ABSTRAK

HELEN SAFITRI. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SDN Romang Rappoa.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Rosmini Madeamin dan Tarman A Arif.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan media Interaktif Animasi dalam pembelajaran membaca pemahaman pada siswa kelas IV SDN Romang Rappoa., dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap membaca pemahaman dan minat belajar pada siswa kelas IV SDN Romang Rappoa. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif atau experiment (*Quasi experimental design*) dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Sampel dan populasi adalah siswa IV SDN Romang Rappoa yang berjumlah 24 siswa. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah pretest, posttest, serta lembar observasi minat belajar siswa dengan menggunakan metode tes dan non-tes.

Data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Data dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif diketahui nilai rata-rata (*mean*) *pretest* adalah 59,56 dan berada pada kategori rendah yaitu 75% sedangkan rata-rata (*mean*) *posttest* adalah 79,38 berada pada kategori tinggi yaitu 83,33%. nilai rata-rata pada *posttest* lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *pretest* dan analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui t_{hitung} yang diperoleh adalah 17,282 dengan frekuensi $df = 10 - 24 = 23$, pada taraf signifikansi = 0,05 atau 5% diperoleh t_{tabel} adalah 2,068. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Interaktif Animasi terhadap minat belajar membaca pemahaman pada siswa kelas IV SDN Romang Rappoa.

Kata Kunci: *Media Interaktif Animasi, Minat Membaca Pemahaman*