

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL ANIMASI  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN IPA DI SDI PATAUNG  
KABUPATEN GOWA**



**SKRIPSI**

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

Oleh  
Naldi  
NIM 105311104720

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
2025



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

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi ini atas nama **NALDI**, NIM **105311104720** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 356 TAHUN 1446 H/2024 M, Tanggal 04 November 2024, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 08 November 2024.

Makassar, 08 Rajab 1446 H  
08 Januari 2025 M

**Panitia Ujian:**

1. Pengawas Umum : **Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, ST., MT., IPU** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M. Pd** (.....)
4. Penguji :
  1. **Kasman, S.Pd.,M.Pd** (.....)
  2. **Dr. Andi Adam, S.Pd.,M.Pd** (.....)
  3. **Firdaus, S.Pd.,M.Pd** (.....)
  4. **Nasir, S.Pd.,M.Pd** (.....)

Disahkan Oleh:  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



**Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.**  
NBM: 860934



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

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SDI Pataung Kabupaten Gowa**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **NALDI**  
Stambuk : **105311104720**  
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**  
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**  
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 08 Januari 2025 M

Ditetujui oleh

Pembimbing I



Nasir, S.Pd., M.Pd

Pembimbing II



Firdaus, S.Pd., M.Pd

Diketahui oleh

Dekan FKIP  
Umsuh Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph. D  
NBM. 860934

Ketua Program Studi  
Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.  
NBM. 991323



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Naldi  
NIM : 105311104720  
Jurusan : Teknologi Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap  
Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di SDI Pataung  
Kabupaten Gowa

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah  
hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila  
pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 03 September 2024

Yang Membuat Pernyataan

Naldi





### SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Naldi  
NIM : 105411014720  
Jurusan : Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya tidak dibantu oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2,3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 02 September 2024

Yang Membuat Perjanjian

Naldi



## MOTO DAN PERSEMBAHAN

*Keluargaku jiwa hidupku*

Kupersembahkan karya ini baut:

Kedua orang tuaku dan saudaraku

Atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis

Mewujudkan harapan menjadi kenyataan



## ABSTRAK

Naldi. 105311104720. 2024 “*Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di SDI Pataung Kabupaten Gowa*”. Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nasir dan Pembimbing II Firdaus Rahim.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh penggunaan media audio visual animasi terhadap minat belajar IPA di SDI Pataung Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media audio visual animasi terhadap minat belajar IPA di SDI Pataung Kabupaten Gowa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode pre-eksperimen. Desain penelitian ini terdapat pretest dan posttest. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas V SDI Pataung Kabupaten Gowa sebanyak 13 orang

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum media audio visual animasi diterapkan, diperoleh nilai rata-rata 35,38 (kategori kurang). Sedangkan minat belajar siswa setelah media pembelajaran audio visual animasi diterapkan diperoleh nilai rata-rata 91,53 (kategori sangat baik). Pengujian hipotesis menggunakan rumus uji-t dengan taraf signifikan 5% diperoleh  $t_{hitung} = 12,581 > t_{tabel} = 2,178$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka kesimpulan dari penelitian ini, Ada pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan media audio visual animasi terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPA di SDI Pataung Kabupaten Gowa.

**Kata Kunci :** *Minat Belajar, Media audio visual animasi.*

## KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT. Tuhan yang Maha Pengasih bagi Maha Penyayang, atas limpahan rahmat dan Anugerahnya sehingga penulisan dan penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan judul “ **Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di SDI Pataung Kabupaten Gowa**” yang dimaksudkan untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar sarjana sastra 1 (S1) pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Satu hal yang tak dapat dipungkiri dalam penulisan skripsi ini bahwa penulis banyak menemui hambatan dan kesulitan baik dalam pengumpulan referensi dan pengerjaannya. Akan tetapi berkat bantuan dari penulis terima dari beberapa pihak maka hambatan dan kesulitan tersebut dapat teratasi dengan baik. Karena itu, sewajarnya jika dalam tulisan menyampaikan penghargaan dan ucapan syukur kepada, kedua orang tua penulis (Ayahanda Jama dan Ibunda Satti) yang telah mengasuh dan membesarkan penulis dengan penuh kesabaran dan pengorbanan dan doa dan harapan kesuksesan penulis. Beserta kakak saya Ansar, S.Pd., Gr yang selalu mendukung dan memberi semangat dalam proses penyelesaian penulisan ini. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada dosen pembimbing I Nasir, S.Pd., M.Pd dan dosen pembimbing II Firdaus R, S.Pd., M.Pd yang selalu memberikan motivasi dan saran sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada: Dr. Ir. Abd Rakhim Nanda, M.T., IPU, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin

Akib, M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Muhammad Nawir, M.Pd., Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan serta seluruh dosen dan para 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.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada kepala sekolah, guru, staf SDI Pataung yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman seperjuangan sahabat terbaik dari kecil Asmar yang selalu memberikan dorongan supaya cepat wisuda dan menjadi sarjana yang bermanfaat bagi lingkungan sekitar.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa tanpa kritikan dari orang lain maka standar diri akan begitu saja tanpa ada peningkatan dalam kualitas hidup. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin.

Makassar, 06 Januari 2025

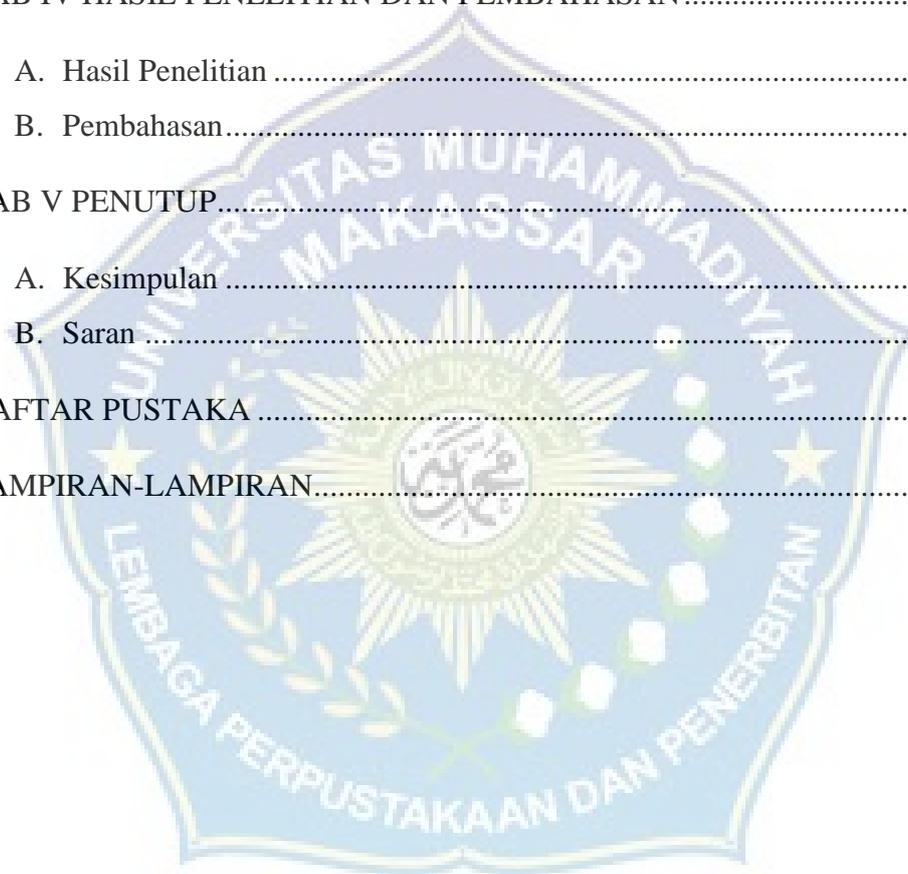


Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS .....	7
A. Kajian Teori .....	7
B. Kerangka Berpikir.....	19
C. Hasil Penelitian Relevan .....	20
D. Hipotesis Penelitian .....	22

BAB III METODE PENELITIAN.....	24
A. Rancangan Penelitian.....	24
B. Populasi dan Sampel.....	25
C. Definisi Operasional Variabel.....	27
D. Instrumen Penelitian.....	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	28
F. Teknik Analisis Data.....	30
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 32
A. Hasil Penelitian.....	32
B. Pembahasan.....	44
 BAB V PENUTUP.....	 47
A. Kesimpulan.....	47
B. Saran.....	47
 DAFTAR PUSTAKA.....	 49
 LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	 52



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
3.1 Desain Penelitian.....	25
3.2 Jumlah Kelas Yang Belajar IPA .....	25
3.3 Jumlah Siswa Kelas V SDI Pataung Kabupaten Gowa .....	26
3.4 Kategori Observasi.....	29
3.5 Skor Angket .....	30
4.1 Lembar Observasi Siswa Dalam Proses Pembelajaran.....	33
4.2 Data Hasil Angket Respon Siswa Sebelum Penggunaan Media Audio Visual Animasi .....	35
4.3 Data Hasil Angket Respon Siswa Sebelum Penggunaan Media Audio Visual Animasi .....	38
4.4 Paired Sample Statistik .....	42
4.5 Uji T .....	43

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Media Audio Visual Animasi Siklus Air .....	17
2.2 Bagan Kerangka Piker.....	20
4.1 Grafik Pretest Dan Posttest Minat Belajar Siswa.....	41



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>lampiran</b>	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian .....	53
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kurikulum 2013.....	55
Lampiran 3 Observasi Aktivitas Belajar Siswa .....	77
Lampiran 4 Angket Respon Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Menggunakan Media Audio Visual Animasi .....	79
Lampiran 5 Data Hasil Angket Respon Siswa Sebelum Penggunaan Media Audio Visual Animasi (Pretest).....	83
Lampiran 6 Data Hasil Angket Respon Siswa Setelah Penggunaan Media Audio Visual Animasi (Posttest).....	86
Lampiran 7 Instrumen Respon Siswa .....	89
Lampiran 8 Daftar Nilai Pretest Dan Posttest .....	91
Lampiran 9 Tabel Test Titik Persentase Distribusi T (Df = 1 -40).....	92
Lampiran 10 Uji Spss Versi 25.0 .....	93
Lampiran 11 Izin Penelitian .....	94
Lampiran 12 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	95
Lampiran 13 Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi.....	96
Lampiran 14 Surat Keterangan Bebas Plagiat .....	98
Lampiran 15 Media Audio Visual Animasi .....	104

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang berbunyi “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta Peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, selain itu bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha kuasa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Pasal ini mempunyai makna bahwa pendidikan di indonesia bertujuan menghasilkan generasi yang cerdas dalam pengetahuan sekaligus memiliki karakter yang baik.

Pendidikan juga sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat. Sebagai makhluk sosial, kita tentu memerlukan pendidikan yang baik sebagai prasyarat hidup bermasyarakat. Pendidikan yang baik tentunya dapat dicapai melalui sektor pendidikan itu sendiri, seperti sekolah dasar dan menengah. Sekolah menengah atas dan pendidikan tinggi.

Pendidikan selalu identik dengan proses pembelajaran. Belajar merupakan suatu kegiatan dimana anak belajar, memahami, dan mengembangkan pengetahuan. Belajar berarti mengetahui pengetahuan. Kegiatan pembelajaran di kelas pada dasarnya melibatkan dua pihak yaitu guru dan siswa. Kegiatan pembelajaran akan berjalan lebih baik bila ada interaksi antara guru dan siswa. Interaksi ini dapat berupa umpan balik atau tanggapan guru/siswa.

Perkembangan teknologi yang semakin tidak terkendali berdampak pada setiap aspek kehidupan, terutama di negara-negara berkembang, termasuk Indonesia. Dalam dunia pendidikan, berbagai perubahan dilakukan untuk beradaptasi dengan perkembangan dan kemajuan teknologi serta memastikan keduanya saling melengkapi.

Upaya pembaharuan di bidang pendidikan lebih menekankan pada proses pembelajaran dan kalibrasi ulang orientasi dan tujuan pendidikan itu sendiri. Khususnya pada pendidikan formal, pembelajaran diselenggarakan tanpa keterlibatan lebih lanjut guna mewujudkan perubahan terencana pada diri peserta didik, baik pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Siswa yang mencapai ketujuh hasil belajar tersebut mencapai tingkat hasil belajar yang tinggi, dan proses belajar dikatakan berhasil.

Dalam proses belajar mengajar, guru memegang peranan yang sangat penting dalam penerapan metode pengajaran apapun. Pemilihan metode pengajaran tertentu mempengaruhi jenis media pendidikan yang sesuai dengan kondisi lingkungan pendidikan. Namun, ada banyak aspek lain yang perlu dipertimbangkan ketika memilih media. Salah satu fungsi utama media pendidikan adalah sebagai alat pengajaran, namun hal ini juga mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diatur dan dirancang oleh guru. Banyak guru yang menyadari bahwa sulit bagi siswa untuk memahami proses pembelajaran tanpa media yang mendukungnya. Pada dasarnya setiap mata pelajaran mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Artinya, ada mata pelajaran yang memerlukan media pembelajaran, ada pula yang tidak.

Observasi awal yang dilakukan peneliti di SDI Pataung Kabupaten Gowa pada 25 Januari 2022 menunjukkan guru lebih proaktif dibandingkan siswa. Dalam proses pembelajaran digunakan bahan ajar yang berkaitan dengan cara kerja organ tubuh manusia dan hewan, dan siswa terutama mendengarkan penjelasan guru selama pembelajaran, mencatat, dan merangkum apa yang telah dipelajari hanya dengan menggunakan buku guru dan buku teks. buku siswa. Hal ini terlihat dalam pembelajaran apapun, namun guru hanya menggunakan metode ceramah pada saat proses pembelajaran. Materi yang disampaikan kurang menarik dan penjelasannya pendek sehingga siswa kurang antusias dalam belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa kurang mampu memahami materi pelajaran karena kurangnya minat mengikuti pembelajaran.

Media yang dapat digunakan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa dapat berupa media audiovisual. Peneliti ingin mengembangkan media visual berbasis Kinemaster karena media tersebut membangkitkan rasa ingin tahu siswa yang tinggi. Media audiovisual merupakan alat penyampai informasi kepada siswa dan memperlancar interaksi antara guru dan siswa. Media dapat berupa media audio, visual, bahkan audiovisual. Media audiovisual mempunyai unsur pendengaran (audio) dan visual (visual).

Hasil observasi di kelas V sebanyak menunjukkan bahwa berbagai media masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran karena guru masih kurang memperhatikan kemampuan berpikir siswa dan sangat rendahnya minat partisipasi siswa dalam pembelajaran. Siswa cenderung tetap pasif karena bosan. Jika tidak ditangani, perkembangan kreativitas akan terbatas. Rasa bosan yang berkepanjangan dapat menurunkan motivasi belajar siswa. Salah satu cara untuk

memperhatikan gaya belajar siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran. Mengenai media pembelajaran, kelebihan media pembelajaran adalah pendidikan menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar, makna bahan ajar menjadi lebih jelas dan pemahaman siswa semakin mendalam, serta metode pengajaran menjadi lebih beragam. Siswa akan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga melakukan kegiatan lain seperti mengamati dan mencoba.

Salah satu media pembelajaran yang dapat penulis gunakan untuk mengembangkan metode ceramah adalah penggunaan media pembelajaran audiovisual animasi. Hal ini dikarenakan media tersebut belum pernah digunakan di SDI Pataung Kabupaten Gowa khususnya pada mata pelajaran IPA. Media audiovisual animasi merupakan salah satu media yang efektif digunakan dalam pembelajaran, dengan menggunakan media audiovisual animasi meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, meningkatkan pemahaman, meningkatkan kreativitas, dan meningkatkan kerjasama.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul: “ Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di SDI Pataung Kabupaten Gowa ”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas perlu dibuat rumusan masalah yang akan menuntun langkah-langkah penelitian berikutnya. Adapun rumusan masalah adalah sebagai berikut : “Bagaimana Pengaruh

penggunaan media audio visual animasi terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPA di SDI Pataung Kabupaten Gowa.?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan Penelitian ini adalah : Untuk mengetahui Pengaruh penggunaan media audio visual animasi terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPA di SDI Pataung Kabupaten Gowa.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang didapatkan dari penelitian ini, yaitu :

#### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya Khasanah kepustakaan pendidikan, khususnya tentang penggunaan media audio visual animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam bagi peneliti dan orang yang membacanya.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam memahami konsep materi yang akan diajarkan.

##### b. Bagi Guru

Sebagai umpan balik tentang sistem pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan selama ini sehingga dapat melakukan pembenahan yang dianggap efektif guna pemanfaatan media audio visual demi optimalisasi kegiatan pembelajaran. Sehingga bisa menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan masukan bagi SDI Pataung Kabupaten Gowa untuk melaksanakan peningkatan mutu pendidikan melalui peningkatan minat belajar dengan menggunakan media audio visual animasi.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dapat menambah masukan bagi peneliti tentang penerapan media audio visual animasi yang baik dalam peningkatan mutu pendidikan.



## BAB II

### KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran

Menurut Ani Cahyadi (2019:3), media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, penghubung untuk menyebarkan, menyampaikan atau menyampaikan pesan dan gagasan untuk merangsang berpikir, emosi, motivasi, minat dan perhatian siswa dalam lingkungan tersebut. bagaimana proses belajar mengajar berlangsung dalam diri siswa. Shofa dkk. (2023:2) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan faktor penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran, hal ini dikarenakan perkembangan teknologi di bidang pendidikan memerlukan efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran, untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upayanya Yang perlu dilakukan adalah mengurangi, atau bahkan bila perlu menghilangkan dominasi sistem pembelajaran verbal dengan menggunakan media pembelajaran.

Saleh dkk. (2023:6) menyatakan bahwa media pembelajaran pada hakikatnya adalah media yang menyampaikan informasi dari komunikator (guru) kepada komunikator (siswa) sebagai penerima. Hasan dkk (2021:85) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi yang berkaitan dengan proses belajar mengajar. Setiawan dkk. (2022:2) berpendapat bahwa media pembelajaran sebagai alat untuk mewujudkan keberhasilan proses belajar mengajar nampaknya memberikan kontribusi yang besar terhadap kemenangan guru dalam mengajar. Selain

menciptakan suasana gembira yang disambut baik oleh siswa, media pembelajaran juga membantu guru dengan mudah menyampaikan materi dan siswa dengan mudah menerima materi selama proses pembelajaran. Menurut Nurdyansyah (2019:44), media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan bahan pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi kualitas proses dan hasil yang diperoleh.

Menurut Randy Irawan (2022:1), media pembelajaran adalah media penyampai pesan atau informasi yang mempunyai tujuan pendidikan atau mengandung tujuan pendidikan. Bahan pembelajaran meliputi alat-alat yang digunakan secara fisik untuk menyampaikan isi bahan ajar meliputi buku, perekam audio, kaset, kamera video, VCR, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Menurut Arsyad (2017:4), media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pendidikan antara lain buku, kamera video, tape recorder, kaset, film, televisi, telepon genggam, perhitungan, dan lain-lain. Hafzah dan rekan (2020) berpendapat bahwa media pembelajaran sangat penting dan tidak pernah bisa dipisahkan dari proses belajar mengajar. Ruang lingkup media pembelajaran meliputi seluruh alat, bahan ajar, display, sarana dan prasarana sekolah yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengertian beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara dari sumber informasi sampai kepada penerima informasi sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik.

a. Tujuan, Kelebihan, Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran

Menurut Ratmanan dkk (2019), tujuan dan keunggulan media pembelajaran adalah:

1. Tujuan media pembelajaran Sarana pembelajaran sebagai sarana penunjang pembelajaran adalah :

- a. Ciptakan kondisi yang menguntungkan bagi proses pembelajaran di kelas.
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- c. Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- d. Membantu siswa fokus pada proses pembelajaran.

2. Keunggulan media pembelajaran Keunggulan media pembelajaran sebagai alat penunjang pembelajaran adalah :

- a. Membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.
- b. memberikan pengalaman interaktif dengan objek nyata, baik model maupun visualisasi objek.
- c. Ciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif.
- d. Mengembangkan keterampilan visual siswa.
- e. Anda bisa belajar kapan saja, baik di dalam maupun di luar sekolah.
- f. Meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa.
- g. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

3. Fungsi media pembelajaran Media memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan memberikan sumbangan besar

terhadap keefektifan pembelajaran. Fitur multimedia dijelaskan sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman siswa.
  - b. Pembelajaran melalui media dapat membuat ide-ide abstrak menjadi lebih konkrit.
  - c. Media pembelajaran dapat melampaui ruang kelas
  - d. Media pembelajaran memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.
  - e. Media pembelajaran dapat menarik perhatian.
  - f. Media pembelajaran dapat digunakan untuk mengkomunikasikan konsep, proses atau prinsip.
  - g. Media dapat menurunkan tenaga dan kemampuan berpikir siswa dalam kegiatan pembelajaran.
  - h. Pembelajaran melalui media dapat meningkatkan minat belajar siswa.
  - i. Media memberikan kesempatan untuk mengulang informasi.
4. Jenis materi pembelajaran Menurut Aryadillah dan Fifit Fitriansyah (2017:19), ada enam jenis materi pembelajaran:
- a. Teks merupakan komponen dasar untuk menyampaikan informasi. Ada banyak gaya dan format penulisan berbeda yang menciptakan efek menarik dalam penyampaian informasi. Media audio yang menyampaikan informasi dengan lebih efektif dapat membantu meningkatkan daya tarik penawaran Anda.

- b. Jenis suara mencakup kebisingan sekitar, musik dan rekaman suara, dan banyak lagi. Media visual adalah media yang dapat memberikan rangsangan visual, seperti lukisan/foto, sketsa, diagram, tabel, grafik, komik, poster, papan buletin, dan lain-lain.
- c. Media proyeksi portabel, seperti film, film layar lebar, program televisi, dan kaset video (CD, VCD, atau DVD).
- d. Benda kecil/buatan manusia, misalnya benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan dirasakan siswa.
- e. Media ini diciptakan untuk mengatasi keterbatasan mata pelajaran dan situasi agar proses pembelajaran dapat terus berjalan dengan sukses.
- f. Orang meliputi guru, siswa atau ahli/ahli dalam bidang/materi tertentu. Pada penelitian ini, video animasi akan digunakan sebagai penunjang pembelajaran audiovisual.

Pada penelitian ini salah satu media yang digunakan yaitu media animasi. Siu dkk. (2020) menyatakan bahwa video animasi adalah jenis video yang menggunakan gambar bergerak yang dibuat secara digital. Video animasi biasanya terdiri dari serangkaian gambar yang disusun untuk menciptakan efek bergerak dan sering kali disertai dengan musik, suara, atau narasi. Jenis video animasi yang populer antara lain kartun, animasi stop-motion, dan animasi 3D. Video animasi banyak digunakan dalam pembelajaran, periklanan dan hiburan. Anda dapat menggunakan video animasi untuk mempelajari cara menjelaskan konsep, memperjelas topik, atau menjelaskan situasi yang sulit dijangkau.

Asari dkk. (2023:221) menunjukkan bahwa ada banyak jenis video animasi pendidikan:

- 1) Animasi: Animasi animasi menggambarkan karakter dalam gambar yang menarik dan menghibur, sangat cocok untuk membantu anak-anak belajar latihan.
- 2) Animasi 2D: Animasi 2D (dua dimensi) adalah animasi yang digambar pada permukaan datar seperti kertas atau karton. Animasi 2D berguna untuk mengekspresikan konsep dan ide yang kompleks dalam format yang mudah dipahami.
- 3) Animasi 3D: Animasi 3D (animasi tiga dimensi) adalah animasi yang menggunakan teknologi komputer untuk menghasilkan gambar yang lebih realistis dan jelas. Animasi 3D memungkinkan Anda membuat simulasi dan ilustrasi kompleks dalam lingkungan yang terkendali.
- 4) Animasi stop-motion: Animasi stop-motion adalah animasi yang menggunakan objek fisik dan mengambil gambar setiap kali objek bergerak secara bertahap. Buat animasi dengan menggabungkan foto. Jenis animasi ini ideal untuk menyampaikan konsep atau mengilustrasikan proses yang kompleks.
- 5) Grafik Gerak: Grafik gerak adalah teknik animasi yang menggabungkan grafik 2D dan 3D dengan animasi. Animasi ini sering digunakan untuk merepresentasikan data atau konsep yang kompleks dalam format yang mudah dipahami.
- 6) Whiteboard Animation: Whiteboard Animation menampilkan gambar atau teks yang digambar langsung di papan tulis. Teknik animasi ini

sangat populer dalam video pendidikan karena menjelaskan konsep secara sederhana dan efektif.

## **2. Media Audio Visual**

Perangkat yang termasuk dalam kelompok media audio dan video antara lain video VCD, televisi, audio, dan film. Menurut Siapradin dan Elihami (2019:13), platform video merupakan sarana untuk menciptakan informasi audio yang bergerak secara terus menerus. Contoh media diam dan audio antara lain: televisi, film dan audio drama (format audio), serta buku dan media audio, audio dan video, misalnya film, televisi dan kaset video. Menurut Damitri dan Gde Agus Yudha Prawira Aditana (2020), adalah jenis multimedia yang digunakan dalam pembelajaran yang melibatkan mendengarkan dan melihat secara bersamaan dalam suatu tugas atau kegiatan.

Menurut Gunawan dan Asnil Aidah Ritonga (2019:38), media audio adalah media yang melibatkan pendengaran dan penglihatan secara bersamaan dalam satu tindakan. Jenis informasi yang disampaikan media adalah komunikasi verbal dan nonverbal seperti iklan video, dan pesan verbal seperti pesan audio seperti film dokumenter, drama, dan lain-lain. Anwar dkk (2022:102) menyatakan bahwa membaca audio adalah bahasa yang memadukan unsur visual dan audio. Contohnya termasuk perekaman video, presentasi sinematik dan audio, dll. Nurfazullah dkk. (2021) menjelaskan sound set sebagai seperangkat perangkat yang mampu memutar gambar dan suara bergerak. Contoh media audio : multimedia, komputer, internet, televisi, video, compact disc (VCD), audio gambar, audio film. Rawda dkk. (2022) mengatakan multimedia mencakup gambar diam dan perangkat audio dan video, media audio dan video adalah sarana

untuk menampilkan suara dan gambar, seperti rangkaian suara dan suara. Media audio dan video, khususnya media yang memuat suara dan gambar bergerak, seperti film, video, dan acara televisi. Menurut Olfa (2023), video adalah salah satu jenis media yang menggabungkan fitur audio dan visual.

Berdasarkan beberapa informasi mengenai media audio di atas, peneliti menjelaskan bahwa platform audio adalah sekumpulan platform audio yang didalamnya terdapat suara dan gambar yang berguna untuk pembelajaran.

a. Keunggulan dan kekurangan

Alti dkk (2022:67), kegiatan audio memiliki lima keunggulan, yaitu:

- 1) Siswa akan lebih memperhatikan
- 2) Mengekspresikan kebutuhan dan keinginan baru
- 3) Dapat melibatkan konsep-konsep yang relevan
- 4) Memberikan solusi bagi siswa yang pengalamannya terbatas. .
- 5) Bermanfaat bagi peserta didik dan lingkungannya

Menurut Kiki Asriani (2023:18), kekurangan media audio adalah sebagai berikut .:

- 1) Bahasa audio menggunakan banyak bunyi dan bahasa lisan hanya akan dipahami oleh pendengar yang memahami kata dan bahasa.
- 2) Penyajian informasi melalui komunikasi audio dapat memberikan umpan balik verbal kepada audiens.
- 3) Tidak dapat menampilkan seluruh detail item yang ditampilkan.

b. Keunggulan

Intaniasari dkk. (2022) menyatakan bahwa Keunggulan media audio visual yaitu:

- 1) meningkatkan motivasi belajar
- 2) dapat membuat siswa puas
- 3) meningkatkan motivasi
- 4) Kemauan belajar

c. Kekurangan

Soewarno dkk. Menurut (2016), banyak hambatan dalam penggunaan platform digital seperti:

- 1) Jumlah komputer atau laptop di sekolah sedikit
- 2) Tidak semua guru tahu cara menggunakan komputer
- 3) Kurangnya multimedia audio dan video perangkat..

**3. Animasi**

Menurut Novita dan Anggun Novianty (2019), media animasi adalah rangkaian gambar yang dapat bergerak kemudian berubah posisi serta mempunyai suara dan warna yang kemudian dapat diproyeksikan. Animasi dapat diartikan sebagai film yang berupa rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan yang lainnya mempunyai sedikit perbedaan sehingga ketika diputar tampak bergerak pada layar. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa media animasi adalah rangkaian gambar atau lukisan yang bergerak sehingga dapat merangsang

pikiran, perhatian, perasaan, dan minat siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

a. Kelebihan Media Animasi

Menurut Huda dan Noper Ardi (2021:15), ada beberapa kelebihan media animasi, antara lain:

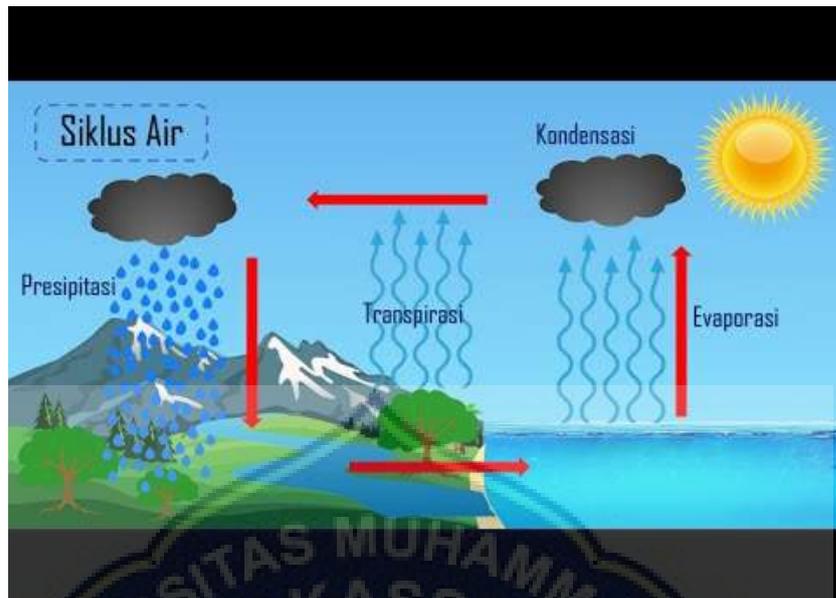
- 1) Menampilkan objek secara ideal (misalnya pengaruh gravitasi pada suatu objek)
- 2) menjelaskan objek yang sulit (misalnya [penyerapan makanan ke dalam aliran darah atau cara elektron bergerak menghasilkan arus listrik])
- 3) menjelaskan konsep abstrak menjadi konkrit (misalnya menjelaskan tegangan arus bolak-balik dengan bantuan animasi grafik sinus bergerak)
- 4) dengan jelas menunjukkan langkah prosedural (misalnya cara melukis atau segitiga sama sisi dengan bantuan kompas)

b. Kekurangan Media Animasi

Menurut Novita dan Anggun Novianty (2019), terdapat beberapa kekurangan dari media animasi, yaitu:

- 1) memerlukan biaya yang cukup mahal;
- 2) memerlukan software khusus untuk membukanya;
- 3) memerlukan kreativitas dan keterampilan yang cukup untuk merancang animasi yang dapat digunakan secara efektif sebagai media pembelajaran;
- 4) tidak dapat menggambarkan kenyataan seperti video atau fotografi..

**Gambar 2.1 Media Audio Visual Animasi Siklus Air**



Sumber : Ocean property

#### 4. Minat

Ariani, dkk. (2021) menyatakan bahwa minat adalah suatu peristiwa dalam diri sendiri atau suatu proses yang harus dilalui untuk mencapai perubahan dalam diri menjadi perilaku yang lebih baik atau perubahan perilaku, sedangkan perilaku yang dimaksud adalah perilaku yang positif atau lebih baik dari sebelumnya. Wiradarma, dkk. (2021) menyatakan bahwa minat belajar mempunyai pengaruh yang besar terhadap hasil belajar karena jika ada minat belajar pada siswa maka akan membuat siswa bersungguh-sungguh dalam belajar.

Charli, dkk (2019) menyatakan ada beberapa aspek yang terkandung dalam minat belajar, yaitu:

##### a. Minat

Minat merupakan awal mula seseorang menaruh minat, sehingga seseorang yang berminat akan terlebih dahulu tertarik pada suatu hal.

b. Perasaan Sukacita

Perasaan merupakan salah satu unsur yang tidak kalah penting bagi siswa sehubungan dengan pelajaran yang diajarkan oleh gurunya.

c. Perhatian

Perhatian adalah aktivitas mental yang meninggi, jiwa hanya terfokus pada suatu objek (benda/benda) atau sekelompok objek.

d. Partisipasi

Partisipasi adalah keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa dapat dilihat dari berbagai aspek, baik dari minat siswa dalam melakukan suatu kegiatan yang disukainya maupun mampu terlibat dalam proses pembelajaran.

## **5. Ilmu Pengetahuan Alam**

Menurut Rusyadi (2021) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan untuk mendidik dan memahami alam dan segala isinya. Sains mengajarkan tentang lingkungan sekitar sebagai objek belajar langsung. Menurut Rahmawati dan Ragil Idam Widiyanto Atmojo, sains adalah pembelajaran tentang lingkungan alam atau hal-hal yang bersifat ilmiah.

Jadi, sains merupakan suatu proses yang memiliki langkah-langkah yang harus dilakukan para ilmuwan dalam melakukan penyelidikan untuk menemukan penjelasan atas fenomena alam. Langkah-langkah yang dilakukan adalah merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, merancang percobaan, mengumpulkan data, menganalisis dan terakhir menyimpulkan. Kemudian dari sini

terlihat bahwa ciri mendasar ilmu pengetahuan adalah kuantifikasi, yang artinya fenomena alam dapat berbentuk besaran.

Ilmu pengetahuan alam mempelajari aspek fisik & non-manusia bumi dan alam sekitarnya. Ilmu-ilmu alam menjadi landasan bagi ilmu-ilmu terapan, yang keduanya terbagi menjadi ilmu-ilmu sosial, humaniora, teologi, dan seni.

Jadi, tujuan kurikulum IPA di SDI Pataung adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan kompetensi profesional guru dan kompetensi pedagogik dalam pembelajaran IPA berdasarkan tuntutan kurikulum 2013.
- b. Mengembangkan keterampilan guru dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013
- c. Meningkatkan keterampilan pembelajaran IPA praktis pada setiap kelas.

## **B. Kerangka Pikir**

Proses pembelajaran merupakan serangkaian tindakan guru dan siswa berdasarkan hubungan timbal balik yang berlangsung dalam suatu situasi pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran dapat dilihat dari perubahan yang terjadi pada diri siswa. Perubahan tersebut terjadi pada aspek kognitif, efektif dan psikomotorik

Penggunaan media pembelajaran yang tidak tepat dan menarik menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi permasalahan pembelajaran tersebut. Dalam proses pembelajaran, guru menggunakan media visual sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang ada. Misalnya saja penggunaan media buku teks yang menyulitkan siswa dalam memahaminya serta kurangnya penjelasan dan contoh sehingga penyajian materi kurang dapat dipahami.

Berdasarkan temuan tersebut, menjadi peluang bagi peneliti untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media audio visual animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDI Pataung Kabupaten Gowa. Dengan melihat perkembangan era digital saat ini, media dapat dioperasikan dengan baik oleh penggunanya, diharapkan media dapat memudahkan siswa dalam memperhatikan proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran audio visual berupa animasi yang menjelaskan materi yang diajarkan. Dalam hal ini kita dapat melihat apakah penggunaan media yang dikembangkan sudah efektif dan meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

**Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir**



### C. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Kiki Asriani pada tahun 2023 dengan judul pengaruh audio visual terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA siswa kelas VII SMP Negeri 1 Gantarangkeke Kabupaten Bantaeng. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh

penggunaan audio visual sebelum penerapan media pembelajaran audio visual diperoleh skor rata-rata sebesar 45,21%. Sedangkan minat belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran audio visual memperoleh nilai rata-rata sebesar 63,93%. Sedangkan pengujian hipotesis menggunakan rumus uji t dengan taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{hitung}=16,055 > t_{tabel}=2,1119$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi disimpulkan bahwa minat belajar mata pelajaran IPA di kelas V SMP Negeri Gantarangeke dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran audio visual.

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini terletak pada media yang digunakan yaitu menggunakan media audio visual animasi dan perbedaan lokasi penelitian.

Penelitian yang dilakukan oleh Nadia, Dessy Wardiah, dan Arief Kuswidyanarko pada tahun 2022 dengan judul pengaruh penggunaan media audio visual animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi IPA. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual animasi terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Jenis penelitian ini adalah true eksperimental design dengan pendekatan kuantitatif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media audio visual animasi mempunyai pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di SD Negeri 8 Parit Tiga

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini salah satunya terletak pada masalah yang diteliti, dimana penelitian diatas ingin mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa, sedangkan penelitian ini untuk mengetahui minat belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Endah Dwi Wahyuningtiyas dan Asri Susetyo Rukmi pada tahun 2018 berjudul Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Prambon Kecamatan Sidoarjo. Jenis penelitian ini menggunakan quasi eksperimen dengan desain non-equivalent control group design. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media audio visual terhadap penulisan narasi siswa kelas IV SD di Kecamatan Prambon Sidoarjo.

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini terletak pada masalah yang diteliti, dimana penelitian diatas ingin mengetahui keterampilan menulis narasi siswa, sedangkan penelitian ini untuk mengetahui minat belajar siswa.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis menurut Sugiyono (2019:99), merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian dan didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui sebuah pengumpulan data. Hipotesis yaitu rumusan jawaban sementara yang harus di uji melalui kegiatan penelitian, hipotesis ditarik dari serangkaian fakta yang muncul sehubungan dengan masalah yang diteliti.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah suatu dugaan sementara, atau sebuah pernyataan dan dirumuskan secara singkat, padat dan jelas, serta dapat diuji kebenarannya.

Sesuai dengan kerangka teoritis di atas, maka dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

**Ho:** Tidak ada pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan media audio visual animasi terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPA di SDI Pataung Kabupaten Gowa

**Ha:** Ada pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan media audio visual animasi terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPA di SDI Pataung Kabupaten Gowa

Sehubungan hal tersebut maka hipotesis dalam penelitian ini adalah Ada pengaruh yang positif signifikan antara penggunaan media audio visual terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPA di SDI Pataung Kabupaten Gowa



## BAB II

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pra-eksperimental. Tipe ini lebih menitikberatkan pada aspek pengukuran objektif terhadap fenomena sosial. Untuk dapat mengukurnya, setiap fenomena sosial dibagi menjadi banyak komponen masalah, variabel dan indikator.

Menurut Sugiyono (2019), penelitian kuantitatif diartikan sebagai suatu metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan alat penelitian, analisis data/statistik kuantitatif, bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan.

##### 2. Desain Penelitian

Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu Kelas V yang merupakan kelas eksperimen tanpa kelompok pembandingan (kelas kontrol). Dalam desain penelitian ini terdapat pre-test dan post-test. Dengan begitu, hasil penelitian bisa diketahui lebih akurat karena bisa membandingkan kondisi sebelum dan sesudah pengobatan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Sumber: Sugiyono (2019)

Keterangan:

O<sub>1</sub> : *Pretest* yang diberikan sebelum dilakukan perlakuan mengenai penggunaan media audio visual animasi

X : *Treatment* atau Perlakuan.

O<sub>2</sub> : *Posttest* yang diberikan setelah dilakukan perlakuan mengenai penggunaan media audio visual animasi.

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas V SDI Pataung Kabupaten Gowa sebanyak 13 siswa dengan perincian sebagai berikut.

Tabel 3.2 Jumlah Kelas Yang Belajar IPA

No	Kelas	Jumlah siswa
1	III	8

2	IV	7
3	V	13
4	VI	15
Jumlah		43

Sumber : SDI Pataung Kabupaten Gowa

**Tabel 3.3 Jumlah Siswa Kelas V SDI Pataung Kabupaten Gowa**

Objek	Jenis Kelamin		Banyak Siswa
	L	P	
Kelas V	3	10	13
Jumlah			13

Sumber: Tata Usaha SDI Pataung Kabupaten Gowa Tahun 2024

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diteliti oleh peneliti. Sedangkan menurut Sugiyono (2019), “sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik suatu populasi”. Metode pengambilan sampel meliputi penggunaan teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2019) “Teknik sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel yang seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Jadi sampel penelitian penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 13 siswa yang terdiri dari 3 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

Sampling adalah istilah yang erat kaitannya dengan penelitian. Menurut KBBI, kata ini merupakan kata pinjaman dari bahasa asing yang artinya “teladan”. Sampling adalah suatu proses dimana sebagian dari suatu populasi dipilih untuk mewakili populasi tersebut. Tujuan pengambilan sampel adalah untuk memperoleh sampel (objek yang dijadikan sampel) yang benar-benar sesuai dan mampu menggambarkan populasi yang dijadikan objek penelitian. Kejenuhan berarti jumlah partisipan atau unit sampling yang diteliti cukup untuk mencapai pemahaman yang utuh dan mendalam terhadap fenomena yang diteliti.

### **C. Definisi Operasional Variabel**

Variabel adalah suatu karakteristik yang mempunyai dua atau lebih nilai atau atribut yang berdiri sendiri. Sedangkan menurut Sugiyono (2019) “variabel adalah suatu struktur atau sifat yang perlu dipelajari”. Agar tidak terjadi perbedaan pengertian terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu didefinisikan secara operasional beberapa istilah, yaitu:

1. Variabel independen (independen) Variabel independen merupakan pengaruh dari variabel lain. Variabel independen penelitian ini adalah media animasi audiovisual.
2. Variabel terikat yang diberi simbol Y merupakan variabel yang dapat berubah karena pengaruh variabel bebas (variabel X), sehingga sifatnya bergantung pada variabel lain. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikatnya adalah minat belajar.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian digunakan untuk melakukan pengukuran, sehingga diperlukan alat ukur yang baik. Instrumen pengukuran dalam penelitian sering disebut instrumen penelitian. Oleh karena itu, instrumen penelitian adalah alat untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati. Lebih tepatnya semua fenomena tersebut disebut variabel penelitian (Sugiyono 2019).

##### **1. Observasi**

Selama proses pembelajaran, observasi dapat digunakan untuk mengevaluasi proses dan minat belajar siswa, seperti tingkah lakunya ketika belajar, berdiskusi, menyelesaikan pekerjaan rumah, dan lain-lain. Dalam penelitian ini peneliti mengamati keadaan awal kelas V ditinjau dari kondisi kelas, aktivitas pembelajaran IPA di kelas dan status siswa dalam kegiatan belajar mengajar

##### **2 . Angket**

Tabel Angket dibuat angket Digunakan untuk mengukur motivasi siswa, angket berisi pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan indikator minat belajar siswa seperti kesenangan, minat, perhatian, dan partisipasi siswa. Angket yang digunakan ada dua jenis, yaitu angket pembelajaran audio visual animasi dengan jumlah pertanyaan sebanyak 15 buah.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian adalah:

## 1. Observasi

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data selama proses pembelajaran adalah observasi aktivitas siswa dan pengisian lembar observasi aktivitas siswa. Untuk memperoleh data yang relevan dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi langsung ke SDI Pataung. Lembar observasi penelitian ini digunakan untuk mengevaluasi aktivitas siswa dalam melaksanakan setiap aktivitas yang terdapat dalam pembelajaran.

**Tabel 3.4 Kategori Observasi**

Persentase	Kategori
80,00 % - 100 %	Sangat baik
60,00 % - 79,99 %	Baik
40,00 % - 59,99 %	Cukup baik
20,00 % - 39,99 %	Kurang
0 % - 19,99 %	Sangat kurang

Sumber: Sugiyono 2019

## 2. Angket

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan tanggapan siswa selama proses pembelajaran adalah dengan memberikan angket kepada siswa. Angket diberikan setelah seluruh kegiatan pembelajaran menggunakan materi audio visual animasi telah dilaksanakan. Jenis kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner skala likert. Siswa mengisi angket dengan memberikan pendapatnya terhadap

pernyataan-pernyataan yang terdapat pada lembar data. Setelah setiap unsur mendapat sejumlah topik penelitian, tinggal memilih nama yang paling sesuai berdasarkan kondisi yang ada. Termasuk 15 pertanyaan dalam kuesioner. Pemberian skor untuk setiap item pertanyaan adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Skor Angket**

No	Alternatif Jawaban	Pemberian skor
1	Sangat setuju	5
2	Setuju	4
3	Cukup setuju	3
4	Kurang setuju	2
5	Tidak setuju	1

Sumber: Sugiyono 2019

## F. Teknik Analisis Data

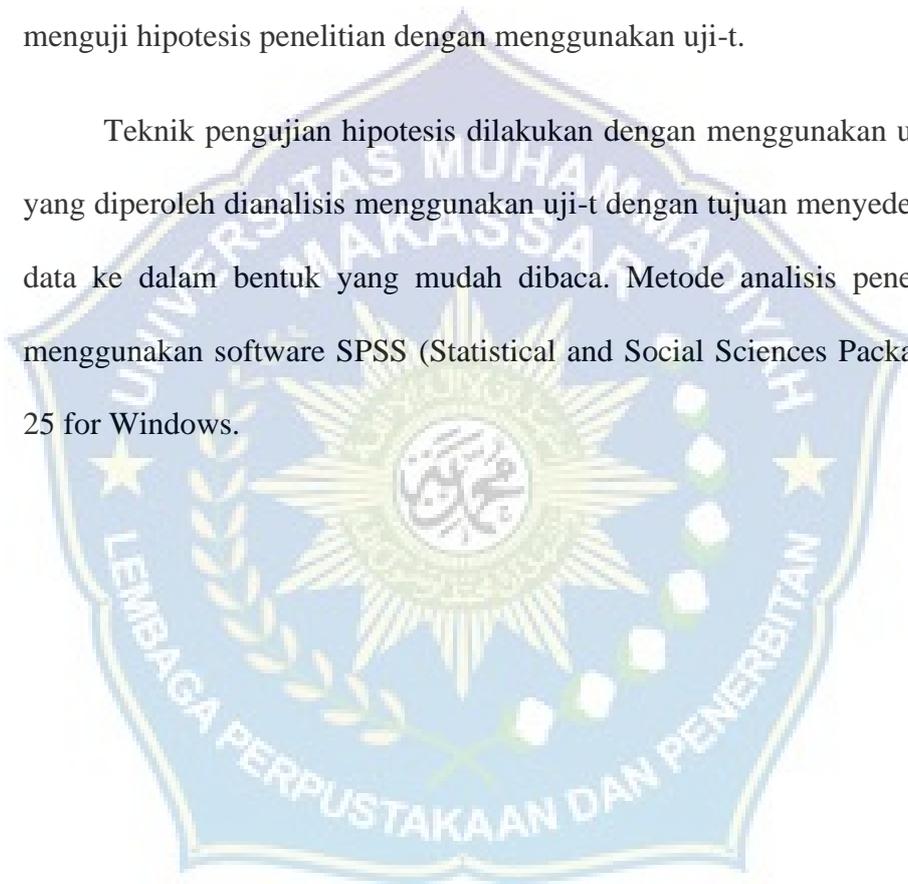
### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk mendeskripsikan data. Data dalam penelitian ini adalah data berupa hasil belajar, aktivitas belajar siswa, dan umpan balik siswa. Selain menilai kinerja siswa, peneliti juga ingin mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media audiovisual animasi yang dibuatnya. Oleh karena itu, peneliti memberikan jawaban pertanyaan kepada siswa. Analisis data masukan siswa:

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis sampel data dan hasilnya diterapkan pada suatu populasi. Suatu kesimpulan yang diambil dari suatu sampel data untuk diterapkan pada populasi dengan probabilitas kesalahan dan keyakinan (keyakinan) yang dinyatakan dalam persentase. Analisis statistik inferensial ini digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t.

Teknik pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji-t dengan tujuan menyederhanakan data ke dalam bentuk yang mudah dibaca. Metode analisis penelitian ini menggunakan software SPSS (Statistical and Social Sciences Package) versi 25 for Windows.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini diuraikan hasil-hasil yang diperoleh peneliti apabila menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan media audio visual animasi dalam kegiatan penelitian, berdasarkan data-data yang diperoleh di lapangan pada saat melakukan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SDI Pataung Kabupaten Gowa pada Kelas V. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial.

##### 1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif menggambarkan karakteristik subjek penelitian sebelum dan sesudah mempelajari mata pelajaran IPA. Berikut pemaparan preferensi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran audio visual animasi pada siswa kelas V SDI Pataung.

##### a. Deskripsi Data Observasi

Selama proses pembelajaran, aktivitas siswa diamati dalam dua pertemuan. Observasi meliputi 8 pernyataan yang berkaitan dengan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Hasil observasi kegiatan pada sesi I dan II disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan				Persentase
		I	%	II	%	%
1.	Siswa aktif berinteraksi dengan media animasi	13	100%	13	100%	100
2	Siswa dapat menjelaskan kembali materi yang disampaikan dalam animasi	13	100%	13	100%	100
3	Siswa masuk dan keluar kelas saat pemberian materi dengan animasi	0	0%	0	0%	0
4	Siswa aktif bertanya atau memberi komentar terkait animasi	13	100%	13	100%	100
5	Siswa dapat menjawab pertanyaan yang diajukan guru tentang topik yang telah dipelajarinya dengan	8	61%	11	84%	72%
6	Siswa menunjukkan pemahaman setelah menggunakan animasi	5	38%	7	53%	71%
7	Siswa dapat menjelaskan konsep yang dibuat dengan menggunakan kalimat dan pemikirannya sendiri.	7	53%	9	69%	76%
8	Siswa mengerjakan pekerjaan dengan mudah dengan media animasi	13	100%	13	100%	100
Jumlah skor rata-rata		69%		75%		92%

*Diolah: dari data observasi*

Rumus sederhana menghitung persen sebagai berikut : Persentase (%) = (Jumlah bagian) ÷ (Jumlah Keseluruhan) × 100%. Kriteria keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini dikatakan cukup baik apabila minimal 40,00% - 59,99%. Siswa terlihat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan tabel 4.1 skor persentase rata-rata dari pertemuan pertama yaitu 69% dalam baik, pada pertemuan kedua yaitu 75% dalam baik, sehingga diperoleh persentase keseluruhan rata-rata yaitu 92% dalam sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari presentase keseluruhan rata-rata hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua yaitu siswa yang tepat waktu pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung 100%, presentase siswa yang mengikuti proses kegiatan belajar mengajar hingga selesai presentasinya 100%, Siswa yang keluar masuk kelas yaitu 0%, siswa yang memperhatikan materi presentasinya 100%, siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru tentang materi yang dipelajari yaitu 72%, siswa yang mengajukan pertanyaan tentang pelajaran yang belum dipahami pada saat proses belajar mengajar berlangsung presentasinya yaitu 71%, siswa yang mampu menjelaskan konsep yang telah dibuat dengan kalimat dan pemikiran sendiri yaitu 76% dan siswa yang mengerjakan tugas presentasinya 100%.

b. Deskripsi Data Hasil Analisis Angket Minat Siswa

Deskripsi data hasil analisis angket minat siswa dengan 15 pernyataan , hal ini setiap butir mendapat skor tersendiri nilai tertinggi :

1) Data Hasil Angket Minat Siswa Sebelum Penggunaan Media Audio Visual Animasi (Pretest)

Hasil analisis data minat siswa terkait pelaksanaan pembelajaran IPA sebelum menggunakan media audio visual dan animasi diumumkan .

dari 13 siswa SDI Pataung sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Data Hasil Angket Respon Siswa Sebelum Penggunaan Media Audio Visual Animasi**

No	Pernyataan	Frekuensi					Presentase%				
		SS	S	CS	KS	TS	SS	S	CS	KS	TS
1	Apakah anda merasa tertarik dengan materi yang diajarkan menggunakan media audio visual animasi?	2	2	5	3	1	15	15	38	23	8
2	Bagaimana menurut anda, apakah animasi membantu anda lebih memahami materi yang diajarkan.	2	8	2	1	0	15	62	15	8	0
3	Apakah anda merasa lebih senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media audio visual animasi dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain?	1	2	5	4	1	8	15	38	30	8

4	Menurut anda, seberapa menarik animasi yang digunakan dalam materi pelajaran	0	8	4	1	0	0	62	31	8	0
5	Saya merasa senang dan terhibur saat menonton animasi ini	1	4	3	2	3	8	31	23	15	23
6	Animasi ini membuat saya merasa lebih semangat untuk belajar	3	1	5	2	2	23	8	39	15	15
7	Saya merasa gembira melihat karakter-karakter animasi dalam media ini	0	3	5	2	3	0	23	39	15	23
8	Media animasi ini membuat saya merasa lebih tertarik untuk memahami materi yang disampaikan	1	10	1	1	0	8	77	8	8	0
9	Saya merasa tertarik dengan animasi yang ditampilkan	5	5	2	1	0	39	39	15	8	0
10	Media animasi membantu saya mempertahankan perhatian	0	5	4	4	0	0	39	31	31	0
11	Saya merasa lebih antusias	2	2	5	2	2	15	15	39	15	15
12	Saat menggunakan media audio visual animasi dalam pembelajaran, saya merasa lebih terlibat dalam proses belajar	1	4	4	1	3	8	31	31	8	23

13	Saya merasa lebih termotivasi untuk aktif bertanya atau berdiskusi ketika menggunakan media audio visual animasi	6	3	2	2	0	46	23	15	15	0
14	Media audio visual animasi membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan	5	3	2	3	0	39	23	15	23	0
15	Media audio visual animasi membantu saya lebih mudah mengingat materi yang diajarkan.	1	3	3	3	3	8	23	23	23	23
	Rata-rata	30	63	52	32	18	15%	32%	26%	16%	9%

Sumber: Data angket respon siswa

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas terlihat bahwa setiap indikator terkait penggunaan media audiovisual dan animasi pada mata pelajaran IPA tipe V di SDI Pataung mempunyai skor tertinggi yaitu 5 mencapai rata-rata 15% responden sangat setuju. tanggapan, dengan skor 4 mencapai rata-rata, 32% menjawab setuju, kemudian dengan skor 3 mencapai rata-rata 26% responden menjawab agak setuju, dengan skor 2 mencapai rata-rata 16%. responden yang kurang setuju dan skor serendah 1 mencapai rata-rata 9% responden yang tidak setuju.

## 2) Data Hasil Angket Respon Siswa Setelah Penggunaan Media Audio Visual Animasi (Posttest)

Hasil analisis data minat siswa dalam melaksanakan pembelajaran mata pelajaran IPA setelah menggunakan media audiovisual animasi yang diselesaikan oleh 13 siswa SDI Pataung adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Data Hasil Angket Respon Siswa Setelah Penggunaan Media Audio Visual Animasi**

No	Pernyataan	Frekuensi					Presentase%				
		SS	S	CS	KS	TS	SS	S	CS	KS	TS
1	Apakah anda merasa tertarik dengan materi yang diajarkan menggunakan media audio visual animasi?	3	3	3	3	1	23	23	23	23	8
2	Bagaimana menurut anda, apakah animasi membantu anda lebih memahami materi yang diajarkan.	3	5	5	0	0	23	39	39	0	0
3	Apakah anda merasa lebih senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media audio visual animasi dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain?	2	2	4	1	4	15	15	31	8	33

4	Menurut anda, seberapa menarik animasi yang digunakan dalam materi pelajaran	2	4	6	1	0	15	31	46	8	0
5	Saya merasa senang dan terhibur saat menonton animasi ini	5	2	4	2	0	39	15	31	15	0
6	Animasi ini membuat saya merasa lebih semangat untuk belajar	3	3	4	1	2	23	23	31	8	17
7	Saya merasa gembira melihat karakter-karakter animasi dalam media ini	4	3	0	1	2	31	23	0	8	17
8	Media animasi ini membuat saya merasa lebih tertarik untuk memahami materi yang disampaikan	11	0	1	0	1	85	0	8	0	8
9	Saya merasa tertarik dengan animasi yang ditampilkan	5	3	2	0	3	39	23	15	0	25
10	Media animasi membantu saya mempertahankan perhatian	2	4	6	0	1	15	31	46	0	8
11	Saya merasa lebih antusias	2	5	4	1	1	15	39	31	8	8

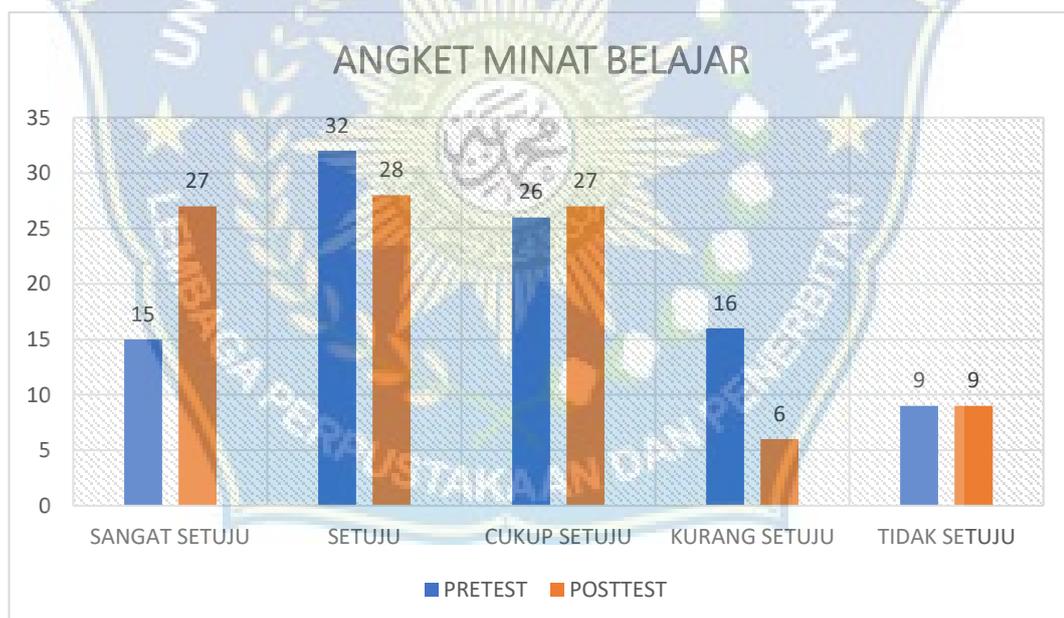
12	Saat menggunakan media audio visual animasi dalam pembelajaran, saya merasa lebih terlibat dalam proses belajar	3	3	6	1	0	23	23	46	8	0
13	Saya merasa lebih termotivasi untuk aktif bertanya atau berdiskusi ketika menggunakan media audio visual animasi	4	7	2	0	0	31	54	15	0	0
14	Media audio visual animasi membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan	1	7	3	0	2	8	54	23	0	17
15	Media audio visual animasi membantu saya lebih mudah mengingat materi yang diajarkan.	3	4	4	2	0	23	31	31	15	0
Rata-rata		53	55	54	13	17	<b>27%</b>	<b>28%</b>	<b>27%</b>	<b>6%</b>	<b>9%</b>

Sumber: Data angket respon siswa

Berdasarkan Tabel 4.3 di atas terlihat bahwa setiap indikator terkait penggunaan animasi audiovisual pada mata pelajaran IPA kelas V di SDI Pataung mempunyai skor tertinggi yaitu skor 5 mencapai taraf rata-rata. Rata-rata 27% responden menyatakan sangat setuju untuk menjawab, dengan skor

rata-rata 4 - rata 28% menjawab dengan jawaban ya, kemudian dengan skor 3 mencapai rata-rata 27% menjawab dengan jawaban ya agak setuju, dengan skor 2. mencapai rata-rata sebesar 6% responden dengan jawaban kurang setuju dan skor terendah yaitu 1 mencapai rata-rata 9% responden yang berpendapat kurang setuju.

Berdasarkan hasil perhitungan validitas angket yang diselesaikan siswa kelas V SDI Pataung kelas 13, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual animasi mempunyai pengaruh terhadap minat belajar siswa. Berikut adalah grafik pre-test dan post-test Kuesioner Minat Belajar Siswa:



**Gambar 4.1** Grafik *pretest* dan *posttest* angket minat belajar siswa

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan statistik uji-t untuk mengetahui pengaruh

penggunaan media audio visual animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDI Pataung Kabupaten Gowa. Perhitungan pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS 25.

**Tabel 4.4 Paired Sample Statistik**

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	sebelum diberikan perlakuan	35.38	13	13.30	3.68
	setelah diberikan perlakuan	91.53	13	12.14	3.36

*Sumber: Output SPSS Versi 25*

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, hasil statistik kedua sampel penelitian adalah skor sebelum dan sesudah. Rata-rata nilai pretest minat belajar siswa sebesar 35,38. Sedangkan nilai rata-rata setelah tes adalah 91,53. Jumlah responden yang dijadikan sampel adalah 13 siswa. Nilai standar deviasi pada pre-test sebesar 13,30 sedangkan pada post-test sebesar 12,14. Rata-rata standar error pada pretest sebesar 3,68 dan pada posttest sebesar 3,36. Berdasarkan hasil statistik di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata minat belajar siswa melalui pre-test dan post-test yaitu  $35,38 < 91,53$ .

**Tabel 4.5 Uji T**  
**Paired Samples Test**

	Paired Differences					T	df	Sig. (2- taile d)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 sebelum diberikan perlakuan - setelah diberikan perlakuan	-5.615	16.09268	4.46331	-65.87856	-46.42914	-12.581	12	.000

*Sumber: Output SPSS Versi 25*

Berdasarkan Tabel 4.5 Contoh Output Pair Test diatas, sig. (dua sisi) yaitu  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual animasi memberikan pengaruh terhadap minat siswa dalam pembelajaran mata pelajaran IPA di SDI Pataung Kabupaten Gowa. Dari tabel diatas diperoleh nilai mean sebesar 5,615 dan nilai thitung sebesar 12,581.

Nilai t-tabel dicari berdasarkan nilai df (derajat kebebasan) dan nilai signifikansi ( $\alpha/2$ ). Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai df sebesar 12, sedangkan nilai signifikan sebesar  $0,05/2$  setara dengan 0,25, nilai t tabel sebesar 2,178. Nilai t hitung sebesar  $12,581 > t$  tabel 2,178 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual animasi memberikan pengaruh terhadap

minat siswa dalam pembelajaran mata pelajaran IPA di SDI Pataung Kabupaten Gowa.

## **B. PEMBAHASAN**

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan isi mata pelajaran yang bermanfaat guna memajukan dan meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media audio visual animasi akan memberikan proses pembelajaran yang sederhana dan menyenangkan. Pembelajaran dengan media audiovisual animasi dapat memperjelas dan menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks dan abstrak agar lebih sederhana dan mudah dipahami siswa. Hal ini dapat memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam pandangan Risdayanti (2023:6), media pembelajaran adalah segala alat yang dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Siswa usia sekolah dasar sedang dalam tahap perkembangan proses belajarnya. Oleh karena itu, guru memerlukan materi pembelajaran yang mewakili sesuatu yang realistis dan menarik untuk dipahami siswa. Sebagaimana disebutkan menurut Asriani (2023:10), komunikasi adalah segala bentuk dan saluran yang menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan kepada penerimanya, yang mampu merangsang pikiran dan membangkitkan minat, perhatian, dan kesiapan siswa siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang diperlukan tergantung pada tujuan informasi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual animasi terhadap minat siswa dalam pembelajaran mata pelajaran IPA di SDI Pataung Kabupaten Gowa. Melihat keseluruhan data yang terkumpul dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual animasi dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi sikap belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan materi pembelajaran audio visual secara gamblang menunjukkan bahwa sikap positif siswa meningkat setiap akhir pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi sebelum penerapan media audio visual animasi, tingkat ketertarikan mempunyai nilai rata-rata sebesar 35,38. Sedangkan setelah menggunakan media audio visual animasi mencapai nilai 91,53. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual animasi dalam proses pembelajaran memberikan dampak yang sangat positif.

Menurut penelitian ini terdapat kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Endah Dwi Wahyuningtyas dan Asri Susetyo Rukmi pada tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SDN Prambon Kabupaten Sidoarjo. Jenis penelitian ini menggunakan quasi eksperimen dengan desain non-equivalent control group design. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media animasi dan audio visual terhadap penulisan cerita siswa kelas 4 SDN di kabupaten Prambon Sidoarjo.

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini terletak pada permasalahan penelitiannya, dimana penelitian diatas ingin mengetahui keterampilan menulis narasi siswa, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa. Persamaan penelitian tersebut terletak pada media animasi audio visual yang digunakan dalam kegiatan penelitian.

Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t menunjukkan terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan pembelajaran audio visual animasi. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{hitung} = 12,581 > t_{tabel} = 2,178$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual animasi memberikan dampak positif terhadap minat siswa dalam pembelajaran mata pelajaran IPA di SDI Pataung Kabupaten Gowa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan peneliti berjalan sesuai rencana. Berdasarkan penelitian tersebut, guru dapat menggunakan media pembelajaran audio visual animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga lebih antusias saat mengikuti proses pembelajaran.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDI Pataung Kabupaten Gowa sebelum diperkenalkannya animasi audio visual mengenai pengaruh penggunaan animasi audio visual terhadap minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPA diperoleh nilai rata-rata sebesar 35,38% (kategori buruk). Namun minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran audiovisual animasi mencapai nilai rata-rata 91,53% (kategori sangat baik). Pengujian hipotesis menggunakan rumus uji t dengan taraf signifikansi 5% dan menghasilkan thitung = 12,581 > ttabel = 2,178 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Oleh karena itu, kesimpulan penelitian ini adalah terdapat pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan media audiovisual animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDI Pataung Kabupaten Gowa.

#### B. Saran

Peneliti membuat saran berikut berdasarkan temuan.

1. Bagi Guru

Sebagai masukan terhadap sistem pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan selama ini, dapat dilakukan perbaikan yang dianggap efektif guna mengoptimalkan penggunaan media audiovisual kegiatan Pembelajaran hal ini memungkinkan pembelajaran yang lebih kreatif.

## 2. Untuk Sekolah

Penelitian ini akan membantu SDI Pataung Kabupaten Gowa untuk berkontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan meningkatkan minat belajar menggunakan media audiovisual animasi.

## 3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan lebih jauh bagi peneliti mengenai efektivitas penggunaan media audiovisual animasi untuk meningkatkan mutu pendidikan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alt dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi
- Anwar dkk. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran: Telaah perspektif Pada Era Society 5.0*. Makassar: CV. Tohar Media
- Ani Cahyadi. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Banjarmasin: Laksita Indonesia.
- Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Aryadillah, & Fifit Fitriansyah. 2017. *Teknologi Media Pembelajaran: Teori dan Praktek*. Cibinong: Herya Media
- Asari dkk. 2023. *Media Pembelajaran Era Digital*. Yogyakarta: CV. Istana Agency
- Ariani dkk. 2022. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung
- Charli dkk. 2019. *Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika*. *Science and Physic Education Journal*, (Online), Vol. 2, No. 2, (<https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/SPEJ/article/view/727>, diakses 3 Januari 2024)
- Damitri, Gde Agus Yudha Prawira Adistana. 2020. *Keunggulan Media Powerpoint Berbasis Audio Visual Sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan*. "Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan, (Online), Vol. 6, No. 2, (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/36296/32278> , diakses 2 januari 2024)
- Endah Wahyuningtiyas & Asri Susetyo Rukmi. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Kecamatan Prambon Sidoarjo*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Online), Vol. 6, No. 12, (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/25503>, diakses 29 Juli 2024)
- Gunawan & Asnil Aidah Ritonga. 2019. *Media Pembelajaran: Berbasis Industry 4.0*: PT Raja Grafindo Persada
- Hasan dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group
- Hafzah dkk. 2020. *Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Biologi Peserta Didik di Era Revolusi Industri 4.0*, *Biodik* (Online), Vol. 6, No. 4, (<https://mail.online-journal.unja.ac.id/biodik/article/view/8958/10350>, diakses 3 Januari 2024)

<https://images.app.goo.gl/g1gPfneT5XZek56Z9>, diakses 15 Juli 2024

Huda, & Noper Ardi. 2021. *Teknik Multimedia Dan Animasi*. Padang: UNP Press

Intaniasari dkk. 2022. *Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar*. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, (Online), Vol. 4, No. 1, (<https://journals.ums.ac.id/index.php/bppp/article/view/19424/7803>), diakses 3 Januari 2024)

Kiki Asriani. 2023. *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Gantarangkeke Kabupaten Bantaeng*. 31/08/2023. Makassar: Unismuh Makassar.

Nadia dkk. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi IP*. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 133- 139. (<https://jinnovative.org/index.php/Innovative/article/view/157>), diakses 29 Juli 2024

Novita, Anggun Novianty. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran*. *Journal of Teaching in Elementary Education*, (Online), Vol. 3, No. 1, (<https://journal.umg.ac.id/index.php/jtiee/article/view/1127/873>), diakses 3 Januari 2024)

Nurfadhillah dkk. 2021. *Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV Di Sdn Cengklong 3*. *Pandawa*, (Online), Vol. 3, No. 2, (<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1272>), diakses 2 Januari 2024.

Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press

Raoda dkk. 2022. *Pengaruh Model Problem Based Learning Dengan Menggunakan Media Audio Visual Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 25 Panaikang Kabupaten Bantaeng*. *Global Journal Teaching Professional*, (Online), Vol. 1, No. 2, (<https://sainsglobal.com/jurnal/index.php/gpp/article/view/649/258>), diakses 3 Januari 2024)

Randy Irawan. 2022. *Konsep Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara

Ratumanan dkk. 2019. *Perencanaan pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

Rusyadi. (2021). *Pembelajaran IPA Berbasis Inkuiri Terbimbing*. *Prosiding Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, (Online), Vol. 1, No. 1,

(<https://jbse.ulm.ac.id/index.php/PMPIPA/article/view/25>, diakses 3 Januari 2024)

- Setiawan dkk. 2022. *Media Pembelajaran: cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Shoffa dkk. 2023. *Media Pembelajaran*. Sumatra Barat: CV. Afasa Pustaka
- Shiu dkk. 2020. *The effectiveness of animated video and written text resources for learning microeconomics: A laboratory experiment*. Education and Information Technologies
- Soewarno dkk. 2016. *Kendala-kendala yang dihadapi guru dalam memanfaatkan media berbasis komputer di SD Negeri 10 Banda Aceh*. *Jurnal Pesona Dasar*, (Online), Vol. 2, No. 4, (<https://jurnal.usk.ac.id/PEAR/article/download/7530/6198> diakses 19 ferbruari 2024)
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, Kombinasi, R & D dan Penelitan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Saleh dkk. 2023. *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Syaparuddin & Elihami. 2019. *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video*. Edukasi Nonformal
- Ulfa. 2023. *Peran Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. *Jurnal Seumubeuet*, (Online), Vol. 2, No. 1, (<https://ejournal.ymal.or.id/index.php/jsmbt/article/view/13> , diakses 3 Januari 2024)
- Wahyuningtiyas & Asri Susetyo Rukmi. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Kecamatan Prambon Sidoarjo*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Online), Vol. 6, No. 12, (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/25503>, diakses 29 Juli 2024)
- Wiradarma, Ni Ketut Suarni, Ndara Tanggu Renda. 2021. *Analisis Hubungan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Daring IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. *Mimbar PGSD Undiksha*, (Online), Vol. 9, No. 3, (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/39212>, diakses pada 3 Januari 2024)
- Widiastika dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Basic Edu



## LAMPIRAN 1

Penerimaan Surat Penelitian Bersama Kepala Sekolah

25 Mei 2024, Di Sdi Pataung Kabupaten Gowa



Tahap Pengenalan Diri Kepada Murid

Senin 27 Mei 2024 Di Kelas V Sdi Pataung Kabupaten Gowa



Pengisian Angket Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Audio

Visual Animasi

29 Mei 2024 Di Sdi Pataung Kabupaten Gowa



Penggunaan Media Audio Visual Animasi

8 Juni 2024 Di Sdi Pataung Kabupaten Gowa



## LAMPIRAN 2

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Kurikulum 2013

---

Satuan Pendidikan	: SDI Pataung
Kelas / Semester	: 5 /2
Tema	: Lingkungan Sahabat Kita (Tema 8)
Sub Tema	: Manusia dan Lingkungan (Siklus Air)
Muatan Terpadu	: IPA
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi waktu	: 3 hari

---

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air
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, di sekolah dan ditempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## B. KOMPETENSI

### DASAR Muatan: IPA

No	Kompetensi Dasar	Indikator	
3.8	Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.	3.8.1	Mengidentifikasi urutan siklus air yang terjadi di bumi.
		3.8.2	Menjelaskan manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman.
4.8	Membuat karya tentang bagan siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber.	4.8.1	Menyajikan bagan siklus air berdasarkan informasi dan sumber yang tepat.

### Muatan: Bahasa Indonesia

No	Kompetensi Dasar	Indikator	
3.8	Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	3.8.1	Menjelaskan ciri-ciri teks nonfiksi.
		3.8.2	Mengidentifikasi peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi.
4.8	Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks nonfiksi	4.8.1	Menceritakan peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi dengan tepat.

## C. TUJUAN

1. Melalui kegiatan memanipulasi game pembelajaran, siswa mampu mengidentifikasi urutan siklus air dengan benar.
2. Melalui kegiatan pengamatan video, siswa mampu menjelaskan manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan baik.
3. Melalui kegiatan unjuk kerja, siswa mampu membuat bagan siklus air dengan tepat.
4. Melalui kegiatan membaca sebuah teks non fiksi, siswa mampu menjelaskan ciri-ciri teks non fiksi.
5. Melalui kegiatan mengamati dan berdiskusi, siswa mampu menyebutkan peristiwa-peristiwa atau kejadian pada teks nonfiksi

dengan benar.

6. Melalui kegiatan penugasan, siswa mampu menceritakan peristiwa yang terdapat dalam teks non fiksi dengan percaya diri.

#### **D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PROFIL PELAJAR PANCASILA):**

Nilai Karakter yang diharapkan:

- Religius/
- Nasionalis
- Mandiri
- Gotong-royong
- Kreatif

#### **E. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Siklus air di bumi
2. Urutan siklus air
3. Manfaat air bagi makhluk hidup

#### **F. PENDEKATAN & METODE**

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Teknik : *Example Non Example*

Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

#### **G. MEDIA, BAHAN , DAN SUMBER PEMBELAJARAN**

1. Buku Pedoman Guru Tema 8 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 8 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
2. Modul Belajar Kabupaten Sragen "Lingkungan Sahabat Kita" Tema 8 Kelas 5.
3. Buku Pengayaan Bahasa Indonesia Kelas 5 Semester Genap, Karanganyar: KeluargaMandiri

4. Buku Pengayaan IPA Kelas 5 Semester Genap, Karanganyar: Keluarga Mandiri
5. Game Pembelajaran ‘lawan kata’
6. Video
7. Teks “Daur Air dan Bencana Kekeringan.”
8. Lingkungan sekitar.

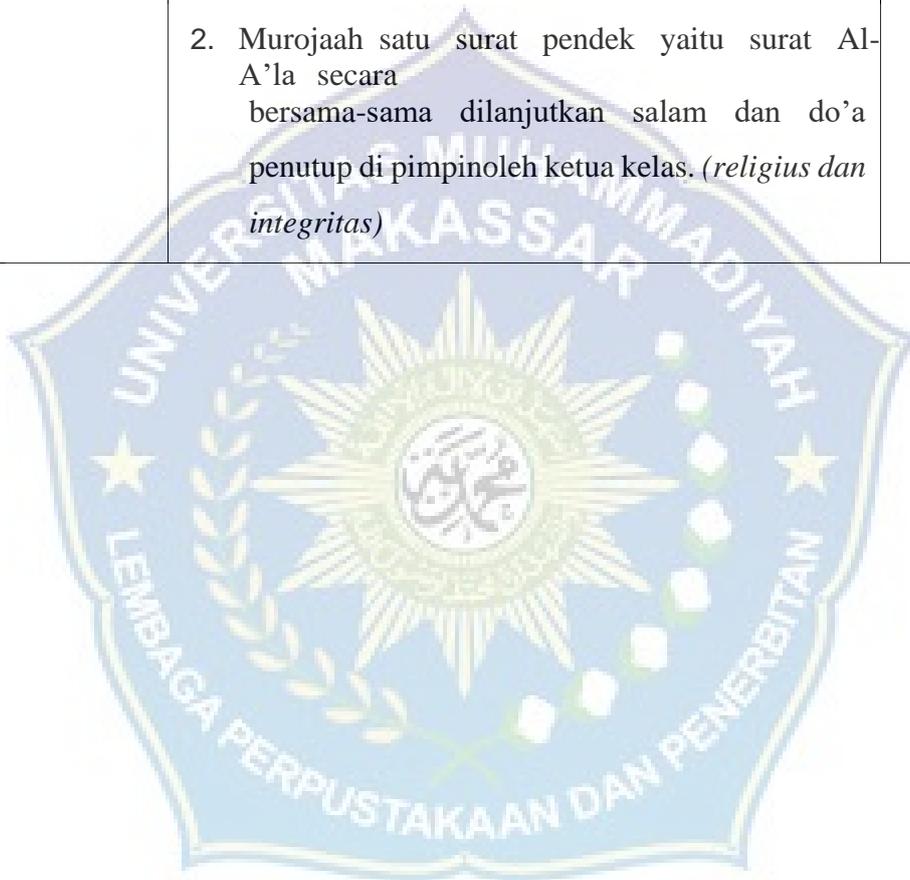


## PEMBELAJARAN 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pembukaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kegiatan di kelas dimulai dengan membaca do'a dan murojaah surat Al Ghosiyah dan At Thoriq dipimpin oleh ketua kelas. (<i>religius dan integritas</i>)</li> <li>2. Kegiatan kelas dilanjutkan dengan guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya sita-cita.</li> <li>4. Salah satu siswa maju untuk mengambil undian ''SarapanPagi'' yang berisi judul lagu nasional atau daerah.</li> <li>5. Seluruh siswa menyanyikan lagu nasional/daerah yang telahdipilih oleh salah satu siswa. (<i>nasionalis</i>)</li> <li>6. Guru mengulas sedikit materi yang telah disampaikan harisebelumnya</li> <li>7. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</li> </ol>	5 Menit
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajak siswa untuk memeperhatikan penjelasan mengenai siklus air .</li> <li>2. Guru menyampaikan urutan siklus air</li> <li>3. Siswa Mengidentifikasi urutan siklus air yang terjadi di bumi.</li> <li>4. Siswa melakukan diskusi secara berkelompok tentang urutansiklus air dan manfaat air bagi kehidupan. (<i>gotong royong</i>)</li> <li>5. Setiap kelompok bekerja sama untuk membuat</li> </ol>	25 Menit

	<p>bagan siklus air beserta keterangannya dengan menggunakan kertas asturo. (<i>kreatif dan gotong royong</i>)</p> <p>6. Setiap kelompok menunjuk salah satu anggota kelompoknya untuk mempresentasikan bagan siklus air yang telah dibuat ke depan kelas. (<i>mandiri</i>)</p> <p>7. Seluruh kelompok melakukan presentasi secara bergantian.</p> <p>8. Guru memberikan tanggapan dan apresiasi kepada kelompok yang sudah mempresentasikan bagan siklus airnya.</p> <p>9. Hasil karya siswa berupa bagan siklus daur air ditempel di dinding kelas.</p> <p>10. Guru mengajak siswa untuk membaca sebuah teks nonfiksi berjudul "Daur Air dan Bencana Kekeringan" pada bukumodul tema 8.</p> <p>12. Secara berkelompok siswa berdiskusi menjawab pertanyaan terkait isi teks tersebut kemudian menuliskan dalam sebuah lembar kerja. (<i>gotong royong</i>)</p> <p>13. Setiap kelompok juga melakukan diskusi untuk memecahkan permasalahan teks nonfiksi yaitu cara mengatasi bencana kekeringan. (<i>kreatif dan gotong royong</i>)</p> <p>14. Setiap kelompok menunjuk satu anggota kelompoknya untuk menyampaikan hasil diskusinya ke depan kelas. (<i>mandiri</i>)</p> <p>15. Guru memberikan tanggapan dan apresiasi kepada kelompok yang sudah menyampaikan hasil diskusi.</p> <p>16. Seluruh kelompok menyampaikan hasil diskusi</p>	
--	---	--

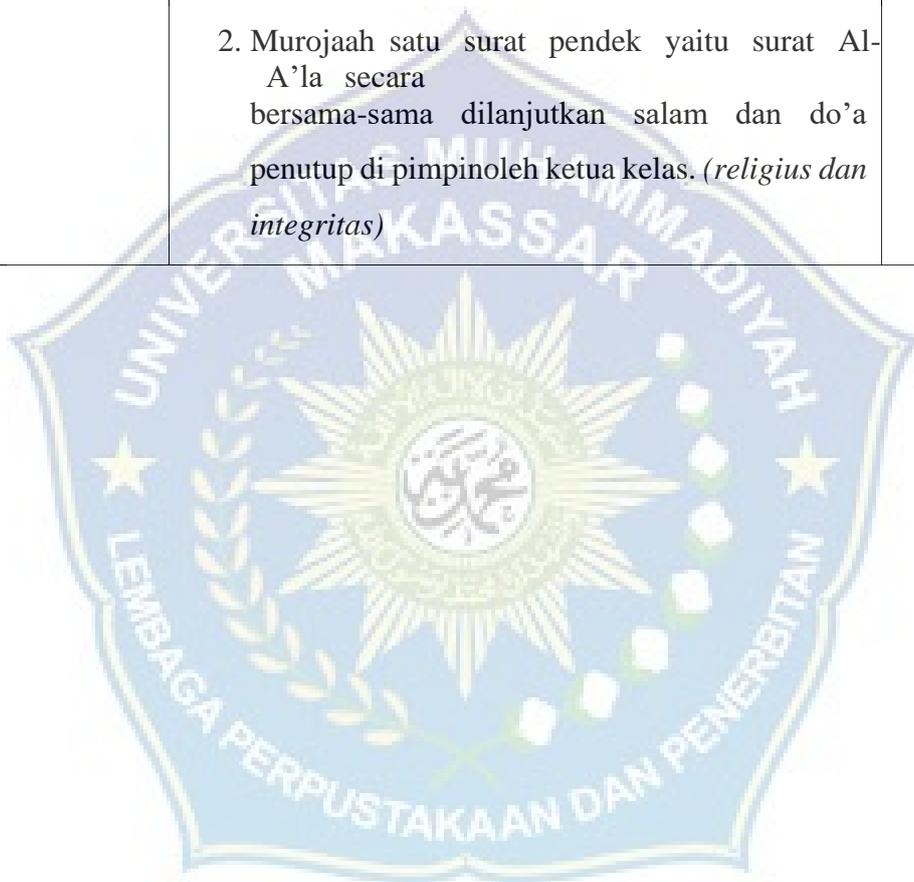
	<p>secarabergantian.</p> <p>17. Guru mengajak seluruh siswa untuk menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang hari ini sudah dilaksanakan.</p>	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menanyakan ulang materi yang dijelaskan apa saja yang belum dimengerti</li> <li>2. Murojaah satu surat pendek yaitu surat Al-A'la secara bersama-sama dilanjutkan salam dan do'a penutup di pimpinoleh ketua kelas. (<i>religius dan integritas</i>)</li> </ol>	5 Menit



## PEMBELAJARAN 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pembukaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kegiatan di kelas dimulai dengan membaca do'a dan murojaah surat Al Ghosiyah dan At Thoriq dipimpin oleh ketuakelas. (<i>religius dan integritas</i>)</li> <li>2. Kegiatan kelas dilanjutkan dengan guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin</li> <li>4. setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita.</li> <li>5. Salah satu siswa maju untuk mengambil undian "SarapanPagi" yang berisi judul lagu nasional atau daerah.</li> <li>6. Seluruh siswa menyanyikan lagu nasional/daerah yang telah dipilih oleh salah satu siswa. (<i>nasionalis</i>)</li> <li>7. Guru mengulas sedikit materi yang telah disampaikan hari sebelumnya</li> </ol> <p>Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</p>	5 Menit
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajak siswa memperhatikan penjelasan mengenai Menjelaskan manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan</li> <li>2. Guru memberikan penjelasan manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan</li> <li>3. Guru memberikan kesempatan setiap siswa untuk menyebutkan manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan</li> </ol> <p>Guru mengajak seluruh siswa untuk</p>	25 Menit

	menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang hari ini sudah dilaksanakan.	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menanyakan ulang materi yang dijelaskan apa saja yang belum dimengerti</li><li>2. Murojaah satu surat pendek yaitu surat Al-A'la secara bersama-sama dilanjutkan salam dan do'a penutup di pimpinoleh ketua kelas. (<i>religius dan integritas</i>)</li></ol>	5 Menit



## PEMBELAJARAN 3

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pembukaan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kegiatan di kelas dimulai dengan membaca do'a dan murojaah surat Al Ghosiyah dan At Thoriq dipimpin oleh ketuakelas. (<i>religius dan integritas</i>)</li> <li>2. Kegiatan kelas dilanjutkan dengan guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin</li> <li>4. setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita.</li> <li>5. Salah satu siswa maju untuk mengambil undian "SarapanPagi" yang berisi judul lagu nasional atau daerah.</li> <li>6. Seluruh siswa menyanyikan lagu nasional/daerah yang telah dipilih oleh salah satu siswa. (<i>nasionalis</i>)</li> <li>7. Guru mengulas sedikit materi yang telah disampaikan harisebelumnya</li> <li>8. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</li> </ol>	5 Menit
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajak siswa memperhatikan penjelasan mengenai Menjelaskan manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan</li> <li>2. Guru memberikan penjelasan manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan</li> <li>3. Guru memberikan kesempatan setiap siswa untuk menyebutkan manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan</li> <li>4. Guru mengajak seluruh siswa untuk</li> </ol>	25 Menit

	menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang hari ini sudah dilaksanakan.	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menanyakan ulang materi yang dijelaskan apa saja yang belum dimengerti</li> <li>2. Murojaah satu surat pendek yaitu surat Al-A'la secara bersama-sama dilanjutkan salam dan do'a penutup di pimpinoleh ketua kelas. (<i>religijs dan integritas</i>)</li> </ol>	5 Menit

## H. PENILAIAN

### Teknik Penilaian (terlampir)

#### a. Sikap

Penilaian sikap dalam pembelajaran ini menggunakan teknik observasi yang dicatat di dalam jurnal harian untuk sikap: tanggung jawab, percaya diri, mandiri

#### b. Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dalam pembelajaran KD ini meliputi:

1) Tes tertulis: pilihan ganda

#### c. Keterampilan

Penilaian keterampilan dalam pembelajaran KD ini menggunakan penilaian Rubrik dan unjuk kerja.

## I. Remedial dan Pengayaan

### 1. Remedial

Dari hasil evaluasi kegiatan penilaian harian, bagi siswa yang belum memahami materi secara baik diberikan proses ulasan dan

pengulangan sehingga memiliki ketrampilan dan pemahaman yang sesuai.

2. Pengayaan

Apabila masih tersisa waktu, guru membahas kembali materi hari untuk memambahwawasan dan pemahaman siswa.

Mengetahui

Pataung, 25 Mei 2024

Kepala sekolah

Peneliti

Hj. Nurbaedah, S.Pd.,M.Pd

Naldi

NIP. 19690506 199107 2 001

NIM. 105311104720



### A, Penilaian Sikap

No	Nama	Skor Untuk Sikap												Jumlah skor	Nilai	Predikat
		Kreatif				Gotong Royong				Mandiri						
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			

### Rubrik Penilaian

Aspek/ Kriteria	Baik sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu bimbingan 1
<b>Kreatif</b>	Sangat kreatif dalam menyelesaikan tugas	Kreatif dalam menyelesaikan tugas	Cukup kreatif dalam menyelesaikan Tugas	Belum kreatif dalam menyelesaikan tugas
<b>Gotong royong</b>	Sangat suka menunjukkan sikap gotong royong dalam mengerjakan tugas kelompok	Suka menunjukkan sikap gotong royong dalam mengerjakan tugas Kelompok	Cukup suka menunjukkan sikap gotong royong dalam mengerjakan tugas kelompok	Belum menunjukkan sikap gotong royong dalam mengerjakan tugas kelompok
<b>Mandiri</b>	Sangat mandiri dalam mengerjakan tugas	Mandiri dalam mengerjakan tugas	Cukup mandiri dalam mengerjakan tugas	Tidak mandiri dalam mengerjakan tugas

## A. Penilaian Keterampilan

### 1. KD IPA 4.9 (Membuat bagan sederhana tentang siklus air)

- Bentuk Penilaian: Penugasan
- Instrumen Penilaian: Rubrik
- Tujuan Kegiatan Penilaian:
- Mengukur pengetahuan dan keterampilan siswa dalam membuat bagan sederhana untuk menjelaskan siklus air.

*Petunjuk: Berilah tanda check (√) pada skor yang sesuai dengan deskriptor yang muncul pada siswa sesuai rubrik*

Kel	Nama	Kelengkapan informasi				Keterbacaan bagan				Jumlah skor	Nilai	Predikat
		4	3	2	1	4	3	2	1			
1	1.											
	2.											
Dst												

### Rubrik Penilaian Bagan Siklus Air

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
kelengkapan informasi	Siswa Menyajikan Informasi dengan sangat Lengkap tentang siklus air tanpa bantuan guru.	Siswa Menyajikan Informasi Dengan Lengkap tentang siklus air dengan sedikit bantuan guru.	siswa menyajikan informasi dengan cukup lengkap tentang siklus air dengan bantuan guru.	informasi yang disajikan tidak lengkap.
keterbacaan bagan	Siswa menyajikan informasi secara lengkap, jelas, dan menggunakan kata kunci yang	Siswa Menyajikan Informasi Dengan lengkap dan menggunakan kata kunci yang	siswa menyajikan informasi dengan cukup lengkap tanpa menggunakan kata kunci.	Siswa Menyajikan Informasi Kurang Lengkap

	Tepat	tepat dengan bantuan guru.		
--	-------	----------------------------	--	--

## 2. KD Bahasa Indonesia 4.8

- Bentuk penilaian: Penugasan
- Instrumen Penilaian: Rubrik
- Tujuan Kegiatan Penilaian: Mengukur pengetahuan dan keterampilan siswa dalam mengidentifikasi dan menuliskan peristiwa-peristiwa pada bacaan.

*Petunjuk: Berilah tanda check (✓) pada skor yang sesuai dengan deskriptor yang muncul pada siswa sesuai rubric*

Kel	Nama	Mengidentifikasi peristiwa				Menulis peristiwa				Jumlah skor	Nilai	Predikat
		4	3	2	1	4	3	2	1			
1	1.											
	2.											
Dst												

### Rubrik penilaian identifikasi teks non fiksi

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
mengidentifikasi peristiwa pada bacaan	menyebutkan dengan benar semua peristiwa pada bacaan.	menyebutkan 3 peristiwa pada bacaan dengan benar.	Menyebutkan 2 peristiwa pada bacaan dengan benar.	hanya dapat menyebutkan 1 peristiwa pada bacaan

menuliskan peristiwa pada bacaan	menuliskan semua peristiwa pada bacaan dengan benar dan runtut.	menuliskan 3 peristiwa pada bacaan dengan Bahasa yang runtut.	menuliskan dengan benar 2 peristiwa apada bacaan dengan Bahasa yang kurang runtut.	menuliskan dengan benar 1 peristiwa pada bacaan dengan Bahasa yang kurang runtut.
----------------------------------	---	---	--	---



## B. Penilaian Pengetahuan

### 1. Kisi-kisi soal

Kompetensi Dasar	Indikator KD	Jumlah Butir	Indikator Soal	Bentuk Tes	Level Proses Kognitif						Tingkat Kesukaran			
					C1	C2	C3	C4	C5	C6	M	SD	SK	
Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.	Mengidentifikasi urutan siklus air yang terjadi di bumi.	1	Siswa dapat menentukan unsur alam yang berperan dalam siklus air	PG		√						√		
		1	Diberikan sebuah narasi, siswa dapat menentukan nama tahapan siklus air	PG				√					√	
		1	Disajikan beberapa peristiwa siswa dapat menganalisis peristiwa yang menghambat siklus air	PG				√					√	

Menjelaskan manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman.	1	Siswa dapat menentukan manfaat air bagi manusia	PG			√					√	
	1	Siswa dapat menganalisis kebutuhan tanaman terhadap air	PG				√				√	

Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	1	Siswa dapat menentukan sumber dari teks Nonfiksi	PG		√					√		
	1	Disajikan beberapa jenis karya, siswa dapat mengidentifikasi karya yang termasuk teks non Fiksi	PG			√					√	

1	Disajikan sebuah teks, siswa dapat menentukan urutan peristiwa dalam Teks	P G		√					√		
1	Disajikan sebuah teks non fiksi siswa dapat menentukan informasi yang tidak ada dalam teks.	P G				√				√	
1	Disajikan beberapa tema teks, siswa dapat menentukan jenis tema yang sesuai teks non fiksi	P G			√				√		

## 2. Pedoman Penskoran

Nilai Maksimal = 100

Nilai = Jumlah Soal dengan jawaban benar x 10

**C. Soal Evaluas****SOAL EVALUASI PEMBELAJARAN KELAS V**

Nama/ kelas : \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_ Pembelajaran : 1 & 3

Tema/ Subtema : 8/ 1 Tanggal : \_\_\_\_\_

A. Jawablah soal di bawah ini dengan memberi tanda silang pada A, B, C dan D yang paling benar!

1. Dalam siklus air unsur yang berperan utama dalam proses evaporasi dan transpirasi adalah ...
  - a. matahari
  - b. bulan
  - c. bintang
  - d. planet
2. Uap air yang naik ke atas mengalami perubahan wujud menjadi titik-titik air yang terkumpul menjadi awan. Proses ini disebut ...
  - a. respirasi
  - b. evaporasi
  - c. kondensasi
  - d. infiltrasi
3. Kegiatan berikut ini yang dapat menghambat siklus air adalah ...
  - a. pembangunan gedung/betonisasi
  - b. penanaman hutan kembali
  - c. pembuatan terasering
  - d. pembudidayaan ikan
4. Berikut manfaat air bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari, kecuali ...
  - a. mandi
  - b. wisata air terjun
  - c. mencuci baju
  - d. minum
5. Tumbuhan memerlukan air untuk membuat makanannya sendiri yang dikenal dengan proses ...
  - a. bernapas
  - b. adaptasi
  - c. penyerbukan
  - d. fotosintesis
6. Sebuah teks non fiksi pada umumnya ditulis berdasarkan ...
  - a. cerita
  - b. imajinasi
  - c. fakta
  - d. khayalan
7. Perhatikan beberapa jenis bentuk tulisan berikut!
  - (i). Novel
  - (ii). Kamus
  - (iii). Dongeng

(iv). Surat Kabar

(v). Cerita Rakyat

Yang termasuk teks non fiksi adalah ...

- a. (i) dan (ii)                      b. (ii) dan (iv)                      c. (iii) dan (v)                      d. ) iv dan (v)

8. Bacalah teks berikut ini untuk menjawab nomor 8 dan 9!

Siklus air adalah rangkaian atau tahapan yang dilalui oleh air dari bumi, ke atmosfer, dan kembali lagi ke bumi. Proses singkat daur air, yaitu ketika air laut (evaporasi) atau tumbuhan (transpirasi) terkena panas matahari, akan terjadi penguapan. Proses itu kemudian membentuk awan. Setelah itu, awan ditiup oleh angin hingga berkumpul di atmosfer. Semakin naik ke atas, suhu awan semakin dingin. Awan yang suhunya dingin iniberkondensasi menjadi titik-titik air. Kondensasi adalah perubahan uap air atau benda gas menjadi benda cair pada saat suhu udara di bawah titik embun. Selanjutnya, akibat serangkaian proses tadi, air hujan turun ke bumi (presipitasi) dan meresap ke dalam tanah(infiltrasi). Rangkaian proses itu terjadi secara berulang dan menjadi siklus

Berdasarkan teks di atas urutan siklus air adalah ...

- a. evaporasi  kondensasi  presipitasi  infiltrasi  
 b. evaporasi  transpirasi  presipitasi  infiltrasi  
 c. evaporasi  kondensasi  infiltrasi presipitasi  
 d. evaporasi  kondensasi  transpirasi  infiltrasi

9. Berikut ini informasi yang diperoleh dari teks di atas, kecuali ...

- a. Air laut menguap karena terkena panas matahari  
 b. Semakin ke atas suhu awan semakin tinggi  
 c. Air hujan yang turun kemudian meresap ke dalam tanah  
 d. Rangkaian siklus air berakhir pada proses presipitasi

10. Tema-tema berikut ini yang dapat dikembangkan menjadi teks non fiksi adalah ...

- a. Legenda Danau Toba  
 b. Kisah Kancil dan Kura-kura  
 c. Peristiwa terjadinya pelangi  
 d. Dongeng Joko Tarub

4. Kunci Jawaban soal evaluasi

1. A  
 2. C  
 3. A

4. B
5. D
6. C
7. B
8. A
9. D
10. C



### LAMPIRAN 3

#### Observasi Aktivitas Belajar Siswa

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan				Persentase
		I	%	II	%	%
1.	Siswa aktif berinteraksi dengan media animasi					
2	Siswa dapat menjelaskan kembali materi yang disampaikan dalam animasi					
3	Siswa masuk dan keluar kelas saat pemberian materi dengan animasi					
4	Siswa aktif bertanya atau memberi komentar terkait animasi					
5	Siswa dapat menjawab pertanyaan yang diajukan guru tentang topik yang telah dipelajarinya dengan					

6	Siswa menunjukkan pemahaman setelah menggunakan animasi					
7	Siswa dapat menjelaskan konsep yang dibuat dengan menggunakan kalimat dan pemikirannya sendiri.					
8	Siswa mengerjakan pekerjaan dengan mudah dengan media animasi					



## LAMPIRAN 4

### Angket Respon Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Menggunakan Media Audio Visual Animasi

Responden

Nama :

Kelas :

Hari / Tanggal :

Petunjuk :

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan
2. Bacalah pernyataan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa dipengaruhi hal lain.
3. Pilihlah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pandangan anda, dengan memberikan tanda check list (✓) pada satu jawaban yang paling sesuai, dengan opsi penilaian :

Kategori pilihan jawaban

5	Sangat setuju
4	Setuju
3	Cukup setuju
2	kurang setuju
1	Tidak setuju

No	Pernyataan	SS	S	CS	KS	TS
1	Apakah anda merasa tertarik dengan materi yang diajarkan menggunakan media audio visual animasi?					
2	Bagaimana menurut anda, apakah animasi membantu anda lebih memahami materi yang diajarkan.					
3	Apakah anda merasa lebih senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media audio visual animasi dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain?					
4	Menurut anda, seberapa menarik animasi yang digunakan dalam materi pelajaran					
5	Saya merasa senang dan terhibur saat menonton animasi ini					
6	Animasi ini membuat saya merasa lebih semangat untuk belajar					
7	Saya merasa gembira melihat karakter-karakter animasi dalam media ini					

8	Media animasi ini membuat saya merasa lebih tertarik untuk memahami materi yang disampaikan					
9	Saya merasa tertarik dengan animasi yang ditampilkan					
10	Media animasi membantu saya mempertahankan perhatian					
11	Saya merasa lebih antusias					
12	Saat menggunakan media audio visual animasi dalam pembelajaran, saya merasa lebih terlibat dalam proses belajar					
13	Saya merasa lebih termotivasi untuk aktif bertanya atau berdiskusi ketika menggunakan media audio visual animasi					
14	Media audio visual animasi membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan					

15	Media audio visual animasi membantu saya lebih mudah mengingat materi yang diajarkan.					
----	---	--	--	--	--	--



### LAMPIRAN 5

Data Hasil Angket Respon Siswa Sebelum Penggunaan Media Audio Visual

Animasi (Pretest)

No	Pernyataan	Frekuensi					Presentase%				
		SS	S	CS	KS	TS	SS	S	CS	KS	TS
1	Apakah anda merasa tertarik dengan materi yang diajarkan menggunakan media audio visual animasi?	2	2	5	3	1	15	15	38	23	8
2	Bagaimana menurut anda, apakah animasi membantu anda lebih memahami materi yang diajarkan.	2	8	2	1	0	15	62	15	8	0
3	Apakah anda merasa lebih senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media audio visual animasi dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain?	1	2	5	4	1	8	15	38	30	8
4	Menurut anda, seberapa menarik animasi yang digunakan dalam materi pelajaran	0	8	4	1	0	0	62	31	8	0
5	Saya merasa senang dan terhibur saat menonton animasi ini	1	4	3	2	3	8	31	23	15	23

6	Animasi ini membuat saya merasa lebih semangat untuk belajar	3	1	5	2	2	23	8	39	15	15
7	Saya merasa gembira melihat karakter-karakter animasi dalam media ini	0	3	5	2	3	0	23	39	15	23
8	Media animasi ini membuat saya merasa lebih tertarik untuk memahami materi yang disampaikan	1	10	1	1	0	8	77	8	8	0
9	Saya merasa tertarik dengan animasi yang ditampilkan	5	5	2	1	0	39	39	15	8	0
10	Media animasi membantu saya mempertahankan perhatian	0	5	4	4	0	0	39	31	31	0
11	Saya merasa lebih antusias	2	2	5	2	2	15	15	39	15	15
12	Saat menggunakan media audio visual animasi dalam pembelajaran, saya merasa lebih terlibat dalam proses belajar	1	4	4	1	3	8	31	31	8	23
13	Saya merasa lebih termotivasi untuk aktif bertanya atau berdiskusi ketika menggunakan media audio visual animasi	6	3	2	2	0	46	23	15	15	0
14	Media audio visual animasi membuat saya	5	3	2	3	0	39	23	15	23	0

	lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan										
15	Media audio visual animasi membantu saya lebih mudah mengingat materi yang diajarkan.	1	3	3	3	3	8	23	23	23	23
	Rata-rata	30	63	52	32	18	15%	32%	26%	16%	9,%



## LAMPIRAN 6

Data Hasil Angket Respon Siswa Setelah Penggunaan Media Audio Visual

Animasi (Posttest)

No	Pernyataan	Frekuensi					Presentase%				
		SS	S	CS	KS	TS	SS	S	CS	KS	TS
1	Apakah anda merasa tertarik dengan materi yang diajarkan menggunakan media audio visual animasi?	3	3	3	3	1	23	23	23	23	8
2	Bagaimana menurut anda, apakah animasi membantu anda lebih memahami materi yang diajarkan.	3	5	5	0	0	23	39	39	0	0
3	Apakah anda merasa lebih senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media audio visual animasi dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain?	2	2	4	1	4	15	15	31	8	33
4	Menurut anda, seberapa menarik animasi yang digunakan dalam materi pelajaran	2	4	6	1	0	15	31	46	8	0

5	Saya merasa senang dan terhibur saat menonton animasi ini	5	2	4	2	0	39	15	31	15	0
6	Animasi ini membuat saya merasa lebih semangat untuk belajar	3	3	4	1	2	23	23	31	8	17
7	Saya merasa gembira melihat karakter-karakter animasi dalam media ini	4	3	0	1	2	31	23	0	8	17
8	Media animasi ini membuat saya merasa lebih tertarik untuk memahami materi yang disampaikan	11	0	1	0	1	85	0	8	0	8
9	Saya merasa tertarik dengan animasi yang ditampilkan	5	3	2	0	3	39	23	15	0	25
10	Media animasi membantu saya mempertahankan perhatian	2	4	6	0	1	15	31	46	0	8
11	Saya merasa lebih antusias	2	5	4	1	1	15	39	31	8	8
12	Saat menggunakan media audio visual animasi dalam pembelajaran, saya merasa lebih terlibat dalam proses belajar	3	3	6	1	0	23	23	46	8	0

13	Saya merasa lebih termotivasi untuk aktif bertanya atau berdiskusi ketika menggunakan media audio visual animasi	4	7	2	0	0	31	54	15	0	0
14	Media audio visual animasi membuat saya lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan	1	7	3	0	2	8	54	23	0	17
15	Media audio visual animasi membantu saya lebih mudah mengingat materi yang diajarkan.	3	4	4	2	0	23	31	31	15	0
Rata-rata		53	55	54	13	17	<b>27%</b>	<b>28%</b>	<b>27%</b>	<b>6%</b>	<b>9%</b>

## LAMPIRAN 7

### Instrumen Respon Siswa

PERTEMUAN I		ASPEK YANG DIAMATI							
NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8
1	Andi Pabaung	1	1	1	0	1	1	1	0
2	Adinda	1	0	1	0	1	1	1	1
3	Naila Saharini	1	1	0	0	0	1	1	1
4	Nurul Agustina R	1	1	1	0	1	1	1	1
5	Muh. Fahri	1	1	1	0	0	1	1	0
6	Muh. Suaib	1	1	0	0	1	1	1	0
7	Masya Mulia Putri	1	0	1	1	1	0	0	0
8	Mita	0	1	0	0	0	1	1	0
9	Pipik Malaikat Firman	1	1	1	0	0	1	0	1
10	Rahma Dani	1	1	1	1	1	0	1	1
11	Sahkyla	1	0	0	1	1	1	0	1
12	Syafira	0	1	1	1	0	1	0	1
13	Sanrini	1	1	1	1	1	0	1	1
<b>JUMLAH</b>		11	10	9	5	8	10	9	8
<b>TOTAL</b>		70							

PERTEMUAN II		ASPEK YANG DIAMATI							
NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8
1	Andi Pabaung	1	1	1	0	1	1	1	1
2	Adinda	1	1	1	0	1	1	1	1
3	Naila Saharini	1	1	0	1	1	1	1	1
4	Nurul Agustina R	1	1	1	1	1	1	1	1
5	Muh. Fahri	1	1	1	1	0	1	1	1
6	Muh. Suaib	1	1	0	1	1	1	1	1
7	Masya Mulia Putri	1	0	1	1	1	0	1	0
8	Mita	1	1	0	1	0	1	1	1
9	Pipik Malaikat Firman	0	1	1	0	1	1	0	1
10	Rahma Dani	1	1	1	1	1	0	1	1
11	Sahkyla	1	0	1	1	1	1	0	1
12	Syafira	1	1	1	1	0	1	1	1
13	Sanrini	1	1	1	1	1	0	1	1
<b>JUMLAH</b>		12	11	10	10	10	10	11	12
<b>TOTAL</b>		86							

**LAMPIRAN 8**Daftar Nilai *Pre-Test* Dan *Post-Test*

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b><i>Pre-test</i></b>	<b><i>Post-test</i></b>
<b>1</b>	Andi Pabaung	30	100
<b>2</b>	Adinda	40	100
<b>3</b>	Naila Saharini	40	100
<b>4</b>	Nurul Agustina R	50	100
<b>5</b>	Muh. Fahri	50	100
<b>6</b>	Muh. Suaib	10	70
<b>7</b>	Masya Mulia Putri	50	80
<b>8</b>	Mita	30	70
<b>9</b>	Pipik Malaikat Firman	20	100
<b>10</b>	Rahma Dani	40	100
<b>11</b>	Sahkyla	30	90
<b>12</b>	Syafira	50	80
<b>13</b>	Sanrini	20	100
<b>TOTAL</b>		<b>460</b>	<b>1.190</b>

## LAMPIRAN 9

Tabel Test

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

r	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793

## LAMPIRAN 10

Uji Spss Versi 25.0

### Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error
Pair 1 sebelum diberikan perlakuan	35.3846	13	13.30124	3.68910
setelah diberikan perlakuan	91.5385	13	12.14232	3.36767

### Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 sebelum diberikan perlakuan & setelah diberikan perlakuan	13	.202	.507

### Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 sebelum diberikan perlakuan - setelah diberikan perlakuan	-5.61538	16.09268	4.46331	-65.87856	-46.42914	-12.581	12	.000

## LAMPIRAN 11

## Izin Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Alamat: J. Masjid Raya No. 38 Tlp. 0411-887188 Sungguminasa 92111 Website: dpmpptsp.gowakab.go.id email: perizinan.kab.gowa@gmail.com

Nomor : 503/534/DPM-PTSP/PENELITIAN/2024  
 Lampiran :  
 Perihal : Surat Keterangan Penelitian

KepadaYth.  
 kepala sekolah SDI Pataung kab. gowa

di-  
**Tempat**

Berdasarkan Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel Nomor: 12594/S.01/PTSP/2024 tanggal 20 Mei 2024 tentang izin Penelitian.

Dengan ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : **NALDI**  
 Tempat/Tanggal Lahir : Pataung / 12 April 2000  
 Jenis Kelamin : Laki-Laki  
 Nomor Pokok : 105311104720  
 Program Studi : Teknologi Pendidikan  
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)  
 Alamat : Pataung

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis/Disertasi/Lembaga di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul:

**\*Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA DI SDI Pataung Kabupaten Gowa\***

Selama : 24 Mei 2024 s/d 24 Juli 2024  
 Pengikut :

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan:

1. Sebelum melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab.Gowa;
2. Penelitian tidak menyimpang dari surat yang diberikan;
3. Menjalani semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Surat Keterangan akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat keterangan ini tidak menjalani ketentuan tersebut diatas.

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.

Diterbitkan di Sungguminasa, tanggal : 21 Mei 2024

Ditandatangani secara elektronik Oleh:  
 a.n. Bupati Gowa  
 Kepala DPMPPTSP Kabupaten Gowa,



**HINDRA SETIAWAN ABBAS S.Sos.M.Si**  
 Pengkal - Pembina Utama Muda  
 Np : 19721026 196303 1 003

- Tembusan Yth:
1. Bupati Gowa (sebagai laporan)
  2. ketua LP3M UNISMUH Makassar di makassar
  3. Arsip



## LAMPIRAN 12

## Surat keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**UPT SD INPRES PATAUNG**

Alamat : Pataung, Taring, Kec. Biringbulu, Kab. Gowa, Prov. Sulawesi Selatan 92175

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

NOMOR : 04/UPT DISDIK-BB/SDI-PT/VII/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Hj. Nurbaedah, S.Pd., M.Si**  
NIP : 196206051993012002  
Pangkat / Gol : Pembina/  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Alamat : Parang Rea

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : **Naldi**  
Nim : 105311104720  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar

Benar-benar telah melaksanakan penelitian dari tanggal 24 Mei 2024 s/d 24 Juli 2024, di SDI Pataung dengan judul :

**"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI SDI PATAUNG KABUPATEN GOWA"**

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



## LAMPIRAN 13

## Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 139 Makassar  
Telp. (0411) 460337/460332 (Fax)  
Email: fkip@unmah.ac.id  
Web: www.fkip.unmah.ac.id

**KARTU KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL/SKRIPSI**

Nama : NALDI  
Stambuk : 105311104720  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di SDI Pataung Kabupaten Gowa  
Pembimbing : 1. Nasir, S.Pd., M.Pd  
2. Firdaus R, S.Pd., M.Pd

No	Tanggal Bimbingan	Catatan Dosen Pembimbing	Tanda Tangan
1	20/02/2024	Puas Catatan Bagus	[Signature]
2	22/02/2024	[Signature]	[Signature]
3	26/02/2024	Puas Catatan	[Signature]
4	3/03/2024	Hasil Baik	[Signature]
5	05/03/2024	Hasil Baik	[Signature]
6	05/03/2024	Hasil Baik	[Signature]
7			
8			

**Catatan:**

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian jika sudah konsultasi dan disetujui oleh Pembimbing

Makassar, 09-09-2024

Ketua Prodi,  
Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd  
NBM. 991323



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin 100 Makassar  
Telp: 0411 340011/3400111111  
Faksimil: 0411 3400111111  
Web: www.muhammadiyah.ac.id

### KARTU KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL/SKRIPSI

Nama : NALDI  
Stambuk : 105311104720  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di SDI Pataung Kabupaten Gowa  
Pembimbing 1. Nasir, S.Pd., M.Pd  
2. Firdaus R, S.Pd., M.Pd

No	Tanggal Bimbingan	Catatan Dosen Pembimbing	Tanda Tangan
1	13-7-2024	Tela Caca Penulisan Penggunaan Huruf Kapital Penulisan Daftar Isi, Daftar Pustaka Kegunaan Lembar Kerja & Lembar Jawaban	
2	21-7-2024	Revisi masalah penelitian Tela Caca Penulisan kecapaian Penulisan Daftar Pustaka sesuai APA Sampai ke penulisan program	
3	3-8-2024	Abstrak sesuai isi, pengalihan Revisi, masalah, tujuan, manfaat, metode Penelitian relevan, kebaruan hasil penelitian	
4	6-8-2024	Deskripsi hasil observasi Baca tela caca penulisan Daftar Pustaka	
5	10-8-2024	Koreksi tela caca penulisan dan isi areal pembimbing	
6	20-8-2024	Koreksi tabel di sampul belakang Analisis data di bab 4	
7	21-8-2024	Ukuri tela caca penulisan Daftar Pustaka Pustaka sesuai ketentuan ilmiah	
8	22-8-2024	Ukuri bagian sambung dari pembimbing Ace / Dr. Muhammad Nawir	

**Catatan:**

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian jika sudah konsultasi dan disetujui oleh Pembimbing

Makassar, 09-09-2024

Ketua Prodi,  
Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd  
NBM. 991323

## LAMPIRAN 14

## Surat Keterangan Bebas Plagiat



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat Kantor : Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Telp. (0411) 866972, 881593, Fax. (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Naldi  
Nim : 105311104720  
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	25 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	2 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan  
seperlunya.

Makassar, 30 Agustus 2024  
Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



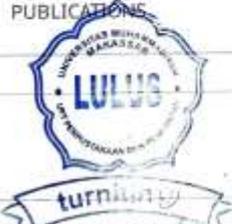
Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222  
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588  
Website: www.library.unismuh.ac.id  
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

BAB I Naldi 105311104720

ORIGINALITY REPORT

**10%** SIMILARITY INDEX  
**8%** INTERNET SOURCES  
**7%** PUBLICATIONS  
**5%** STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



1	repository.ubb.ac.id Internet Source	2%
2	Submitted to Universitas Pelita Harapan Student Paper	2%
3	asbabulismu.blogspot.com Internet Source	2%
4	eprints.umm.ac.id Internet Source	2%
5	fariyantiroleplay.blogspot.com Internet Source	2%

Exclude quotes  Off  
Exclude bibliography  Off  
Exclude matches  < 2%



BAB II Naldi 105311104720

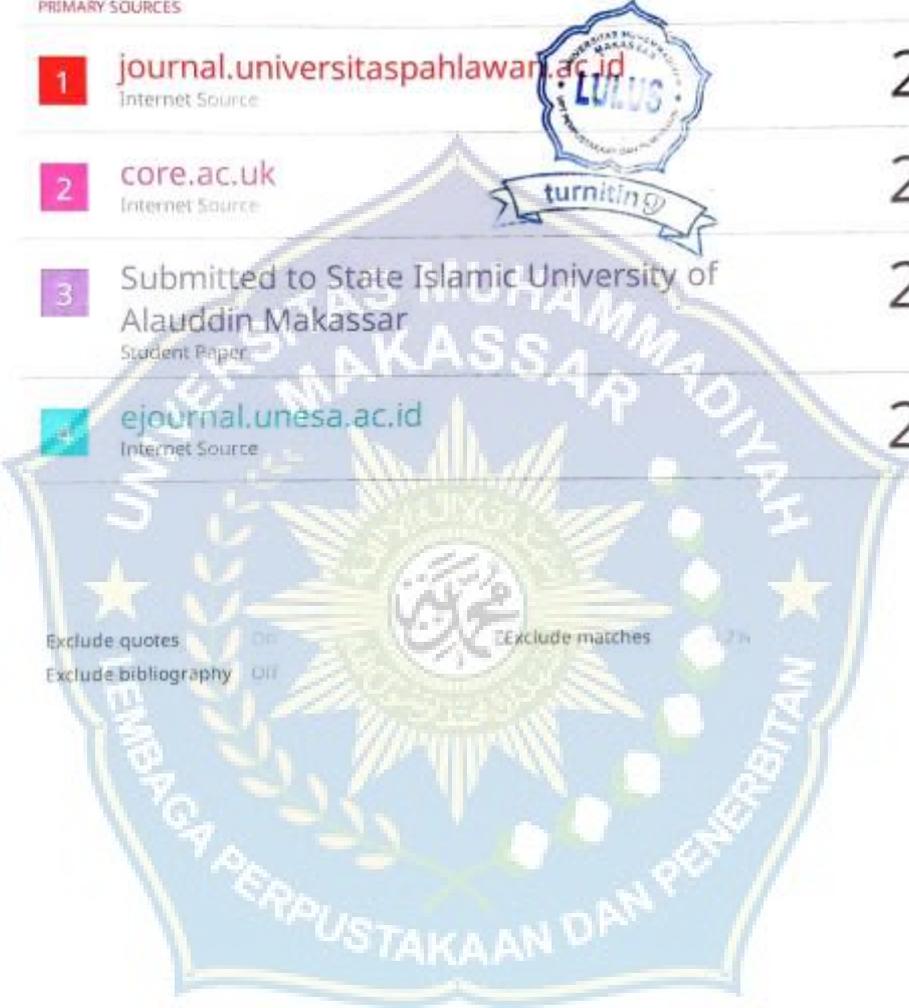
ORIGINALITY REPORT

8%	6%	14%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	2%
2	core.ac.uk Internet Source	2%
3	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	2%
	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes  On  Off  
Exclude bibliography  On  Off  
Exclude matches  On  Off



BAB III Naldi 105311104720

## ORIGINALITY REPORT

**10%**  
SIMILARITY INDEX

**9%**  
INTERNET SOURCES

**7%**  
PUBLICATIONS

**10%**  
STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://jurnal.staidagresik.ac.id">jurnal.staidagresik.ac.id</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://santiorice.com">santiorice.com</a> Internet Source	2%
5	Submitted to Universitas Sanata Dharma Student Paper	2%
6	<a href="http://perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id">perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id</a> Internet Source	2%

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches



AB IV Naldi 105311104720

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



docobook.com

Internet Source

2%



Exclude quotes

Off

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

Off



AB V Naldi 105311104720

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



repo.uinsatu.ac.id

Internet Source

4%



Exclude quotes

off

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

on



LAMPIRAN 15

Media Audio Visual Animasi



## RIWAYAT HIDUP



**Naldi.** Dilahirkan di Pataung Desa Taring Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada tanggal 12 April 2000, dari pasangan Ayahanda Jama dan Ibunda Satti. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2009 di SDI Pataung dan tamat tahun 2014, tamat SMP Negeri 2 Turatea tahun 2017, dan tamat SMA Negeri 6 Jeneponto tahun 2020. Pada tahun yang sama (2020), penulis melanjutkan pendidikan pada Program Strata Satu Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai tahun 2024.

