaran yang mampu mengimbanginya.

Media interaktif adalahsuatu media yang sangat kompleks yang menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, grafis, gambar, foto, audio dan video yang terintegrasi. Dengan adanya multimedia pembelajaran yang interaktif dapat membantu pendidik untuk mendesain pembelajaran secara kreatif agar proses pembelajaran menjadi inovatif, menarik, lebih interaktif sehingga kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan kapan dan dimana saja.

Salah satu mata pembelajaran yang dianggap paling membosankan karena terlalu banyak materi yang harus dipahami serta dihafalkan ialah mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Dalam hal ini, peneliti akan menggunakan media interaktif animasi yaitu berupa powerpoint interaktif dan video animasi seputar materi pelajaran.

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

Dengan kemajuan teknologi muncul berbagai media pembelajaran baru, salah satunya yaitu media interaktif animasi. Media interaktif animasi merupakan sistem pembelajaran berbasis multimedia karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan juga dilakukan (bergerak).

Munir (2012: 7) mengatakan bahwa multimedia dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian juga minat.Dari pendapat tersebut menunjukkan bahwa media interaktif animasi mampu menarik minat belajar, tinggi rendahnya minat belajar akanberdampak pada tingkah laku dan kualitas peserta didik itu sendiri. Karena minat belajar adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu atau ketertarikan pada suatu hal yang ingin dicapai oleh seseorang dalam usaha untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam jangka waktu yang lama atau relatif menetap melalui latihan ataupun pengalaman.

Pembelajaran IPA bertujuan agar siswa dapat memahami konsep-konsep IPA, memiliki minat untukmempelajari alam sekitar, memiliki sikap ilmiah,

dapat menerapkan konsep-konsep IPA, menjelaskan gejala-gejala alam, memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, mencintai alam sekitar lingkungan, dan akhirnya berujung pada kesadaran akan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa. Oleh karena itu, kualitas pembelajaran IPA di sekolah harus ditingkatkan. Beberapa peserta didik di SD Negeri Minasa Upa dalam pembelajaran IPA sering terlihat gaduh dan ramai sendiri, melalui hasil belajar pada proses pembelajaran pada saat P2K terlihat bahwa beberapa siswa masih menganggap pelajaran IPA sebagai mata pelajaran dengan materi yang cukup banyak, sehingga siswa sering malas dalam belajar IPA dan cenderung untuk menghafal dalam mempelajarinya dan itu malah akan mempersulit siswa. Sehingga hal tersebut dapat mengurangi minat siswa dalam belajar IPA. Kurang variatif dan optimisnya media pembelajaran yang digunakan juga menjadi penyebab rendahnya minat belajar di SD Negeri Minasa Upa.

Jika hal tersebut terus berlangsung dalam kegiatan pembelajaran, maka siswa akan beranggapan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bukanlah kebutuhan untuk kehidupan, hanya tuntutan akivitas pembelajaran di sekolah saja. Karena siswa merasa tidak mendapatkan makna dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, hingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran yang tepat yaitu media interaktif animasi, yang menarik agar siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Peneliti akan menggunakan media *Power Point.*

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul Pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri Minasa Upa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah gambaran media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri Minasa Upa?.
2. Bagaimanakah pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri Minasa Upa?.

C. Tujuan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, tujuan yang hendak dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui gambaran media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri Minasa Upa.
2. Untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri Minasa Upa.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ialah untuk menjawab masalah yang disajikan. Manfaat penelitian ini, antara lain:

1. ManfaatTeoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang luas, khususnya terhadap perkembangan dunia pendidikan dalam mengoptimalkan media interaktif animasi dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi guru dan dosen; memberikan wawasan dan informasi yang berkaitan dengan alternatif media pembelajaran yang bisa membantu dalam proses belajar mengajar serta pengaruhnya terhadap minat belajar siswa.

   b. Bagi Peserta didik;

      1) Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran yang aktif dan menarik dengan menggunakan media animasi.

      2) Meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPA.

      3) Mengasah kemampuan memori dengan bantuan media interaktif animasi.

   c. Bagi sekolah; memberikan kontribusi agar bisa lebih meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat menurut Slameto (2010 : 180) merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa kaitan terhadap suatu hal atau aktivitas, tanpa adanya yang menyuruh. Minat diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan. Berdasarkan pendapat di atas, peserta didik tersebut cenderung untuk memberi perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya dan mengikuti kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang.

Sedangkan belajar (Simbolon, 2013) merupakan proses usaha yang dilakukan individu guna mendapatkan suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri ketika berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut (Simbolon, 2013), Belajar merupakan aktivitas maupun proses guna memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap serta memperkokoh kepribadian. Belajar (Farida, 2019: 3) adalah suatu tahapan perubahan tingkah laku individu yang dinamis sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan unsur kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dari penjelasan tentang minat dan belajar tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa minat belajar merupakan kecenderungan hati dan jiwa seseorang terhadap sesuatu yang bisa dipelajari serta berguna sehingga sesuatu itu diperlukan, diperhatikan dan kemudian diikuti dengan perasaan senang.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Guru harus selalu berusaha meningkatkan minat siswa agar pembelajaran terasa menyenangkan, sehingga siswa dapat mencapai hasil yang baik. Menurut Taufani (2008 dalam http:kamriatiramli..Wordpress.com) terdapat tiga faktor yang mendasari munculnya minat yaitu 1) faktor dorongan dalam, 2) faktor motivasi sosial, dan 3) faktor emosional.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa minat belajar tidak hanya berasal dari dalam diri peserta didik akan tetapi ada juga yang berasal dari luar diri peserta didik atau yang lebih sering disebut dengan faktor eksternal. Keberhasilan peserta didik dipengaruhi oleh banyak faktor yang berasal dari dirinya sendiri. Sebisa mungkin guru harus memunculkan dorongan dari dalam diri peserta didik pada saat pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik.

Contoh faktor luar seperti fasilitas belajar, cara mengajar pendidik, sistem pemberian umpan balik, dan sebagainya. Faktor-faktor dari diri siswa mencakup kecerdasan, strategi belajar, motivasi, minat belajar dan lain-lain. Motivasi memiliki fungsi sebagai motor penggerak aktivitas Anitah, S. (2007: 19).

c. Indikator Minat Belajar

Minat belajar peserta didik dapat diukur melalui: kesukaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Adapun menurut Simbolon (2013) siswa yang memiliki minat belajar biasanya ditandai dengan adanya perasaan senang untuk belajar, adanya partisipasi atau keterlibatan, dan sikap penuh perhatian.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

2. Media Interaktif Animasi

a. Pengertian Media Interaktif Animasi

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Ramli, 2012: 1).

AECT atau *Association of Education and Communication Technology* (Sukiman, 2012: 28) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Menurut Munir (2012: 134) Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dapat dikontrol atau dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif yaitu pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain..

Sedangkan animasi (Siswati, 2019: 3) merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang diatur secara khusus sehingga dapat bergerak sesuai dengan jalan yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar binatang, gambar tumbuhan, bangunan dan sebagainya. Prinsip dasar animasi (Purnomo 2013: 9) ialah prinsip-prinsip yang digunakan seorang animator untuk mengetahui dan memahami bagaimana sebuah animasi dibuat sebaik mungkin sehingga didapatkan hasil animasi yang menarik, dinamis serta tidak membosankan.

Dari uraian di atas, dapat diambil kesimpulan yakni media interaktif animasi ialah alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer yang menggunakan berbagai unsur seperti suara, gambar, dan teks dan juga memberikan

efek gerakan dan suara agar penonton (peserta didik) dapat menerima pesan-pesan yang disampaikan dan dapat melakukan timbal balik terhadap media interaktif animasi tersebut.

b. Karakteristik Media

Karakteristik media dapat dilihat menurut kemampuan meningkatkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman. Karakteristik media ini adalah dasar pemilihan media yang sesuai dengan situasi belajar tertentu.

Berdasarkan karakteristiknya masing-masing, media terbagi menjadi 3 yaitu, antara lain:

1) Media visual

Media visual adalah semua wujud benda yang terlihat dan digunakan untuk menyampaikan suatu pesan.

2) Media Audio

Media audio merupakan media yang dapat didengar melalui indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan, dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/Bahasa lisan) maupun non verbal.

3) Media Audio-Visual

Media audio visual adalahmedia yang memiliki peran untuk menyampaikan pesan melalui gambar dan suara.

c. Manfaat Media

Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap pemanfaatan media dalam pembelajaran menunjukkan bahwa media tersebut berdampak positif dalam

pembelajaran. Penggunaan media dalam mengawali proses belajar akan merangsang modalitas visual dan menyalurkan jalur syaraf sehingga memunculkan beribu-ribu asosiasi dalam kesadaran peserta didik. Rangsangan visual dan asosiasi ini akan memberikan suasana yang bermakna untuk pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu sebagai berikut:

1) Pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga membuat peserta didik lebih aktif.
2) Pembelajaran menjadi lebih konkret.
3) Mempersingkat proses penjelasan materi pembelajaran.
4) Mendorong peserta didik belajar secara lebih mendalam.
5) Materi pembelajaran menjadi lebih terstandarisasi dan fokus.

ilmu teknologi kian semakin berkembang, membawa perubahan pula pada *learning material* atau bahan belajar. Bidang teknologi yang mengalami perubahan membawa paradigma baru pada learning material dan learning method.

Komputer dapat dimanfaatkan sebagai perangkat utama, komputer juga dimaknai sebagai ilmu yang harus dipelajari peserta didik, untuk memperoleh atau mempermudah peserta didik untuk belajar berbagai materi pelajaran.

d. Kelebihan dan kelemahan media interaktif animasi

1) Kelebihan

Munir (2012: 177) menyebutkan beberapa kelebihan media interaktif animasi antara lain:

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

a) Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkrit (nyata).

b) Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena peserta didik dapat berinteraksi dengan media pembelajaran secara langsung.

c) Dapat digunakan untuk mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang. Misalnya dengan menggunakan CD interakif.

d) Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran. Misalnya ketika pendidik menyampaikan materi pembelajaran secara lisan melalui metode ceramah tanpa menggunakan media, maka ada kemungkinan terjadi perbedaan pendapat yang diterima oleh peserta didik. Namun, jika penyampaian materi pembelajaran disertai dengan media interaktif animasi pembelajaran yang ditunjukkan secara langsung dan nyata, maka akan terjadi persamaan pendapat dan persepsi antara pendidik dan peserta didik.

e) Menarik perhatian peserta didik, sehingga meningkatkan minat, motivasi, aktivitas, kreativitas, dan tingkat kefokusannya dalam belajar.

f) Membantu peserta didik belajar secara sendiri, kelompok, maupun klasikal.

g) Materi pembelajaran lebih bermakna dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat. Materi yang disampaikan dengan media interaktif animasi akan merangsang berbagai indera peserta didik untuk memahaminya. Semakin banyak indera yang digunakan, maka semakin banyak dan akurat materi pembelajaran yang dipahami dan lebih lama untuk diingat.

h) memudahkan pendidik menyajikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengerti dan memahaminya.

i) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera (praktis).

3. Pembelajaran IPA

a. Pengertian Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

Pembelajaran merupakan kombinasi yang tersusun oleh unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari peserta didik, pendidik, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium, maaupun sarana dan prasarana yang membantu dalam proses belajar-mengajar.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan sebuah dinamika, yang dapat diartikan sebagai sebuah proses berulang yang dilakukan untuk menemukan hasil sementara yang dapat membantu kita memahami bagaimana dunia dan seisinya ini bekerja. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa IPA merupakan suatu ilmu yang telah ditemukan dengan suatu proses percobaan berulang kali untuk membantu kita memahami bagaimana dunia ini bekerja. Hasil dari setiap percobaan yang dilakukan untuk memahami bagaimana dunia ini bekerja masih bersifat sementara karena segala sesuatu yang ada di dunia ini selalu berubah seiring berjalannya waktu.

IPA adalah proses untuk mendapatkan Ilmu sains yang dilakukan dengan metode ilmiah. Sedangkan IPA sendiri sebagai pemupuk sikap adalah upaya untuk membentuk sikap peserta didik dalam konteks pengajaran IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam atau sains (*science*) berasal dari Bahasa Latin *sciantia* yang artinya adalah pengetahuan, akan tetapi kemudian berkembang menjadi lebih khusus yaitu Ilmu Pengetahuan Alam atau sains.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. IPA bukan hanya kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga memuat tentang suatu proses penemuan.

Pembelajaran IPA di SD menekankan pada pemberian pengalaman belajar yang dilakukan secara langsung untuk menimbulkan kemampuan berfikir, bekerja, dan kecakapan hidup melalui pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Setiap peserta didik diajak untuk mengenal dirinya sendiri, lingkungan alam semesta, dan teknologi yang akan membawanya kepada sebuah pemahaman tentang ilmu pengetahuan alam.

Pembelajaran IPA merangsang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru sehingga dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar. Karena dengan menerapkan konsep IPA manusia dapat memanfaatkan alam secara bijaksana untuk memberikan produk ilmiah yang kritis, kreatif, dan mandiri.

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasikan. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Dengan belajar IPA siswa akan memiliki dasar-dasar dan prinsip pemahaman akan IPA yang akan nantinya dapat diaplikasikan di lingkungan sekitar.

Mata Pelajaran IPA di sekolah dasar dimaksudkan untuk mengenal, menyikapi, dan mengapresiasi ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menanamkan kebiasaan berfikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif, dan mandiri. IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari guna memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasikan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wadah bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungan sekitar. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana supaya tidak berdampak negatif terhadap lingkungan.

b. Ruang Lingkup IPA kelas V

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar memiliki ruang lingkup yang meliputi beberapa aspek, antara lain:

1) Makhluk hidup dan proses kehidupan, yakni manusia, tumbuhan, hewan, dan interaksinya dengan lingkungan.
2) Benda atau materi, sifat-sifat dan kegunaannya yang meliputi: padat, cair, dan gas.

3) Energi dan perubahannya, yang meliputi: bunyi, gaya, magnet, listrik, cahaya, panas, dan pesawat sederhana.

4) Bumi dan alam semesta, yang meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit yang lainnya.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang baik merupakan penelitian yang memiliki kajian penelitian serupa dengan hasil yang relevan. Hal tersebut dapat digunakan sebagai pedoman awal kerangka pemikiran guna menambah, mengembangkan maupun memperbaiki penelitian yang relevan dengan penelitian yang telah ada sebelumnya. Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hanik Farida di SDIT Mta Matesih dengan judul skripsi : "Pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDIT Ma Matesih tahun ajaran 2013/2014", dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA : Penelitian ini dilaksanakan dengan metode eksperimen. Skor minat belajar siswa yang menggunakan media animasi lebih besar dari skor minat belajar siswa yang menggunakan media konvensional (papan tulis). Perbedaan skor minat belajar ditunjukkan dengan analisis hasil tes siswa yang diuji dengan rumus T-tes (*Independent Sample Test*) dengan perolehan t_{hitung} sebesar 2,539 dan t_{tabel} sebesar 2,009. Dengan DK = $\{t \mid t < t_{tabel}$ atau $t > t_{tabel}\}$ dan t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel}. Dari

instrument yang diujikan kepada peserta didik dapat diketahui peningkatan minat belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran IPA.

b) Penelitian yang dilakukan oleh Liza Yunita di SMP Darussalam dengan judul : "Pengaruh penggunaan media animasi terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan", dengan tujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media animasi berpengaruh terhadap aktivitas belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan di SMP 1 Darussalam, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar peserta didik dengan media animasi pada materi sistem pencernaan sangat berpengaruh, dengan jumlah rata-rata persentase di kelas eksperimen 85,62 dan di kelas kontrol 80,31. Hasil belajar peserta didik dengan media animasi pada materi sistem perncernaan berpengaruh nyata, dengan nilai menggunakan Uji-t yaitu $t_{hitung} \geq$ dari t_{tabel} $3{,}50 \geq 2{,}20$.

Berdasarkan kedua hasil penelitian tersebut maka saya dapat mengambil kesimpulan bahwa kedua penelitian relevan tersebut memiliki pengaruh penggunaan media animasi terhadap aktivitas dan hasil belajar dibandingkan dengan tanpa menggunakan media atau media konvensional saja (papan tulis).

Berkaitan dengan hasil deskripsi saya dari beberapa penelitian pula yang menjelaskan bahwa terdapat perbedaan pemahaman konsep dan kinerja peserta didik melalui penerapan media pembelajaran interaktif animasi pada materi yang sesuai. Media pembelajaran juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap skor hasil belajar siswa.

C. Kerangka Pikir

Untuk memperjelas pelaksanaan penelitian dan mempermudah pemahaman juga penganalisaan, maka dapat dijelaskan suatu pemikiran sebagai landasan pemahaman. Kerangka pikir penelitian ini dapat dilihat pada skema di bawah ini:

Gambar 2.1 Kerangka Pikir

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Keterangan:

Dari kerangka pikir di atas dijelaskan bahwa masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa kelas V SD Negeri Minasa Upa. Maka dari itu, peneliti menggunakan media interaktif animasi sebagai media pembelajaran untuk melihat pengaruh signifikan media interaktif animasi terhadap minat belajar.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori maka hipotesis dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian merupakan pendekatan yang sistematis untuk mendapakan jawaban dari suatu pertanyaan.Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen dengan variabel media Interaktif animasi (X) dan variabel minat belajar siswa (Y). Penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang dapat mengganggu, eksperimental dilakukan dengan maksud untuk menilai akibat suatu perlakuan.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Desain*. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

O1	X	O2
O3	-	O4

Tabel 3.3 (Desain Penelitian)

Keterangan:

O1 : kelas eksperimen

X : perlakuan/treatment

X : perlakuan/treatment

O2 : kelas eksperimen

O3 : kelas kontrol

O4 : kelas kontrol

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi menurut Ronny (2015) adalah subjek atau objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang sesuai dengan tujuan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Maka populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri Minasa Upa tahun ajaran 2021/2022, yang terbagi menjadi tiga bagian yakni kelas VA, VB dan VC tetapi peneliti hanya menggunakan 2 kelas sebagai objek penelitian yaitu kelas VB dan VC. Jumlah siswa untuk kelas eksperimen (VB) sebanyak 20 siswa dan kelas kontrol (VC) sebanyak 20 siswa.

Tabel 3.1 Populasi

Kelas	Jumlah Siswa
VA	21
VB	20
VC	20
Jumlah	61

2. Sampel

2. Sampel

Sampel adalah sebagai bagian dari populasi, sebagai contoh yang diambil menggunakan cara-cara tertentu. Sampel (Erpina, 2014) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Untuk menentukan sampel dalam penelitian ini, maka digunakan *purposive sampling* artinya penunjukan. Dalam hal ini adalah siswa kelas VB dan VC. Kedua kelas tersebut akan dibagi atas kelas kontrol (VB) dan kelas eksperimen (VC) yakni kelas yang tidak diberi perlakuan atau tidak menggunakan media interaktif animasi dan kelas yang diberi perlakuan atau yang menggunakan media animasi.

Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2020/2021 yang meliputi perencanaan penelitian, pelaksanaan, analisis data dan penyusunan laporan. Adapun secara terperinci dapat dijelaskan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Perlakuan Mengajar	Kelas	Jumlah
1.	Kontrol	VB	20
2.	Eksperimen	VC	20
	Jumlah		40 Orang

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah penjelasan tentang apa yang dimaksud oleh istilah-istilah inti yang menjadi judul dalam penelitian ini.

1. Variabel bebas (variabel X) dalam penelitian ini yaitu media interaktif animasi yang merupakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan

software *Microsoft Office Powerpoint* yang umumnya digunakan untuk membuat presentasi.

2. Variabel terikat (Variabel Y) dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa sebagai respon siswa setelah diberikan perlakuan media interaktif animasi.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat ukur dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tentang minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Dalam penelitian ini angket dan observasi digunakan untuk mengukur minat belajar siswa:

1. Angket atau kuesioner yang digunakan dalam penelitian adalah berupa pertanyaan yang dikembangkan berdasarkan indikator-indikator minat belajar siswa yang meliputi perhatian, perasaan senang, aktivitas belajar dan kesadaran belajar.
2. Observasi adalah pengamatan dengan sistematik fenomena diselidiki.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitianterdapat beberapa cara dalam mengumpulkan data dan pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi

Menurut Astutik (2015) "Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian". Sehingga dalam penelitian ini peneliti melakukan

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

pengamatan ketika proses pembelajaran pada siswa baik yang diberi perlakuan dengan media interaktif animasi maupun yang tidak menggunakan media interaktif animasi. Observasi atau pengamatan yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mencocokkan antara data sebenarnya dengan data yang telah dianalisis.

2. Angket

Angket adalah cara mengumpulkan data dengan jalan memberikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk dijawab oleh responden. Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengetahui besarnya minat belajar siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis angket tertutup, yakni angket dengan alternatif jawaban yang telah disediakan dan responden tinggal memilih alternatif jawaban dengan jalan memberi tanda silang. Untuk jawaban berupa *option* A, B, C dan D, skor masing-masing *option* menggunakan skala *Liker* dengan interval skor 1-4, pada item angket yang positif untuk option A skornya 1, B dengan skor2, C dengan skor 3, dan D dengan skor 4, sedangkan untuk item angket negatif untuk tiap option adalah sebaliknya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Metode ini digunakan untuk mengetahui data tentang sekolah dan kondisi sekolah sebagai tempat penelitian. Pada dasarnya sumber informasi ini, yaitu segala macam bentuk informasi yang berhubungan dengan dokumen. Sehingga dalam pelaksanaannya adalah dengan mengumpulkan data atau dokumen-dokumen yang ada pada sekolah yang dilakukan penelitian tersebut.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

F. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskripif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa skor *pre Test* dan nilai *post Test* kemudian dibandingkan.

Membandingkan kedua skor tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara skor yang didapatkan antara skor *pre Test* dengan nilai *post Test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua skor saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian, langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen "*Nonequivalent Control Group Desain*" adalah sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

   Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut.

   a) Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^{n} xi}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$ = rata-rata

$\frac{\sum_{i=1}^{n} xi}{n}$ = jumlah seluruh nilai data

n = jumlah maksimal

(Tiro, 2008)

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

b) Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f \, x \, 100\%}{n}$$

Dimana:

P = Persentase (%)

n = Jumlah skor jawaban maksimal responden

f = frekuensi yang dicari persentasenya

(Tiro, 2008)

2. Analisis Statistik Inferensial

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

- Uji-t

Uji-t digunakan untuk menentukan apakah memiliki perbedaan yang signifikan di tingkat probabilitas pilihan. Contohnya, Uji-t dapat digunakan untuk membandingkan minat belajar siswa sebelum menggunakan media interaktif animasi dan setelah menggunakan media interaktif animasi.

Dengan rumus :

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{s\sqrt{n}} = \frac{\bar{x} - \mu_0}{s\sqrt{n}}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = rata-rata sampel

S = standar deviasi (simpangan baku)

μ_0 = rata-rata uji

n = banyak data

(Sugiyono, 2016)

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

penelitian ini telah dilakukan di SD Negeri Minasa Upa. Sampel yang digunakan adalah kelas V dengan jumlah 40 orang. Setelah proses pembelajaran dilakukan di kelas kontrol, diberikan angket *pre- Test* yang di mana dilakukan untuk mengukur sejauh mana kemampuan dasar peserta didik mengenai bahan ajar IPA materi organ gerak. Kemudian diberikan perlakuan dengan menggunakan media interaktif animasi. Setelah itu diberikan angket *post- Test* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik setelah melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif animasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Minasa Upa, maka diperolehlah data-data yang didapatkan melalui angket minat belajar dengan jumlah butir pernyataan sebanyak 15 nomor, untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada kelas V SD. Adapun hasil analisis data deskriptif dan analisis data inferensial diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

a. Skor minat belajar siswa kelas V B (Kelas Kontrol)

Deskripsi Skor *Pre Test* pada Siswa Kelas V SD Negeri Minasa Upa

Untuk memberikan gambaran awal tentang minat belajar IPA siswa kelas V yang dipilih sebagai objek penelitian. Berikut disajikan skor minat belajar siswa kelas V sebelum diberikan perlakuan (*pre Test)*:

Tabel 4.1 Statistik Skor Minat Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri Minasa Upa Sebelum Perlakuan (*Pre Test*)

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran sampel	20
Skor ideal	60
Skor tertinggi	34
Skor terendah	23
Rentang skor (Range)	11
Skor rata-rata (Mean)	27,3
Standar deviasi	3,55

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dinyatakan bahwa skor rata-rata minat belajar IPA peserta didik sebelum diberikan perlakuan kepada 20 peserta didik sebesar 27,3 dengan standar deviasi 3,55 dan skor ideal 60 berada pada kategori rendah berdasarkan kategori minat belajar peserta didik. Jika minat belajar peserta didik dikelompokkan dalam lima kategori maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Persenase Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Minasa Upa sebelum perlakuan (*Pre Test*)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 29$	Sangat Rendah	14	70%
$30 \leq x < 39$	Rendah	6	30%
$40 \leq x < 49$	Sedang	0	0%
$50 \leq x < 60$	Tinggi	0	0%

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Jumlah	**20**	**100%**

Berdasarkan tabel 4.2 terlihat bahwa persentasi minat dari *pre Test* IPA peserta didik sebelum diterapkan penggunaan media interakif animasi terhadap minat belajar IPA yakni 20 peserta didik terdapat 14 peserta didik atau 70% yang masuk kategori sangat rendah, 6 peserta didik atau 30% yang masuk kategori rendah, 0% peserta didik yang masuk kategori sedang, dan 0% peserta didik yang masuk kategori tinggi.

b. Skor minat belajar siswa kelas V C (Kelas Eksperimen)

Deskripsi Skor *Post Test* pada Siswa Kelas V SD Negeri Minasa Upa

Untuk memberikan gambaran awal tentang minat belajar IPA siswa kelas V yang dipilih sebagai objek penelitian. Berikut disajikan skor minat belajar siswa kelas V setelah diberikan perlakuan (*post Test)*:

Tabel 4.3 Statistik Skor Minat Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri Minasa Upa Setelah Perlakuan (*Post Test*)

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran sampel	20
Skor ideal	60
Skor tertinggi	55
Skor terendah	39
Rentang skor (Range)	16
Skor rata-rata (Mean)	48,6
Standar deviasi	4,34

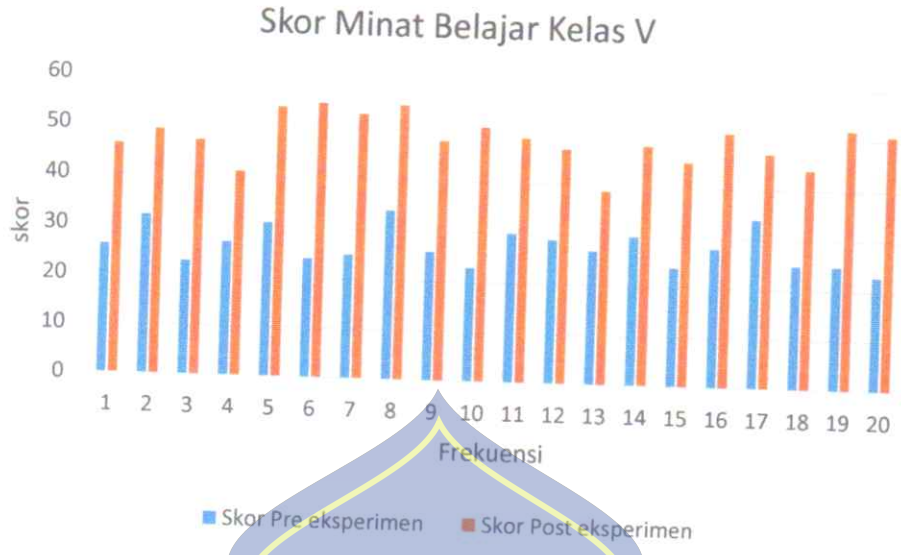
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dinyatakan bahwa skor rata-rata minat belajar IPA peserta didik sebelum diberikan perlakuan kepada 20 peserta didik sebesar 48,6 dengan standar deviasi 4,34 dan skor ideal 60 berada pada kategori rendah berdasarkan kategori minat belajar peserta didik. Jika minat belajar peserta didik dikelompokkan dalam lima kategori maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi dan Persenase Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Minasa Upa setelah perlakuan (*Pre Test*)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 29$	Sangat Rendah	0	0%
$30 \leq x < 39$	Rendah	2	10%
$40 \leq x < 49$	Sedang	12	60%
$50 \leq x < 60$	Tinggi	6	30%
Jumlah		**20**	**100%**

Berdasarkan tabel 4.5 terlihat bahwa persentase minat dari *post Test* IPA peserta didik sebelum diterapkan penggunaan media interakif animasi terhadap minat belajar IPA yakni 20 peserta didik terdapat 0% yang masuk kategori sangat rendah, 2 peserta didik atau 10% yang masuk kategori rendah, 12 peserta didik atau 60% yang masuk kategori sedang, dan 6 peserta didik atau 30% peserta didik yang masuk kategori tinggi.



Histogram di atas menunjukkan bahwa setelah eksperimen dari skor minimum 39 sampai skor maksimum 55 memiliki peningkatan dengan *mean*48,6 lebih meningkat dibanding sebelum eksperimen yang memiliki skor minimum 23 sampai skor 34 dengan mean 27,3.

c. Deskripsi hasil observasi

Lembar pengamatan ini dibuat untuk memperoleh salah satu jenis data pendukung. Instrumen ini memuat petunjuk dan dua belas indikator aktivitas siswa yang diamati. Pengamatan dilakukan dengan cara observer mengamati siswa. Untuk melihat aktivitas belajar siswa selama penelitian berlangsung.

Indikator untuk observasi aktivitas peserta didik dikatakan berpengaruh apabila selama dalam proses pembelajaran IPA dengan mengguunakan media interaktif animasi secara deskriptif skor aktivitas peserta didik minimal berada pada kategori aktif (≥) 75%.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Hasil observasi aktivitas peserta didik dengan menggunakan media interaktif animasi dalam pembelajaran IPA selama 3x pertemuan dapat dinyatakan dalam persentase sebagai berikut.

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Aktivitas Belajar Siswa

No	Aktivitas peserta didik	Pertemuan-Frekuensi				Persen
		I	II	III	*Mean*	
1	Siswa yang seksama memperhatikan arahan guru	14	17	19	16,6	83%
2	Siswa yang mencatat penjelasan guru	17	18	20	18,3	91%
3	Siswa yang mengajukan pertanyaan	14	15	18	15,6	78,3%
4	Siswa yang menjawab pertanyaan	13	14	18	13,6	75%
5	Siswa yang meminta bimbingan guru	15	16	18	16,3	81,6%
6	Siswa yang aktif membantu temannya mengerjakan soal	13	14	19	15,3	76,6%

Berdasarkan observasi di atas dapa diketahui bahwa:

Pertemuan 1: terdapat 7 orang peserta didik seksama memperhatikan arahan pendidik, 11 peserta didik menulis penjelasan pendidik, 12 peserta didik melontarkan pertanyaan, 11 peserta didik menjawab pertanyaan, 6 yang meminta pendidik untuk dibimbing, serta hanya 11 orang peserta didik yang aktif membantu temannya mengerjakan soal, sisanya ada peserta didik yang hanya menghayal saja, tidak memperhatikan penjelasan guru juga ada peserta didik yang keluar masuk pada saat pembelajaran tengah berlangsung.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Pertemuan 2: terdapat 12 orang peserta didik siswa memperhatikan arahan pendidik, 13 pesera didik mencatat penjelasan pendidik, 14 peserta didik melontarkan pertanyaan, 13 peserta didik berinisiatif menjawab pertanyaan, 8 meminta pendidik untuk dibimbing, dan 13 peserta didik akif membantu teman dalam mengerjakan soal.

Pertemuan 3: terdapat 19 peserta didik memperhatikan arahan dari pendidik, 20 peserta didik mencatat penjelasan pendidik, 15 peserta didik mengajukan pertanyaan, 14 peserta didik berinisiatif menjawab pertanyaan, 8 peserta didik meminta pada pendidik untuk dibimbing, dan 17 peserta didik akif dalam membantu teman untuk mengerjakan soal, terlihat adanya peningkatan mulai dari pertemuan 1 tetapi masih ada saja beberapa peserta didik yang kurang memperhatikan pelajaran.

B. **Analisis Statistik Inferensial**

a. **Uji Normalitas Data**

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui kenormalan data dari variabel X (media interaktif animasi) dan variabel Y (minat belajar siswa) yang telah diolah akan diuji normalitasnya menggunakan Microsoft excel. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian sudah memenuhi persyaratan penggunaan statistik yang akan digunakan dalam pengujian. Untuk mengetahui normal atau tidaknya adalah jika *sig* > 0.05 maka dikatakan normal dan jika *sig* < 0.05 dapat dikatakan tidak normal.

Berdasarkan tabel uji normalitas data terlampir, uji normalitas menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov. Hasil dari uji normalitas diketahui signifikan karena

rumus *Kolmogorov-smirnov sig* 0,294. Hasil analisis skor rata-rata untuk *pre Test* menunjukkan nilai signifikansi > 0,05 yaitu 0,294 > 0,05 skor rata-rata maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji – t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan sebelum dan sesudah perlakuan. Untuk melakukan pengujian terhadap hipotesis maka harus fokus pada nilai signifikannya, jika nilai signifikannya > 0.05 maka H0 diterima sebaliknya jika nilai signifikannya < 0.05 maka H0 ditolak dan konsekuensinya bila H0 ditolak maka H1 diterima.

Tabel. Rangkuman Uji Hipotesis

Kelas	N	Mean	Standar Deviasi	T-hitung	T-tabel
Kontrol	20	27.36842105	3.55557	1.79772E-18	1.688297714
Eksperimen	20	48.73684	4.345597		

Karena selang kepercayaan yang dikehendaki adalah 95% maka signifikannya adalah 100-95=5% (0,05). Dalam penelitian ini nilai signifikannya adalah 1.797 > 0,05 sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. H1 menyatakan bahwa nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan ≠ nilai rata-rata sesudah diberi perlakuan.

Maka kesimpulannya siswa yang telah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media interaktif animasi menunjukkan minat siswa lebih tinggi yaitu rata-rata 48,73 bila dibandingkan dengan siswa yang mengikuti

pembelajaran dengan metode ceramah/tanpa menggunakan media yaitu rata-rata 27,3.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya maka pada bagian ini akan diuraikan hasil penelitian yaitu pembahasan hasil analisis deskriptif dan pembahasan inferensial.

Hasil angket tentang media interaktif animasi yang diisi oleh siswa yang ditemukan bahwa suasana di tempat belajar menjadi lebih menyenangkan, lebih akrab dengan teman-teman lainnya membuat siswa lebih percaya diri dan membuat siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket yang diperoleh menunjukkan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif animasi, maka diperoleh hasil angket sebelum penggunaan media (*Pretest)* dengan nilai rata-rata yang valid yaitu 20 orang, *mean* 27,3, *median* 26,5, *std. deviation* 3.56, minimum 23, dan maximum 34. Sedangkan setelah penggunaan (*Posttest*) pada kelas eksperimen diperoleh jumlah sampel yang valid yaitu 20 orang, *median* 48,50, *std. deviation* 4,345, minimum 39, dan maximum 55.

Dari hasil deskripsi data yang telah diuraikan tersebut bahwa hasil aktivitas siswa yang diadakan oleh peneliti pada pertemuan pertama dan kedua belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini ditunjukkan dengan masih kurangnya minat belajar siswa terutama pada pelajaran IPA mengenai materi organ gerak. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif animasi dapat

membangkitkan keinginan dan minat belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikolog siswa.

Peneliti menyimpulkan bahwa tindakan ini belum mencapai indikator kinerja yang sesuai dengan harapan dan akan melanjutkan ke pertemuan ketiga. Dari hasil deskripsi data yang telah diuraikan bahwa ternyata dari segi hasil aktivitas belajar, hasil belajar yang diadakan oleh peneliti sudah mencapai hasil yang optimal.

Hal ini ditunjukkan dengan nampaknya minat belajar siswa dalam menggunakan media interaktif animasi dalam pembelajaran IPA mengenai materi organ gerak. Melihat minat belajar siswa kelas V C yang dicapai meningkat berarti semakin memperjelas adanya manfaat dari penggunaan media interaktif animasi dalam pembelajaran IPA terutama materi organ gerak terjadi peningkatan.

Pada saat pembelajaran berlangsung di kelas kontrol tanpa menggunakan media interaktif animasi, siswa terlihat kurang aktif dan menikmati proses pembelajaran. Mereka hanya menulis, mendengarkan arahan dan tak jarang bermain di sela-sela pembelajaran sehingga membuat siswa tidak fokus dan tidak bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut berpengaruh terhadap hasil pre-eksperimen siswa yang rendah. Lain halnya ketika media interaktif animasi diterapkan di kelas eksperimen terlihat siswa sangat antusias mengikuti proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih memperhatikan semua komponen yang muncul pada media interaktif animasi tentang organ gerak seperti video, suara dan gambar menarik lainnya dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa karena terlihat menarik dan lebih konkrit. Hal

tersebut menjadi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang jauh lebih tinggi dibanding hasil belajar pada kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Berdasarkan Uji-t bahwa nilai 0,05 signifikan level didapatkan karena selang kepercayaan yang dikehendaki adalah 95% maka signifikan levelnya adalah 100-95=5% (0.05). Dalam penelitian ini nilai signifikannya adalah 1.797 < 0,05 sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. H1 menyatakan bahwa nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan ≠ nilai rata-rata sesudah diberi perlakuan.

Penelitian ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli seperti Charli (2019) dinyatakan minat belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap prestasi belajar, karena jika bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan baik . Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Hanik Farida dimana skor minat belajar siswa yang menggunakan media animasi lebih besar dari hasil belajar siswa yang menggunakan media konvensional (papan tulis). Perbedaan hasil belajar ditunjukkan dengan analisis hasil pengisian angket siswa yang diuji dengan rumus T-tes dengan perolehan Thitung > Ttabel (2,539>2,009).

Penelitian yang dilakukan oleh Liza Yunita menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa yang dibelajarkan dengan media animasi pada materi sistem

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial, teori dan penelitian relevan serta hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri Minasa Upa Kota Makassar. Hal ini menunjukkan pelaksanaan penelitian sesuai dengan yang direncanakan. Namun, hal itu terlepas dari adanya kendala yang dihadapi selama proses penelitian berlangsung, salah satunya kurangnya sarana yang dimiliki di tempat belajar.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV, maka disimpulkan bahwa:

1. Media interaktif animasi digambarkan dengan adanya penggunaan komputer atau laptop beserta LCD yang di dalam medianya sendiri terdapat beberapa unsur seperti gambar, teks, audio, visual dan audio visual yang terintegrasi menjadi satu dengan materi mengenai organ gerak hewan.
2. Media Interaktif Animasi berpengaruh terhadap minat belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Minasa Upa. Hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata sebelum diberi perlakuan yaitu 27,37, setelah menerapkan media interaktif animasi rata-rata nilai meningkat yaitu 48,73 dengan jumlah 40 orang dan menggunakan perhitungan Uji-T Microsoft Excel. Hasil uji-t dengan nilai signifikan 0,05, dalam penelitian ini nilai signifikannya 1,797 > 0,05 sehingga H0 ditolak dan H1 diterima.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dalam upaya peningkatan minat belajar siswa dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah dalam proses-proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran IPA itu sendiri agar pihak sekolah lebih

2. Diharapkan kepada guru agar lebih aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar dan guru diharapkan membuat media pembelajaran, agar elbih memudahkan siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan dengan bantuan media, termasuk media interaktif animasi.
3. Diharapkan kepada siswa agar mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dari guru dan senantiasa meningkatkan pemahaman untuk setiap pelajaran.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

DAFTAR PUSTAKA

Ananda, Rusydi. 2019. *Perencanaan Pembelajaran.* Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.

Arda, dkk 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VII. E-Jurnal Mitra Sains.* Vol. 3 No. 1. http:mrtg.untad.ac.id/index.php/MitraSains/article/view/66/29. Diakses 15 April 2021.

Astutik, dkk. 2015. *Pengembanan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Hasil Brlajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik di SMK Negeri 2 Surabaya.* Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol. 5, No. 1. https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/13731. Diakses 18 Mei 2021.

Batubara. H. H. 2020. *Media Pembelajaran Efektif.* Semarang: Fatawa Publishing.

Charli, Leo. Dkk. *Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika. Science and Phisics Education Journal.* Vol. 2, No. 2. https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/SPEJ/article/view/727. Diakses 5 September 2021.

Creswell, John W. 2016. *Research Design "Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran".* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Dahlius, dkk. 2016. *Pengaruh Fasilitas Kerja Terhadap Kepuasan Kerja Karyawan pada PT. Bank Riaukepri Cabang Teluk Kuantan Kabupaten Kuantan SIngingi.* Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau. Vol. 3, No. 2. https://teliti.com/publications/33207/pengaruh-fasilitas-kerja-terhadap-kepuasan-kerja-karyawan-pada-pt-bank-riaukepri. Diakses 18 Mei 2021.

Erpina, dkk. 2014. *Pengaruh Kooperatif Teknik Talking Stik Terhadap Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD.* Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa. Vol. 3 No. 9. https://jurnal.unan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/6422. 18 April 2021.

Farida, Hanik. 2014. *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Siswa Kelas IV SDIT Mta Matesih Tahun Ajaran 2013/2014.* Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Hatmoko, Jefri Hendri. 2015. Survei Minat dan Motivasi Siswa Putri Terhadap Mata Pelajaran Penjasorkes di SMK Se-Kota Salatiga Tahun 2013. Journal

of Physical Education, Sport, Health and Recreations. Vol. 4 No. 4. http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr. Diakses 18 April 2021.

Irma, dkk. 2020. *Pengaruh Iklim Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Islam Ashabul Kahfi Pontianak.* Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa. Vol. 9 No. 1. https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/38993. Diakses 25 Mei 2021.

Jaya, Farida. 2019. *Perencanaan Pembelajaran PAI.* Medan: UIN Sumatera Utara

Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Purnomo, Wahyu. Dkk. 2013. *Teknik Animasi 2 Dimensi.* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran.* Banjarmasin: Antasari Press.

Ricardo, dkk. 2017. *Impak Minat dan Motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.* Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. Vol. 2, No. 2. https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/8108/5131. Diakses 9 Juni 2021.

Ronny, dkk. 2015. *Pemahaman Guru PAUD Terhadap Kompetensi Pedagogik.* Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa. Volume 4 Nomor 6. https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/6422. Diakses 20 Mei 2021.

Simbolon, Naeklan. 2013. *Faktor-faktor yang mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. Elementary School Jurnal.* Volume 1 Nomor 2. https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/view/1323/1084. Diakses 15 April 2021.

Siswati, dkk. 2019. *Animasi 2D dan 3D Kelas XI untuk SMK/MAK.* Malang: PT. Kuantum Buku Sejahtera.

Siyoto, Sandu. Dkk. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian.* Kediri: Literasi Media Publishing.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran.* Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.

Sumiati, Chantika Primadani. 2019. *Pengaruh Karakteristik Individu Pengembangan Karyawan Terhadap Kepuasan Kerja pada PT. Saraya Anugrah Sidoarjo. Management & Accounting Research Journal.* Vol. 3,

No. 2. http://stieus.ejournal.web.id/index.php.stieus/article/view/41/36. Diakses 27 April 2021.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tiro, Arif. 2008. *Statistika Terapan*. Makassar: Andira Publisher.

Tohirin. 2018. *Pengaruh Supervisi dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Guru*. Jurnal Mandiri. Volume 2 Nomor 1. http://jurnalmandiri.com/index.php/mandiri/article/view/41/36 Diakses 27 April 2021.

Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

RIWAYAT HIDUP

Darmawati Saleh. Dilahirkan di Kota Makassar pada tanggal 18 Desember 1999, dari pasangan Ayahanda Muh. Saleh dan Ibunda Hapia. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2003 di SD Center Rappokaleleng Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa dan tamat tahun 2011. Kemudian masuk SMP tahun 2011 di SMP Negeri 1 Bontonompo dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun yang sama (2014) penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Bontonompo yang sekarang berubah nama menjadi SMA Negeri 3 Gowa dan tamat pada tahun 2017. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi. Pada tahun 2017 penulis masuk ke perguruan tinggi untuk melanjutkan Strata 1 (S1) di Universitas Muhammadiyah Makassar dan masuk di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan selesai tahun 2021.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN