

**PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP MINAT DAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV UPT SPF SD INPRES PANNAMPU II
KOTA MAKASSAR**

TESIS

**ANDI ST. HARTINA SAID
NIM: 4620106019**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS BOSOWA
2023**

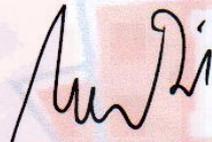
HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Pannampu II Kota Makassar.
2. Nama Mahasiswa : Andi St. Hartina Said
3. NIM : 4620106019
4. Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyetujui Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Asdar, M.Pd
NIDN. 092297001



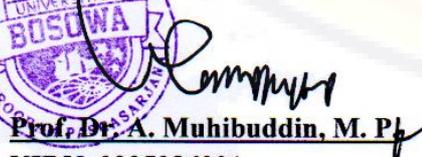
Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si
NIDN. 0910106304

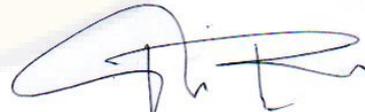
Mengetahui

Direktur
Program Pascasarjana

Ketua
Program Studi Magister
Pendidikan Dasar




Prof. Dr. A. Muhibuddin, M. Pd
NIDN. 0005086301



Dr. Sundari Hamid, S.Pd., M.Si
NIDN. 0924037001

HALAMAN PENERIMAAN

Pada hari tanggal : Senin, 27 Februari 2023

Tesis atas nama : Andi St. Hartina Said

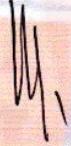
NIM : 4620106019

Telah diterima oleh Panitia Ujian Tesis Program Pascasarjana Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Untuk Memperoleh Gelar Magister pada Program Studi Magister Pendidikan Dasar.

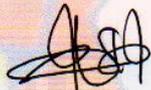
PANITIA UJIAN TESIS

Ketua : Dr. Asdar, M.Pd. ()

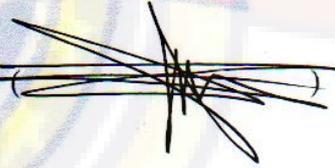
(Pembimbing I)

Sekretaris : Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si ()

(Pembimbing II)

Anggota Penguji : Dr. A. Hamsiah, M.Pd. ()

(Penguji I)

Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd. ()

(Penguji II)

Makassar, 27 Februari 2023

Direktur,



Prof. Dr. A. Muhibuddin, M. Pd.
NIDN: 0005086301

PERNYATAAN KEORISINILAN

yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Andi St. Hartina Said

NIM : 4620106019

Program Studi : Pendidikan Dasar

Menyatakan bahwa tesis yang berjudul “Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SD Ipres Pannampu II Kota Makassar” merupakan karya asli. Seluruh ide yang ada dalam tesis ini, kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan, merupakan ide yang saya susun sendiri. Selain itu, tidak ada bagian dari tesis ini yang telah saya gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar atau sertifikatakademik.

Jika pernyataan di atas terbukti sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh PPs Universitas Bosowa.

Makassar, Februari 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Andi St. Hartina Said
NIM. 4620106019

PRAKATA

Syukur alhamdulillah, segala puji penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt., atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penelitian dan penyusunan tesis dengan judul “Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Pannampu II” dapat diselesaikan dengan baik dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Proses penyelesaian tesis ini merupakan suatu perjuangan yang panjang bagi penulis. Selama proses penelitian dan penyusunan tesis ini, banyak kendala yang dihadapi. Namun, berkat keseriusan pembimbing dalam mengarahkan dan membimbing penulis sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.

Salawat dan salam tidak lupa dikirimkan kepada Nabi Besar Muhammad yang telah menunjukkan cahaya bagi umatnya. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Dr. Asdar, M.Pd. sebagai pembimbing I dan Dr.H. Mas’ud Muhammadiyah, M.Si. sebagai pembimbing II. Ucapan Terimah kasih disampaikan kepada Dr. Hj. Andi Hamsiah, M.Pd. dan Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd. sebagai tim penguji yang banyak memberikan masukan yang sangat berarti dalam penyusunan laporan hasil penelitian ini.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Batara Surya, S.T., M.Si. selaku Rektor Universitas Bosowa atas segala fasilitas dan kesempatan untuk menjadi mahasiswa PPs Universitas Bosowa.

2. Bapak Prof. Dr. A. Muhibuddin, M.P. selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Bosowa, yang telah memberikan kemudahan kepada penulis, baik pada saat perkuliahan maupun pada saat penelitian.
3. Ibu Dr. Sundari Hamid, M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Dasar yang telah memberikan pelayanan yang baik kepada penulis, baik pada saat mengikuti perkuliahan, maupun pada saat pelaksanaan penelitian dan penyusunan laporan hasil penelitian ini.
4. Bapak/ Ibu Dosen serta Karyawan/Staf Universitas Bosowa atas kebijaksanaan dan pelayanan yang telah diberikan pada saat perkuliahan, penelitian dan penulisan laporan penelitian ini.
5. Ucapan terima kasih tak terhingga secara khusus disampaikan kedua orang tua tercinta, Andi Muh. Said (Alm.) dan St. Suaibah, A.Ma yang telah mengasuh dan mendidik dengan penuh kasih sayang.
6. Kepada saudara – saudaraku yang telah banyak memberikan dukungan, dan seluruh keluarga yang telah membantu baik material maupun moril dalam menempuh studi.
7. Kepada partner Yanuar Tri Setyawan, S.T. yang telah memberikan dukungan dan membantu baik material maupun moril dalam menempuh studi.
8. Ibu Andi Ferawati Said, S.Pd.,M.Pd. selaku Kepala UPT SPF SD Inpres Pannampu II yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian di UPT SPF SD Inpres Pannampu II
9. Ibu Asnia, S.Pd dan Ibu Supiati, S.Pd. selaku guru kelas IV UPT SPF SD Inpres Pannampu II yang telah bersedia menjadi observer dalam penelitian di UPT SPF SD

Inpres Pannampu II.

10. Bapak Muh. Kadri Karim, S.Pd. M.Pd. selaku Kepala UPT SPF SD Inpres Pannampu II serta Bapak/ Ibu Guru UPT SPF SD Inpres Pannampu II yang telah banyak memberikan semangat dan motivasi kepada peneliti selama menempuh pendidikan di Universitas Bosowa.
11. Siswa – siswi kelas IV UPT SPF SD Inpres Pannampu II yang menjadi responden peneliti.
12. Teman – teman seperjuangan angkatan 2021 Universitas Bososwa khususnya kelas Dikdas yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Akhirnya, penulis berharap semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan mendapat pahala dari Tuhan YME.

Makassar, Februari 2023
Penulis

ABSTRAK

ANDI ST. HARTINA SAID, 2023. Tesis dengan judul ”*Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Pannampu II*”. Dibimbing oleh Asdar dan Mas’ud Muhammadiyah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Adapun subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Inpres Pannampu II yang jumlah siswa 40 orang yang terdiri dari 23 orang laki-laki dan 17 orang perempuan.. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik angket untuk mengetahui minat belajar siswa berupa 15 pernyataan dan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa berupa soal *essay* 10 item. Hasil penelitian berdasarkan analisis deskriptif menunjukkan bahwa (1) Rata-rata nilai angket minat belajar kelas kontrol sebelum perlakuan adalah 48 dan nilai angket kelas kontrol setelah perlakuan adalah 73. Sedangkan nilai angket kelas eksperimen sebelum menggunakan media animasi adalah 40 sedangkan nilai angket setelah menggunakan media adalah 83. Artinya media animasi lebih baik digunakan dibandingkan tanpa menggunakan media animasi, (2) Rata-rata hasil *pretest* hasil belajar siswa kelas kontrol sebelum perlakuan adalah 24 dan nilai *post-test* kelas kontrol setelah perlakuan adalah 73 sedangkan nilai *pretest* kelas eksperimen sebelum menerapkan media animasi adalah 38 dan nilai *post-test* kelas eksperimen setelah menerapkan media animasi adalah 87. Artinya media animasi lebih baik digunakan dibandingkan tanpa menggunakan media animasi. Sedangkan hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa media animasi berpengaruh lebih signifikan dibandingkan tanpa menggunakan media pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Pannampu II. Hal ini berdasarkan tabel multivariate test dalam uji manova diperoleh nilai Sig. 0,000 < 0,05.

Kata kunci : Media animasi, minat belajar, hasil belajar

ABSTRACT

ANDI ST. HARTINA SAID, 2023. *Thesis with the title "The Influence of Animation Media on Interests and Learning Outcomes of Class IV UPT SPF SD Inpres Pannampu II". Supervised by Asdar and Mas'ud Muhammadiyah.*

This study aims to determine the Effect of Using Animation Media on Learning Interest and Student Learning Outcomes. This type of research is quasi-experimental research. The research subjects were fourth grade students at SD Inpres Pannampu II with a total of 40 students consisting of 23 boys and 17 girls. The data collection technique in this study was carried out using a questionnaire technique to determine student learning interest in the form of 15 connectors and a test to determine student learning outcomes in the form of 10 item essay questions. The results of the research based on descriptive analysis show that (1) the average value of the control class's interest questionnaire before treatment was 48 and the control class's questionnaire value after treatment was 73. 83. This means that animated media is better used than without using animated media, (2) The average pretest results for control class students before treatment is 24 and the post-test score for the control class after treatment is 73 while the pretest score for the experimental class before applying the media animation is 38 and the post-test value of the experimental class after applying animation media is 87. This means that animation media is better to use than without using animation media. While the results of the inferential analysis show that animation media has a more significant effect than without using learning media on the interest and learning outcomes of class IV UPT SPF SD Inpres Pannampu II. This is based on the multivariate test table in the Manova test, the value of Sig. $0.000 < 0.05$.

Keywords: *Animation media, interest in learning, learning outcomes*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENERIMAAN	iii
PERNYATAAN KEORISINILAN	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR	9
A. KAJIAN TEORI	9
1. Media	9
2. Media Animasi	17
3. Minat	24
4. Hasil Belajar	31
B. Penelitian Yang Relevan	36
C. Kerangka Pikir	39
D. Hipotesis Penelitian	41
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian	42
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	43
C. Populasi dan Sampel Penelitian	44

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	45
E. Instrumen Penelitian	46
F. Teknik Pengumpulan Data	46
G. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Penelitian	52
B. Pembahasan	65
BAB V PENUTUP	69
A. Kesimpulan	70
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
RIWAYAT HIDUP	123

UNIVERSITAS
BOSOWA

DAFTAR TABEL

3.1	Keadaan Populasi	44
4.1	Distibusi Frekuensi Minat Belajar Kelas Kontrol	53
4.2	Distibusi Frekuensi Minat Belajar Kelas Eksperimen.....	54
4.3	Distibusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Kontrol	56
4.4	Distibusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	58
4.5	Hasil Uji Normalitas <i>Post-test</i> Minat Belajar.....	59
4.6	Hasil Uji Normalitas <i>Post-test</i> Hasil Belajar.....	60
4.7	Uji Homogenitas Minat Belajar.....	61
4.8	Uji Homogenitas Hasil Belajar.....	62
4.9	Uji Manova.....	63
4.10	<i>Test of Between Subject Effect</i>	64

DAFTAR BAGAN

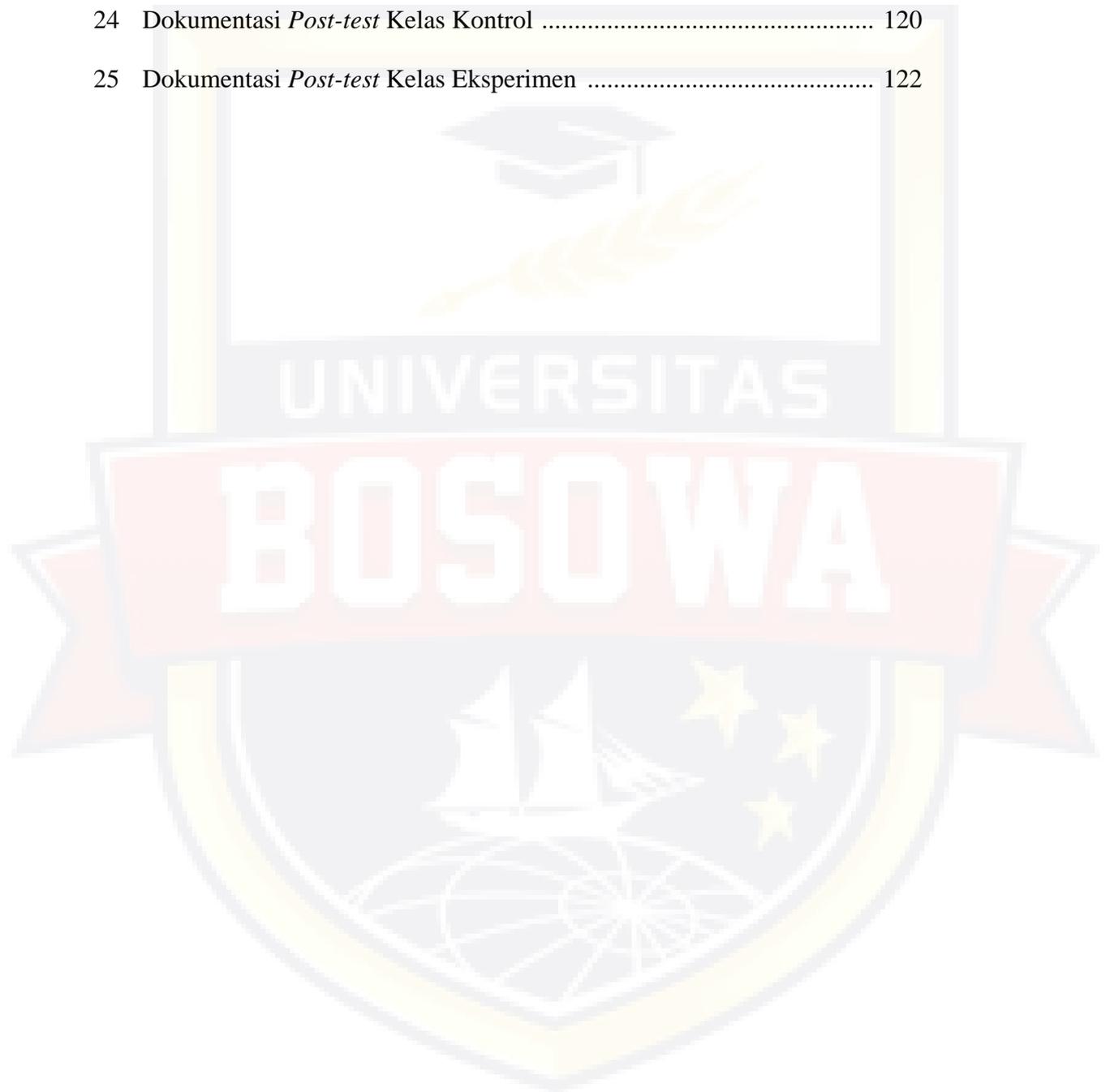
2.1 Bagan Kerangka Pikir	40
3.1 Desain penelitian	43



DAFTAR LAMPIRAN

1	Jadwal Penelitian	75
2	Soal <i>Pretest</i>	76
3	Soal <i>Post-test</i>	77
4	Nilai Angket Kelas Kontrol	78
5	Nilai Angket Kelas Eksperimen	79
6	Nilai Tes Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan	80
7	Nilai Tes Kelas Kontrol Setelah Perlakuan	81
8	Nilai Tes Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan	82
9	Nilai Tes Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan	83
10	Materi Ajar Video Animasi Pertemuan I	84
11	Materi Ajar Video Animasi Pertemuan II	85
12	Materi Ajar Video Animasi Pertemuan II	86
13	Materi Ajar Video Animasi Pertemuan IV	87
14	Angket Sebelum Perlakuan	88
15	Angket Setelah Perlakuan	90
16	Dokumentasi Nilai Angket Sebelum Perlakuan	92
17	Dokumentasi Nilai Angket Setelah Perlakuan	96
18	Dokumentasi Nilai Tes Sebelum Perlakuan	100
19	Dokumentasi Nilai Tes Setelah Perlakuan	104
20	RPP Kelas Kontrol Pertemuan I	108
21	Dokumentasi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	111

22	Dokumentasi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	112
23	Dokumentasi Perlakuan	113
24	Dokumentasi <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	120
25	Dokumentasi <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	122



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan dasar yang penting bagi kemajuan sebuah bangsa, karena dengan pendidikan sebuah bangsa akan mencapai kemajuan, baik dalam pengembangan sumber daya manusia maupun pada pengelolaan sumber daya alam. Pendidikan merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen diantaranya komponen pertama yaitu input, yang terdiri dari peserta didik dan guru sebagai pendidik, komponen kedua yaitu proses yang dipengaruhi oleh lingkungan dan instrumen pengajaran, komponen ketiga yaitu dampak dari interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan didukung oleh proses. Pendidikan yang baik adalah suatu usaha yang berhasil membawa semua anak didik kepada tujuan tersebut.

Pendidikan menurut Undang-Undang Pendidikan Nasional adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pengertian Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan lebih baik. Secara sederhana, Pengertian pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir.

Undang-undang No.23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian diri kecerdasan, akhlaq mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan yang bermutu tergantung dari motivasi dan kreativitas yang dilakukan oleh seorang pendidik. Keberhasilan dalam mendidik terlihat dari penggunaan media yang menarik. Berbicara soal kualitas pendidikan tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran di ruang kelas. Pembelajaran di ruang kelas mencakup dua aspek penting yakni guru dan siswa. Guru mempunyai tugas mengajar dan siswa mempunyai tugas belajar.

Pengertian belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih. Belajar merupakan sesuatu yang berproses dan merupakan unsur yang fundamental dalam masing-masing tingkatan pendidikan.

Secara realistik pada jenjang pendidikan sekolah dasar ada kecenderungan pada guru masih terpaku pada pendidikan verbal dengan metode ceramah tanpa media untuk mengomunikasikan materi pelajaran kepada peserta didik. Dalam proses pembelajaran, baik siswa maupun guru sama-sama memerlukan media agar kebutuhan yang beragam

dari kurikulum dan siswa secara individual dapat terpenuhi melalui pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pada hakikatnya, seluruh kegiatan pengajaran bahasa Indonesia dirancang dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pengajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, setiap guru akan melaksanakan kegiatan mengajar terlebih dahulu harus memahami tujuan pengajaran bahasa Indonesia dan memiliki rasa ingin tahu, mengapa dan bagaimana anak belajar dan menyesuaikan dirinya dan kondisi belajar dalam lingkungannya. Hal tersebut akan menambah pemahaman dan wawasan pengajar sehingga memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan optimal.

Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. Dikatakan demikian sebab jika salah satu komponen itu tidak ada, hasil yang diperoleh tidak akan maksimal.

Media pembelajaran adalah sebuah perantara yang digunakan untuk menyampaikan berita, informasi dan materi Pendidikan kepada penerima. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat merangsang minat dan pengetahuan baru kepada peserta didik. Misalnya media audio-visual yang merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menambah motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga merangsang peserta didik untuk lebih aktif dalam merespon materi yang dilihat maupun didengarkan. Secara langsung guru perlu lebih aktif, kreatif, dan professional dalam melaksanakan proses pembelajaran dikelas.

Media pembelajaran yang baik dan optimal digunakan dalam pembelajaran adalah yang mampu menjawab berbagai persoalan-persoalan yang dihadapi, dapat digunakan sebagai perantara atau sarana dari pendidik kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, memproses, dan menyampaikan informasi atau pesan. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, dan 80% dari yang dilihat, dan dilakukan sekaligus. Dari hal tersebut maka dengan penggunaan media interaktif animasi siswa dapat mengingat materi 80%, karena siswa mampu mendapatkan informasi atau materi pembelajaran dari media tersebut dengan melihat, mendengar, dan kedua hal tersebut sekaligus. Selain itu siswa juga akan dapat mengoperasikannya langsung sehingga siswa menjadi lebih interaktif dan pada media ini terdapat animasi yang merupakan bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan agar lebih menarik dan mudah dipahami, dengan hal itu maka media tersebut sangat efektif untuk menjadi media yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Prestasi belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hal itu menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru tersebut.

Kecendrungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar di alami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran seorang guru

sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional. Pembelajaran yang baik dapat dihitung dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antar guru, siswa dapat berjalan dengan baik

Berhasil tidaknya proses pembelajaran dapat diketahui dari hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Hasil belajar tersebut biasanya dikaitkan dengan tinggi rendahnya nilai yang diperoleh peserta didik tersebut. Keberhasilan peserta didik dalam belajar pada suatu sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya ialah minat belajar peserta didik, minat belajar merupakan unsur utama dalam keberhasilan belajar peserta didik. Dengan adanya minat belajar maka proses belajar mengajar berjalan lancar.

Hasil observasi dan melihat kenyataan lapangan, disadari bahwa minat dan hasil belajar peserta didik masih belum berjalan dengan baik sehingga menyebabkan siswa tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran . Ada juga beberapa peserta didik yang sering keluar masuk kelas dan tidak memperhatikan materi yang dijelaskan oleh gurunya. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak konsentrasi dalam belajar, terlebih lagi setelah masa pandemi *Covid-19* yang memaksa peserta didik untuk belajar dari rumah dan terbiasa menggunakan Hp dan internet untuk belajar, peserta didik juga masih belum berani dalam mengemukakan pendapat

Di samping masalah tersebut di atas, permasalahan penggunaan media yang masih konvensional seperti buku dan papan tulis oleh guru juga menyebabkan siswa-siswa merasa bosan dan kurang berminat pada pelajaran. Penggunaan media animasi itu

sendiri masih jarang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, dengan menggunakan media animasi ini, selain memberikan pengalaman bagi guru SD Inpres Pannampu II untuk menggunakan variasi media pengajaran, diharapkan siswa mampu menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang *di atas*, maka dirumuskan masalah dalam penelitian, yakni:

1. Bagaimana pengaruh media animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Pannampu II Kota Makassar?
2. Bagaimana pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Pannampu II Kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tema pembahasan yang menjadi fokus kajian, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan pengaruh media animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Pannampu II Kota Makassar
2. Untuk mendeskripsikan pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Pannampu II Kota Makassar.
3. Untuk mendeskripsikan seberapa besar pengaruh media animasi terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Pannampu II Kota Makassar

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini, dapat dikategorikan menjadi dua aspek, yakni aspek teoretis dan aspek praktis.

1. Manfaat teoretis

- a. Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pengetahuan terkait media animasi yang dapat diterapkan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV di UPT SPF SD Inpres Pannampu IIKota Makassar.
- b. Menambah pengetahuan teoretis tentang media yang dapat digunakan dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV di UPT SPF SD Inpres Pannampu IIKota Makassar.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini diantaranya adalah:

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini sebagai bahan referensi yang diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan khasanah keilmuan bagi pembaca terutama tentang pengaruh media animasi terhadap minat dan hasil belajar siswa pada Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Bosowa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan bagi guru, agar lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran, mengarahkan anak agar lebih focus dalam

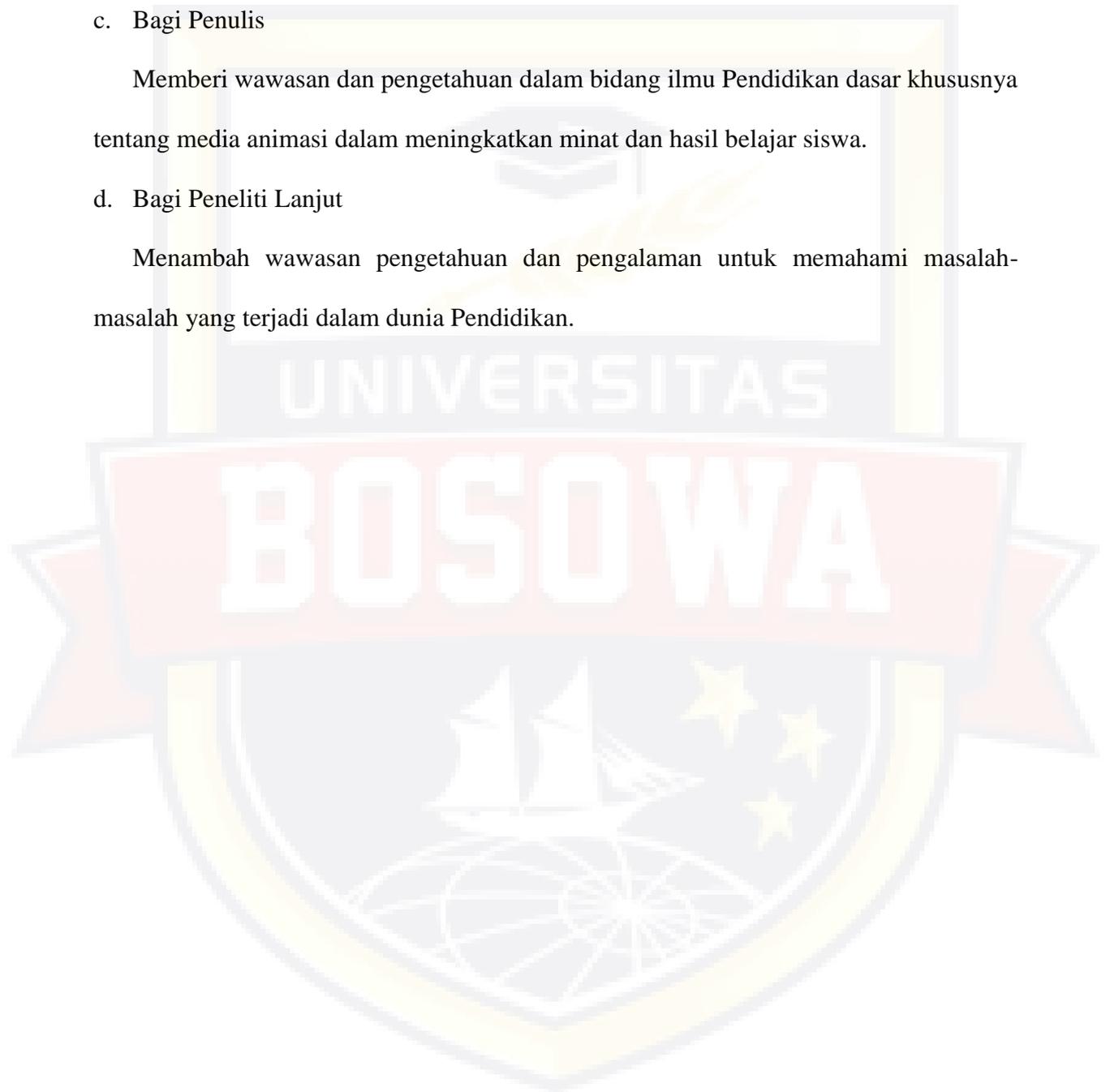
proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Penulis

Memberi wawasan dan pengetahuan dalam bidang ilmu Pendidikan dasar khususnya tentang media animasi dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti Lanjut

Menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman untuk memahami masalah-masalah yang terjadi dalam dunia Pendidikan.



BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Teori

1. Media

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’ ‘perantara’ atau ‘pengantar. Secara umum, media bisa dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima. Informasi tersebut bisa berupa apapun, baik yang bermuatan pendidikan, politik, teknologi, maupun informasi yang biasa disebut dengan berita. Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti perantara atau pengantar.

Boove dalam Sanaky (2009:3) media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran cukup penting. Hal ini dapat membantu para siswa dalam mengembangkan imajinasi dan daya pikir. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan tehnik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.

Asnawir (2002:11) menyatakan bahwa Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Marshaal McLuhan dalam Harjanto (2006:247) menyatakan bahwa media merupakan suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran dipergunakan untuk memudahkan dalam penyampaian materi kepada siswa. Siswa akan terbantu dalam memahami materi yang kompleks. Pemanfaatan media juga berperan besar dalam memberikan pengalaman belajar peserta didik.

Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad (2009:3) mengungkapkan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Sedangkan menurut istilah media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sebagai terjadinya proses belajar.

Daryanto (2013) menyatakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari *communicator* menuju *communicant*. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Maksudnya, komunikasi dalam penyampaian pesan dari pengantar ke penerima.

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne dalam

Azhar Arsyad (2009: 3-4) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar

Sedangkan Briggs dalam Amiruddin (2016:32) menyatakan bahwa Media pendidikan meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk membantu tercapainya tujuan pendidikan. Sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk proses belajar, media pendidikan meliputi 10 perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dari perangkat lunak yang mengandung pesan.

Ruminiati (2007:1) mengatakan bahwa kata media berasal Latin medio, dalam bahasa Latin media dimaknai sebagai antara. Media merupakan bentuk jamak dari medium, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara khusus, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada siswa sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely dalam Musfiqon (2012), pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses dan menyampaikan informasi. Adapun dalam arti luas, media diartikan sebagai kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru.

Berdasarkan pengertian media yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang menyampaikan pesan dan informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian

dan kemauan siswa sehingga mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan. Media juga perantara guru untuk menyajikan segala sesuatu atau pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa, tetapi dapat digambarkan secara tidak langsung melalui media.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Beberapa jenis media pembelajaran yang dapat dipakai oleh guru dalam kegiatan pembelajaran menurut Hamdani (2011:250) adalah sebagai berikut.

1) Media Grafis

Media grafis termasuk dalam media visual yang memanfaatkan indera penglihatan. Media grafis berfungsi menyampaikan pesan pembelajaran dalam bentuk simbol-simbol visual. Media grafis dapat berupa gambar atau foto, sketsa, diagram dan grafik.

2) Media teks

Media teks digunakan pada siswa yang diminta untuk berfokus pada materi. Materi teks cocok apabila digunakan sebagai media pemberi motivasi, tetapi media teks cenderung membuat siswa bosan.

3) Media Audio

Media audio memudahkan dalam mengidentifikasi objek-objek. Mampu menunjukkan hubungan spesial dari suatu objek, serta dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menjelaskan konsep dari abstrak ke konkret.

4) Media Grafik

Media grafik mampu menunjukkan objek dengan ide, menjelaskan konsep yang sulit, menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret, dan menunjukkan suatu langkah prosedural dengan jelas.

5) Media Animasi

Media animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga siswa dapat melihat pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses. Media animasi dapat dipakai sebagai tiruan yang apabila dilakukan pada peralatan yang sebenarnya akan berbahaya dan mahal. Contohnya, melihat bentuk tegangan listrik.

6) Media Video

Video merupakan perpaduan antara visual dan audio. Video memaparkan keadaan real dari suatu proses fenomena atau kejadian sehingga dapat memperkaya pemaparan. siswa menganggap belajar menggunakan video lebih menarik daripada buku teks.

c. Fungsi Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia. Pemakaian media pembelajaran dapat meningkatkan daya serap segala pesan yang disampaikan dengan baik, dan dapat meningkatkan

penampilan dalam menggunakan keterampilan sesuai dengan tujuan proses belajar dan mengajar IndrianaDina (2011: 12).

Levie & Lentz dalam Azhar Arsyah (2009: 16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi atensi

Media visual yang merupakan inti sekaligus menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi afektif,

Media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3) Fungsi kognitif

Media visual terlihat dari penemuan-penemuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks untuk membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Adapun fungsi media yang di kemukakan oleh Sudjana (2002:99) diantaranya, yaitu:

- 1) Penggunaan media dalam proses belajar sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif,
- 2) Penggunaan media merupakan bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar,
- 3) Media dalam pembelajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran,
- 4) Penggunaan media bukan sekedar semata-mata alat hubungan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa,
- 5) Penggunaan media dalam pembelajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa untuk menangkap pengertian yang diberikan oleh guru,
- 6) Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk mempertinggi motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran mempunyai nilai yang tinggi.

Dari beberapa fungsi media di atas, dapat disimpulkan bahwa media dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan, meningkatkan motivasi, dan rangsangan.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Proses pembelajaran di sekolah sebaiknya menggunakan media atau alat pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, agar materi yang disampaikan kepada siswa lebih efektif dan efisien. Karena pembelajaran merupakan suatu system yang saling berhubungan satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan ketercapaian tujuan pembelajaran diharapkan siswa mampu mengembangkan diri dilingkungannya.

Sudayana (2014) dalam buku *Encyclopedia of Educational Reserch* (Hamalik) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.
- 2) Menarik perhatian siswa,
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar,
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada siswa
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari,
- 6) Membantu perkembangan kemampuan bahasa
- 7) Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.

Arief S. Sadirman (2003: 16-17) mengemukakan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera,
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media dalam proses belajar mengajar selain mempermudah siswa dalam memahami proses pembelajaran media juga dapat membangkitkan gairah dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian siswa akan mampu melakukan kegiatan belajarnya sendiri, mendapat hal yang baru yang bisa mempertinggi prestasi belajar siswa didalam proses pembelajaran.

2. Media Animasi

a. Pengertian Video Animasi

Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan *frame* lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya. Video animasi adalah media terbaru yang digunakan dalam pembelajaran bahasa asing di kelas. Media ini bisa meningkatkan motivasi belajar dan memberi wawasan lebih terhadap peserta didik.

Media video animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Media ini dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan lebih mudah menerima materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat diseragamkan, siswa dapat melihat dan mendengar melalui media yang sama serta menerima informasi yang sama pula.

Media video animasi ini juga dapat menghemat waktu dan tenaga, dalam menyampaikan materi guru tidak perlu menghadirkan benda konkretnya. Seperti proses pembentukan sesuatu yang akan membutuhkan waktu yang cukup lama atau jenis-jenis

tanah yang harus menghadirkan beberapa jenis tanah untuk diperlihatkan kepada peserta didik. Sehingga media video animasi ini sangat baik untuk dijadikan sebagai penyalur informasi.

Media video animasi ini dapat ditayangkan dengan bantuan layar LCD proyektor di depan kelas dan dapat terlihat seisi kelas. Karena masih banyak guru yang belum memanfaatkan media dalam proses pembelajaran, media video animasi dapat dijadikan sebagai salah satu solusi dalam proses pembelajaran.

Media video animasi ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Sehingga diharapkan dengan penggunaan media video animasi ini peserta didik akan mendapatkan pembelajaran secara bermakna dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Furoidah (2009) mengatakan bahwa video animasi merupakan media pembelajaran yang berisi kumpulan gambar dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran. Media video animasi dapat dijadikan sebagai perangkat pembelajaran yang siap digunakan kapanpun untuk menyampaikan tujuan pembelajaran tertentu.

b. Jenis-Jenis Media Animasi

Munir (2012:320-325) mengungkapkan bahwa animasi ada beberapa jenis, diantaranya adalah :

- 1) Animasi 2D (2 dimensi) Animasi 2d biasa juga disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata cartoon, yang artinya gambar yang lucu.

- 2) Animasi 3D (3 dimensi)/ karakter perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3d semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3d adalah pengembangan dari animasi 2d. Dengan animasi 3d, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya.
- 3) Animasi Tanah liat (*Clay Animation*) memakai plastisin, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Tokoh-tokoh dalam *clay animation* dibuat dengan memakai rangka khusus untuk kerangka tubuhnya. *Clay animation* termasuk salah satu jenis dari *Stop-motion picture*. Film *clay animation* pertama dirilis bulan Februari 1908 berjudul *A Sculptors Welsh Rarebit Nightmare*.
- 4) Animasi Jepang (*Anime*) Dr. Osamu Tezuka adalah tokoh legendaris dari *anime* yang menciptakan *Tetsuwan Atom* atau *Astro Boy*. *Anime* terdiri dari beberapa jenis yang membedakan bukan cara pembuatannya melainkan formatnya yaitu serial televisi, dan film bioskop
- 5) Animasi Sel; merupakan lembaran-lembaran yang membentuk animasi tunggal. Contohnya: *Tom and Jerry*, *Mickey Mouse* dan detektif Conan.
- 6) Animasi *Frame*; merupakan animasi yang paling sederhana, dimana animasinya didapatkan dari gambar yang bergantian ditunjukkan, pergantian gambar diukur dalam satuan fps (*frame per second*).
- 7) Animasi *Sprite*; animasi ini sering digunakan dalam *Macromedia Director*. Contohnya: Animasi rotasi planet, burung terbang dan bola yang memantul.

- 8) Animasi *Path* (Lintasan) adalah animasi dari objek yang gerakannya mengikuti garis lintasan yang sudah ditentukan. Contoh : animasi gerak kereta api yang bergerak mengikuti lintasan rel.
- 9) Animasi *Spline*; animasi dari objek yang bergerak mengikuti garis lintasan yang berbentuk kurva. Contoh : animasi kupu-kupu yang terbang dengan kecepatan tidak tetap dan lintasan berubahubah.
- 10) Animasi *Vector*; animasi ini menggunakan gambar vektor dalam objek *spritinya*.
- 11) *Morphing* adalah mengubah satu bentuk menjadi bentuk yang lain. *Morphing* memperlihatkan serangkaian *frame* yang 33 menciptakan gerakan halus dari bentuk pertama yang kemudian mengubah dirinya menjadi bentuk yang lain.
- 12) Animasi digital adalah penggabungan teknik *cell animation (Hand Drawn)* yang dibantu dengan computer. Contoh : *film Spirited Away dan Lion King*

Sedangkan menurut Erwin A. (2011) didalam artikelnya mengemukakan animasi yang ada saat ini dapat dikategorikan menjadi 3, yaitu:

- 1) *Stop-motion animation* sering pula disebut *claymation* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan.
- 2) Animasi tradisional (*traditional animation*) adalah animasi yang juga sering disebut cel animation karena tehnik pengerjaannya dilakukan pada celluloid transparent yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Dewasa ini teknik pembuatan animasi tradisional yang dibuat dengan menggunakan komputer lebih dikenal dengan istilah animasi 2 Dimensi.

3) Animasi komputer sesuai dengan namanya, animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan “pemain” dan kamera, pemberian suara, serta spesial efeknya semuanya di kerjakan dengan komputer. Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan dengan animasi menjadi mungkin dan lebih mudah. Sebagai contoh perjalanan wahana ruang angkasa ke suatu planet dapat digambarkan secara jelas.

c. Kelebihan Media Animasi

Menurut Harun dan Zaidatun (2004) animasi mempunyai peranan yang tersendiri dalam bidang pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Keunggulan animasi menurut Harun dan Zaidatun (2004) adalah :

- 1) Animasi mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik.
- 2) Animasi digital mampu menarik perhatian pelajar dengan mudah.
- 3) Animasi mampu menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik dibanding penggunaan media yang lain.
- 4) Animasi digital juga dapat digunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya.
- 5) Animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan.
- 6) Animasi mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan.

- 7) Persembahan secara visual dan dinamik yang disediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep atau pun demonstrasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari video animasi adalah penyampaian materi dapat terlihat lebih nyata, menarik perhatian siswa, penyampaian pesan lebih baik, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dapat merangsang motivasi dan minat belajar bagi siswa.

d. Kelemahan Media animasi

Kelemahan media animasi menurut Harun dan Zaidatun (2004) sebagai berikut.

- 1) Membutuhkan peralatan yang khusus.
- 2) Materi dan bahan yang ada dalam animasi sulit untuk dirubah jika sewaktu-waktu terdapat kekeliruan atau informasi yang ada di dalamnya sulit untuk ditambahkan.
- 3) Animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa jika digunakan secara tepat, tetapi sebaliknya animasi juga dapat mengalihkan perhatian dari substansi materi yang disampaikan ke hiasan animatif yang justru tidak penting.
- 4) Memerlukan kreativitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
- 5) Memerlukan *software* khusus untuk mengoperasikanya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kelemahan media animasi adalah memerlukan peralatan khusus, memerlukan waktu yang relatif lama apabila materi belum siap apabila materi yang disiapkan tidak menarik maka akan menimbulkan rasa bosan pada siswa, dalam penerapannya memerlukan kreatifitas

dalam membuat desain animasi, dan penerapan media animasi memerlukan perlengkapan listrik.

e. Langkah-Langkah Penerapan Media Animasi

- 1) Langkah persiapan yang harus diperhatikan oleh guru sebagai berikut.
 - a) Guru mempersiapkan mental peserta didik agar berperan aktif dan pastikan bahwa peralatan yang akan digunakan untuk menampilkan animasi dapat berfungsi dengan baik.
 - b) Guru memastikan di ruangan terdapat *power* listrik yang dibutuhkan untuk memutar program dan materi yang akan diajarkan sudah tersedia serta usahakan untuk mencobanya terlebih dahulu sebelum disajikan dalam proses pembelajaran di kelas.
 - c) Ruangan diatur sedemikian rupa, baik cahaya, pengaturan tempat duduk, dan ketenangan sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan nyaman dan tenang.
- 2) Langkah pelaksanaan, hal-hal yang harus dilakukan antara lain sebagai berikut.
 - a) Guru membimbing peserta didik hadir 15 menit sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.
 - b) Guru meminta siswa untuk memperhatikan baik-baik terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui media animasi.
 - c) Guru memutar program dengan menekan tombol "*Play*"
 - d) Guru memastikan suasana tetap tenang dan kondusif selama pemutaran program media animasi.

- e) Guru mengamati dan mencatat berbagai reaksi siswa selama mereka mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media animasi.

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah suatu kerangka mental yang terdiri dari kombinasi gerak perpaduan dan campuran dari perasaan, prasangka, cemas dan kecenderungan-kecenderungan lain yang biasa mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu. Minat adalah keinginan yang didorong oleh suatu keinginan setelah melihat, mengamati dan membandingkan serta mempertimbangkan dengan kebutuhan yang diinginkannya.

Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa Inggris “*interest*” yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan hati pada sesuatu), keinginan. Jadi dalam proses belajar siswa harus mempunyai minat atau kesukaan untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti belajar yang berlangsung.

Menurut Ahmadi (2009: 148) minat adalah sikap jiwa orang seorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat. Menurut Slameto (2003:180) minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Sedangkan menurut Djaali (2008: 121) minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Menurut Getzel dalam Kunandar (2014: 113) minat adalah suatu disposisi yang terorganisir melalui pengalaman yang mendorong seseorang untuk memperoleh objek khusus, aktivitas, pemahaman dan keterampilan untuk tujuan perhatian atau pencapaian. Menurut Ismet (2016: 190) berdasarkan teori konseptual minat adalah keinginan yang terbentuk melalui pengalaman yang mendorong individu mencari objek, aktivitas, konsep dan keterampilan, untuk tujuan mendapatkan perhatian atau penugasan. Sedangkan definisi operasional minat adalah keingintahuan seseorang tentang keadaan suatu objek.

Sedangkan menurut Crow&crow dalam Djaali (2008: 121) minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

Dalam Khaerani (2013: 136-137) menurut dua ahli minat dimaknai secara beragam sesuai dengan sudut pandang masing-masing, yakni:

1. Menurut Hurlock (1999), minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih.
2. Menurut Sujipto (2001), minat adalah kesadaran seseorang terhadap suatu objek, orang, masalah atau situasi yang berkaitan dengan dirinya sendiri.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian minat adalah rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. Minat ialah suatu kondisi kejiwaan seseorang untuk dapat menerima atau melakukan sesuatu objek atau kegiatan tertentu untuk mencapai suatu tujuan.

Sedangkan pengertian belajar dapat dikemukakan sebagai berikut: belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman kecuali perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh proses menjadi matangnya seseorang atau perubahan yang intensif atau bersifat temporer. Pendapat lain adalah: belajar adalah pada hakekatnya “sesuatu perubahan, baik sikap maupun tingkah laku kearah yang baik.

b. Ciri-ciri minat belajar

Menurut Winkel (2004:212) ciri-ciri minat cenderung merasa tertarik dan senang pada materi atau topik yang sedang dipelajarainya. Minat sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, karena apabila siswa tidak berminat terhadap bahan pelajaran yang dipelajari maka akan berpengaruh terhadap prestasi belajarnya.

Hal demikian diungkapkan oleh Syah (2008:151) bahwa pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi memungkinkan siswa untuk belajar lebih giat, dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan. Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya ciri-ciri minat belajar adalah terdiri dari: adanya perasaan senang, adanya perhatian, dan adanya keterlibatan diri dalam mempelajari suatu hal.

Menurut Elizabet Hurlock dalam Susanto (2013:62) ada tujuh ciri minat belajar siswa sebagai berikut.

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar
- 3) Perkembangan minat mungkin terbatas
- 4) Minat tergantung pada kesempatan belajar
- 5) Minat dipengaruhi oleh budaya

- 6) Minat berbobot emosional
- 7) Minat berbobot egoisentris

Menurut Slameto (2003:57) siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut.

- 1) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.
- 3) Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati.
- 4) Lebih menyukai hal yang menjadi minatnya daripada hal lainnya.
- 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Ciri-ciri minat belajar yang dikemukakan oleh Muhammedi (2017:60-61) sebagai berikut.

- 1) Tekun menghadapi tugas
- 2) Ulet menghadapi kesulitan. tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin.
- 3) Banyak keinginan untuk menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
- 5) Kreatif
- 6) Senang mencari dan memecahkan soal-soal

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa ciri ciri minat belajar adalah memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan

mengenang sesuatu secara terus-menerus, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap hal yang diminati, berpartisipasi pada pembelajaran, dan minat belajar dipengaruhi oleh budaya.

c. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal

Menurut Sumadi Suryabrata dalam Syahputra (2020:21) faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal tersebut antara lain pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan.

- a) Perhatian dalam belajar yaitu pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktifitas seseorang yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek belajar.
- b) Keingintahuan adalah perasaan atau sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu; dorongan kuat untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu.
- c) Kebutuhan yaitu keadaan dalam diri pribadi seorang siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan
- d) Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Sikap dan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia perlu diketahui, mengingat pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang diuji pada Ujian Nasional (UN) maupun ketika mengikuti berbagai tes seperti tes masuk

perguruan tinggi maupun berbagai instansi pemerintah dan swasta. Jika sikap dan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia rendah, maka perlu dilakukan pembinaan dan peningkatan sikap dan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia.

Sikap dan motivasi belajar yang tinggi pada siswa diharapkan dapat membantu dalam pencapaian hasil belajar yang maksimal. Para ahli psikologi telah banyak menjelaskan bahwa sikap dan motivasi belajar berpengaruh terhadap ketercapaian hasil belajar. Siswa yang memiliki sikap dan motivasi belajar yang tinggi dapat menimbulkan intensitas belajar yang lebih tinggi. Dengan kata lain, aktivitas belajar siswa dapat meningkat jika sikap dan motivasi belajarnya juga meningkat.

2. Faktor Eksternal

Menurut Majid (2008) Faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

- 1) Dalam Undang-undang Nomor 2 Tahun 1998 Tentang Pendidikan Nasional disebutkan pendidikan keluarga merupakan bagian dari jalur pendidikan luar sekolah yang diselenggarakan dalam keluarga dan yang memberikan keyakinan agama, nilai budaya, nilai moral, dan keterampilan. Aspek keluarga terdiri dari:
 - 1) Cara orang tua mendidik anak cara orang tua mendidik anak besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Orang tua yang tidak memperhatikan pendidikan anaknya dapat menyebabkan anak kurang berhasil dalam belajarnya.

- 2) Suasana rumah untuk menjadikan anak belajar dengan baik perlu diciptakan suasana rumah yang tenang dan tenteram. Jika suasana rumah tenang, seorang anak akan betah tinggal di rumah dan anak dapat belajar dengan baik.
- 3) Keadaan ekonomi keluarga keadaan ekonomi keluarga juga sangat mempengaruhi belajar anak.
- 2) Aspek sekolah yang mempengaruhi hasil belajar siswa sebagai berikut.
 - 1) Metode mengajar adalah suatu cara/jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Metode mengajar yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka metode mengajar diusahakan yang semenarik mungkin.
 - 2) Relasi guru dengan siswa guru yang kurang berinteraksi dengan siswa, dapat menyebabkan proses belajarmengajar kurang lancar.
 - 3) Disiplin kedisiplinan sekolah sangat erat hubungannya dengan kerajinan siswa pergi ke sekolah dan juga belajar.
 - 4) Keadaan gedung jumlah siswa yang banyak serta karakteristik masing-masing yang bervariasi, mereka menuntut keadaan gedung harus memadai dalam setiap kelas.
 - 5) Alat pelajaran mengusahakan alat pelajaran yang baik dan lengkap perlu agar guru dapat belajar dan menerima pelajaran dengan baik.
- 3) Aspek masyarakat yang mempengaruhi hasil belajar siswa sebagai berikut.
 - 1) Bentuk kehidupan masyarakat kehidupan masyarakat di sekitar juga dapat mempengaruhi belajar anak. Pengaruh tersebut dapat mendorong semangat anak atau siswa belajar lebih giat atau sebaliknya.

- 2) Teman bergaul agar siswa dapat belajar dengan baik, maka diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik dan pengawasan dari orang tua serta pendidik harus cukup bijaksana. Pengaruh-pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya daripada yang kita duga. Teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri siswa, dan sebaliknya.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Yang mana faktor internal terdiri atas perhatian dalam belajar, keingintahuan, kebutuhan dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal terdiri atas aspek keluarga, aspek sekolah dan aspek masyarakat. Semua faktor tersebut sangat mempengaruhi minat belajar seorang siswa, sehingga siswa dapat mencapai tujuan belajar.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh. Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Seseorang belajar pada dasarnya didorong oleh keinginannya untuk mengembangkan perilakunya yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan. Dengan demikian seseorang atau peserta didik belajar karena adanya bermacam-macam rangsangan dari lingkungan sekitarnya sehingga terjadi interaksi dengan lingkungan.

Dorongan ini merupakan masukan bagi peserta didik, sedangkan perubahan perilaku peserta didik merupakan keluarannya. Hal ini berarti dengan belajar seseorang dapat mengubah perilakunya dan dapat melakukan hal-hal yang sebelumnya tidak dapat dilakukannya. Dengan belajar seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap tertentu.

Perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari proses belajar pada diri seseorang inilah disebut hasil belajar. Oleh karena itu, hasil belajar hanya dapat dinyatakan sebagai kapabilitas atau kemampuan yang diperoleh seseorang sebagai akibat dari belajar. Hasil belajar pada diri seseorang sering tidak langsung tampak tanpa seseorang itu melakukan tindakan untuk memperlihatkan kemampuan yang diperolehnya melalui belajar.

Namun demikian, hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan orang berubah dalam perilaku, sikap dan kemampuannya. Kemampuan-kemampuan yang menyebabkan perubahan tersebut menjadi kemampuan kognitif yang meliputi pengetahuan dan pemahaman, kemampuan sensorimotorik yang meliputi keterampilan melakukan gerak badan dalam urutan tertentu, dan kemampuan dinamik-afektif yang meliputi sikap dan nilai yang meresapi perilaku dan tindakan.

b. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik apabila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Teori *Taksonomi Bloom* hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah antara lain: kognitif, afektif dan psikomotor.

1) Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu:

- a) Pengetahuan (*knowledge*) adalah kemampuan mengingat dan kemampuan mengungkapkan kembali informasi yang sudah dipelajari.
- b) Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan untuk memahami suatu objek atau subjek pembelajaran.
- c) Penerapan (*application*) adalah kemampuan untuk menggunakan konsep, prinsip, prosedur pada situasi tertentu.
- d) Analisis adalah kemampuan menguraikan atau memecah suatu bahan pelajaran ke dalam bagian-bagian atau unsur-unsur serta hubungan antar bagian bahan itu.
- e) Sintesis adalah kemampuan untuk menghimpun bagian-bagian ke dalam suatu keseluruhan yang bermakna, seperti merumuskan tema, rencana, atau melihat hubungan abstrak dari berbagai informasi yang tersedia.
- f) Evaluasi adalah tujuan yang paling tinggi dalam domain kognitif. Tujuan ini berkenaan dengan kemampuan membuat penilaiann terhadap sesuatu berdasarkan maksud atau kriteria tertentu

2) Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap, nilai-nilai dan apresiasi. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan, yaitu :

- a) Penerimaan adalah sikap kesadaran atau kepekaan seseorang terhadap gejala, kondisi, keadaan atau suatu masalah.
- b) Merespons ditunjukkan oleh kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan tertentu.
- c) Menilai tujuan ini berkenaan dengan kemauan untuk memberi penilaian atau kepercayaan kepada gejala atau suatu objek tertentu.
- d) Mengorganisasi tujuan yang berhubungan dengan organisasi ini berkenaan dengan pengembangan nilai ke dalam sistem organisasi tertentu.
- e) Karakterisasi nilai adalah mengadakan sintesis dan internalisasi sistem nilai dengan pengkajian secara mendalam, sehingga nilai-nilai yang dibangunnya ini dijadikan pandangan atau falsafah hidup serta dijadikan pedoman dalam bertindak dan berperilaku.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotor adalah tujuan yang berhubungan dengan kemampuan keterampilan atau skill seseorang. Ranah psikomotor meliputi 6 aspek, yaitu :

- a) Persepsi merupakan kemampuan seseorang dalam memandang sesuatu yang dipermasalahkan.
- b) Kesiapan berhubungan dengan kesediaan seseorang untuk melatih diri tentang keterampilan tertentu.
- c) Meniru adalah kemampuan seseorang dalam mempraktikkan gerakan-gerakan sesuai dengan contoh yang diamatinya.

- d) Membiasakan adalah kemampuan seseorang untuk mempraktikkan gerakan-gerakan tertentu tanpa harus melihat contoh.
 - e) Menyesuaikan adalah kemampuan beradaptasi gerakan atau kemampuan itu sudah disesuaikan dengan keadaan situasi dan kondisi yang ada.
 - f) Mengorganisasikan adalah kemampuan seseorang untuk berkreasi dan menciptakan sendiri suatu karya
- c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya, dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar atau prestasi belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Slameto (2003: 54) dapat dirinci sebagai berikut:

1) Faktor internal

Faktor internal meliputi:

- a. Faktor jasmaniah; terdiri dari faktor kesehatan dan cacat tubuh.
- b. Faktor fisiologis; terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kedisiplinan.
- c. Faktor kelelahan; terdiri dari kelelahan jasmani dan rohani.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal, meliputi:

- a. Faktor keluarga; terdiri dari cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan talar belakang kebudayaannya.
- b. Faktor sekolah; terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin siswa, keadaan gedung dan tugas rumah.
- c. Faktor kegiatan masyarakat; terdiri dari kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Sedangkan menurut Muhibbinsyah (2002: 139) selain faktor internal dan eksternal, juga terdapat faktor pendekatan belajar, yaitu “pendekatan belajar dapat dipahami sebagai segala cara strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu”.

B. Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan oleh peneliti tentang penggunaan media animasi dalam pembelajaran , diantaranya yaitu

1. Wahyullah Allanasir pada tahun 2016 menulis sebuah penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Manurukki. Alasan mengapa peneliti mengadakan penelitian di Sekolah Dasar Negeri Mannuruki karena sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang berada pada wilayah strategis di kota Makassar, dimana proses pembelajaran sudah bisa dikatakan sangat maju, tetapi berdasarkan

hasil observasi yang telah dilakukan maka peneliti mengambil kesimpulan untuk menetapkan penelitiannya di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil uji hipotesis data menunjukkan bahwa nilai hasil analisis kovarian untuk data motivasi belajar siswa terlihat bahwa nilai *p value* (*sig*) = (0,000). Berarti nilai *p value* < 0,05 atau (*p* < 0,05) artinya terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Jadi dapat diartikan bahwa dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dikuatkan dengan nilai *mean* = -5,800, dimana ketika nilai *mean* bernilai negatif artinya terjadi peningkatan motivasi belajar siswa.

2. Mayang Ayu Sunami pada tahun 2021 telah menulis sebuah penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Zoom Meeting* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini didasarkan pada proses pembelajaran saintifik SDN Kalisari 01 Pagi di Kelas V menunjukkan bahwa minat belajar siswa rendah sehingga mempengaruhi hasil belajarnya. Guru perlu melakukan perubahan untuk memperbaiki media dan bahan ajar. Guru harus lebih kreatif dalam mencari dan mengumpulkan bahan ajar. Melalui penggunaan media video animasi ini untuk membantu guru mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil *pretest* dan *post-test* kelas V-A dengan menggunakan media yang dipakai oleh guru membuat siswa merasa jenuh yang menyebabkan nilai siswa menjadi rendah dan sama dengan hasil pengamatan sebelumnya tidak ada yang berubah dari sebelumnya. Untuk siswa kelas V-B mengalami perubahan dengan diberikan *pretest* sebelum diberikan materi

pembelajaran dan setelah di berikan materi pembelajaran nilai kelas V-B sangat meningkat. Dalam proses belajar mengajar kelas V-B jauh lebih semangat dan memperhatikan pada peneliti bertanya mengenai pembelajaran respon siswa tersebut langsung menjawab dengan penuh percaya diri.

3. Muhammad Ikhwanul Muslimin pada tahun 2017 menulis sebuah penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelas II B SD Muhammadiyah Karangtengah Bantul Yogyakarta. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian adalah praeksperimen dengan desain penelitian one group *pretest -post-test* design. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif . Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan: 1) Pengetahuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran video animasi menunjukkan nilai rata-rata sebesar 65,97 (*mean pretest*). 2) Pengetahuan siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran video animasi menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata yang dicapai yaitu 76,84 (*mean post-test*). Sehingga selisih antara *mean pretest* dan *mean post-test* adalah sebesar 10,87. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelas II B SD Muhammadiyah Karangtengah Bantul Yogyakarta.

Berdasarkan hasil penelitian relevan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan perbedaan dari hasil penelitian sebelumnya yaitu lebih mengarah pada satu mata pelajaran, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh calon peneliti yaitu membahas proses pembelajaran secara umum yang terjadi dimasyarakat.

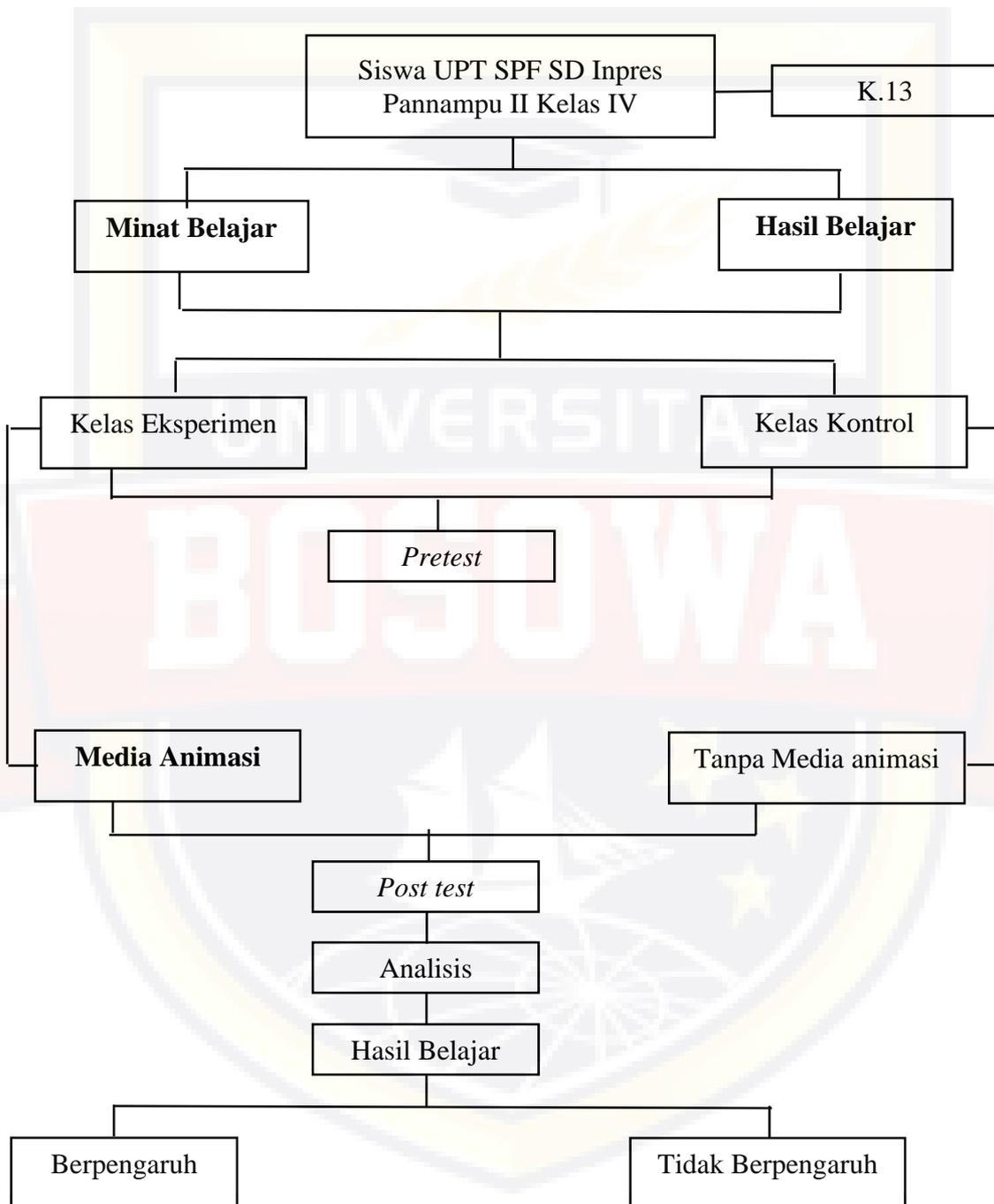
C. Kerangka Pikir

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk mengaktualisasikan potensi yang dimiliki oleh setiap individu dengan berbagai upaya demi penyiapan dirinya di masa yang akan datang.

Pendidik bertugas mengemas proses pembelajaran termasuk dalam hal ini menciptakan kondisi belajar yang kondusif, menyenangkan, membangkitkan minat, dan menggairahkan tentu menjadi sebuah keniscayaan. Dalam proses pembelajaran pendidik yang cenderung menggunakan metode ceramah atau hafalan yang menjadikan siswa cenderung bosan, ditambah lagi dengan tidak adanya upaya untuk mengoptimalkan pemanfaatan media belajar. Kebosanan ini menimbulkan rendahnya minat siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran (aktivitas belajar).

Jika kedua hal tersebut terus menerus terjadi maka bukan tidak mungkin prestasi siswa juga ikut turun, dan tujuan pembelajaran yang tertuang dalam standart kompetensi lulusan tidak dapat dipenuhi. Oleh karena itu, berdasarkan asumsi sementara ada kecenderungan bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan media video animasi lebih efektif dibandingkan dengan tanpa media atau pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian di atas maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.



Bagan 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada kajian teori, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H₁ : Terdapat pengaruh media animasi terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Pannampu IIKota Makassar.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperiment Research*) merupakan rancangan penelitian eksperimental yang meneliti tentang kemungkinan sebab-akibat antara kelompok yang diberi perlakuan (kelompok eksperimen) dengan kelompok kontrol (tidak diberi perlakuan) lalu kemudian membandingkan antara keduanya

2. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, bentuk desain yang digunakan adalah *Pretest -Postest Control Group Design* dimana peneliti mencari pengaruh variabel bebas yaitu media animasi (X_1) terhadap variabel terikat yaitu minat belajar (Y_1) dan hasil belajar (Y_2). Dalam desain penelitian ini terdapat dua kelompok yang masing-masing tidak dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik apabila nilai dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak berbeda secara signifikan. kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan tersebut disebut kelompok eksperimen (O_1) dan kelompok yang tidak diberi treatment disebut kelompok kontrol (O_3). Pengaruh adanya perlakuan (*treatment*) adalah (O_2). Pengaruh tidak adanya perlakuan (*treatment*) adalah

(O₄) Dalam penelitian yang sesungguhnya, pengaruh treatment dianalisis dengan uji-T. Dapat diilustrasikan sebagai berikut:

R	O ₁	X	O ₂
R	O ₃	-	O ₄

Bagan 3.1 Desain Penelitian
Sumber: Sugiyono (2012: 112)

Keterangan

- R = Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
 O₁ = Kelompok eksperimen
 O₂ = Kelompok yang telah mendapatkan *treatment*
 X = Perlakuan media animasi
 O₃ = Kelompok Kontrol
 O₄ = Kelompok yang tidak mendapatkan *treatment*

Paradigma desain penelitian menurut Sugiono (2020) terdapat *pretest* untuk kedua kelompok baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol sebelum salah satu kelompok diberi perlakuan sehingga perbedaan hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Pannampu II Kecamatan Tallo, Kota Makassar.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 selama tiga bulan, meliputi dua bulan pengumpulan data di lapangan, dan satu bulan untuk penyusunan hasil penelitian.

C. Populasi Dan sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 UPT SPF SD Inpres Pannampu II yang berjumlah

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	IV-A	12	8	20
2	IV-B	11	9	20
Total		23	17	40

Tabel 3.1 Keadaan Populasi

2. Sampel

Peneliti mengambil 2 sampel kelas siswa di kelas IV UPT SPF SD Inpres Pannampu II, yang terdiri dari kelas IV-A dengan jumlah siswa 20 dan siswa kelas IV-B dengan jumlah 20 siswa.

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel sangat penting dalam sebuah penelitian. Sebuah variabel juga harus dapat diamati dan diukur. Variabel juga menjadi landasan dalam mempersiapkan alat dan metode pengumpulan data. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel *independen* (bebas) dan *dependen* (terikat). Variabel *independen* dalam penelitian ini yaitu media animasi (X). Sedangkan variabel *dependen* dalam penelitian ini adalah minat belajar (Y_1) dan hasil belajar (Y_2).

2. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media animasi adalah media berupa gambar yang bergerak disertai dengan suara dan merupakan perkembangan dari IPTEK. Penggunaan animasi tidak terlepas dari alat bantu komputer. Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan.
- b. Minat belajar adalah adalah suatu rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar pada dasarnya adalah penerima akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri.
- c. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar. Dalam pengertian lain, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

E. Instrumen Penelitian

Pembelajaran dilaksanakan selama enam kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan *pretest*, pertemuan kedua, ketiga, keempat dan kelima dilakukan treatment atau pemberian perlakuan pertemuan keenam pemberian *post-test*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrument penelitian. Instrumen tes kepada siswa. Dengan demikian, teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah peneliti melakukan pengamatan terhadap subjek guna memperoleh gambaran dan kondisi awal tentang minat dan hasil belajar siswa. Teknik tes dalam penelitian ini adalah melakukan tes hasil belajar sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*). Tes berupa soal *essay*, soal yang diberikan pada *pretest* dan *post-test* merupakan soal *essay* yang sama. Hal tersebut bertujuan untuk menghindari adanya pengaruh perbedaan kualitas instrument dari perubahan pengetahuan dan pemahaman siswa setelah adanya perlakuan. Dalam penelitian ini, data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan analisis statistika inferensial.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Pengumpulan data dengan menggunakan tes adalah salah satu teknik. pengumpulan data untuk mengukur hasil belajar siswa, khususnya bagian penentuan pokok pikiran dalam teks verbal dan tulis berupa soal *essay* yang diberikan oleh guru. Sekaligus menjawab beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diberikan

oleh guru. Dengan berdasar pada Kriteria Ketuntasan Minimal sebagai standar penilaian.

Memberikan tes kepada siswa, baik tes awal maupun tes akhir. Tes yang dilakukan merupakan rangkaian pertanyaan dan tugas untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa.

2. Angket

Angket digunakan untuk mengungkap data atau hasil penelitian tentang minat belajar peserta didik untuk memperoleh gambaran sesuai dengan apa yang terjadi melalui dari jawaban responden untuk menjawab hasil penelitian. Angket ini gunakan untuk mengetahui minat belajar yang ingin dicapai melalui indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian

3. Dokumentasi

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, dan data-data yang relevan dalam penelitian.

G. Teknik Analisis Data

1. Teknik analisis deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan bahasa Indonesia atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku. Analisis

statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan pengaruh Media Animasi (X) terhadap Minat Belajar (Y_1) dan Hasil Belajar (Y_2).

2. Teknik statistik inferensial

Analisis inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan software SPSS 24 dengan analisis pengujian hipotesis dengan uji-t test. Sebelum pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat hipotesis berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji prasyarat analisis

1) Uji normalitas

Pengujian normalitas data angket hasil penelitian dengan menggunakan *Kolmogorof-Smirnov*. Uji normalitas angket dalam penelitian ini dilakukan dengan alat bantu program SPSS 24 *for windows* pada taraf signifikan 5% atau *alfa* (α) 5%, dengan ketentuan probabilitas atau nilai sig. (*2-tailed*) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal dan apabila $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

2) Uji homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian ini memiliki varians yang sama (homogen) atau tidak. Apabila homogen peneliti dapat melakukan pada tahap analisa data lanjutan.

3) Uji hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji manova. Manova adalah suatu teknik statistik yang digunakan untuk menghitung pengujian signifikansi perbedaan rata-rata secara bersamaan antara kelompok dengan dua variabel terikat atau lebih.

Analisis varian multivariat merupakan terjemahan dari *multivariate analysis of variance* (MANOVA), manova merupakan uji beda varian yang dibandingkan berasal dari lebih dari satu variabel terikat

Adapun hipotesis yang diujikan dalam penelitian ini adalah:

a) Media Animasi (X) dan Minat Belajar(Y₁)

Ho : $\mu_1 = \mu_2$ Variabel Y₁ (Minat Belajar) Tidak Menunjukkan Perbedaan Pada Variabel X (Media Animasi)

H₁: $\mu_1 \neq \mu_2$ Variabel Y₁ (Minat Belajar) Menunjukkan Perbedaan Pada Variabel X (Media Animasi)

b) Media Animasi (X) dan Hasil Belajar (Y₂)

Ho: $\mu_1 = \mu_2$ Variabel Y₂ (Hasil Belajar) Tidak Menunjukkan Perbedaan Pada Variabel X (Media Animasi)

H₁: $\mu_1 \neq \mu_2$ Variabel Y₂ (Hasil Belajar) Menunjukkan Perbedaan Pada Variabel X (Media Animasi)

Pengujian manova dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Menghitung nilai *Sum Squares Cross Product*,

$$SSCP_w = SSCP_{group1} + SSCP_{group2}$$

Dimana: $SSCP_w = \text{Sum Square Cross Product within group}$

$SSCP_b = \text{Sum Square Cross Product between group}$

Selanjutnya untuk menghitung *Sum Squares Cross Product*_{group1}

($SSCP_{group1}$) dan *Sum Squares Cross Product*_{group2} ($SSCP_{group2}$)

$$SS_{Y1} = (Y_1 - P_1)^2 \text{ dan } SS_{Y2} = (Y_2 - P_2)^2$$

$$CP = (Y_1 - \bar{Y}) (Y_2 - \bar{Y})$$

Dimana:

SS – *Sum Squares* (jumlah kuadrat deviasi) CP = *Cross Product*

Didapat matriks:

$$SSCP_{\text{group1}} = \begin{matrix} SSY_1 & CP_1 \\ CP_1 & SSY_1 \end{matrix} \quad SSCP_{\text{group1}} = \begin{matrix} SSY_2 & CP_2 \\ CP_2 & SSY_2 \end{matrix}$$

2) Menghitung nilai *Sum Squares Product between group* (SSCP_b).

Untuk matrik SSCP_b perhitungan elemen-elemen *sum square* (SS) dapat ditentukan sebagaiberikut:

$$SSb_{Y1} = \sum_{G=1}^k n_G (\bar{Y}_1 - \bar{\bar{Y}}_1)^2 \quad SSb_{Y2} = \sum_{G=1}^k n_G (\bar{Y}_2 - \bar{\bar{Y}}_2)^2$$

Dimana:

$$\bar{\bar{Y}}_1 = \text{Grand-mean variabel Y1} \quad \bar{\bar{Y}}_2 = \text{Grand-mean variabel Y2}$$

Elemen CP_b dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$CPb = \sum_{G=1}^k n_G (\bar{Y}_1 - \bar{\bar{Y}}_1) ((\bar{Y}_2 - \bar{\bar{Y}}_2))$$

Kemudian matriks SSCP_b dapat disusun sebagai berikut:

$$SSCPb = \begin{matrix} SSb_{Y1} & CPb \\ CPb & SSb_{Y1} \end{matrix}$$

Apabila nilai signifikasi untuk <0.05 atau nilai $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka menolak hipotesis nol yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok.

Uji signifikasi dalam analisis multivariate

$$F = \frac{(n_1 + n_2 - p - 1) T^2}{(n_1 + n_2 - p) 2}$$

Keterangan:

= jumlah sampel pada group1

= jumlah sampel pada group2

p = banyaknyagroup

$$T^2 = \text{besarnya nilai Hotelling's } T^2 \text{ Hotelling's } = \sum_{i=1}^k \lambda_i$$

Pengujian manova dilakukan dengan bantuan program SPSS 17.00, adapun langkah-langkah uji *Analisis Variansi Multivariat* (manova) dengan bantuan program SPSS 17.00 adalah sebagai berikut:

- 1) Buka SPSS, pilih *analyze/General linear model/multivariate*.
- 2) Setelah tampak dilayar tampilan window *Multivariat*, Masukkan perlakuan ke dalam kotak *Fixed factors* dan variabel minat belajar dan hasil belajar ke dalam kotak *dependen variable*.
- 3) Pilih model/*custom*
- 4) Masukkan perlakuan ke model
- 5) Masukkan *Interaction* ke *main effect*
- 6) Klik *continue*
- 7) Klik option, pada *display means for* masukkan perlakuan. Pada *Display* pilih *Descriptive statistic, estimates of effect size, parameter estimates, residual SSCP matrix dan homogeneity test*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Uji Hasil Deskriptif

a. Minat Belajar Siswa

1) Deskripsi Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol

Minat belajar siswa pada kelas kontrol untuk melihat gambaran minat belajar siswa, peneliti menganalisis hasil pengisian angket minat belajar siswa pada mata dengan menghitung jumlah skor masing-masing item (Skoring). Selanjutnya dilakukan tabulating yakni mentabulasi data jawaban yang telah diberikan ke dalam bentuk tabel, untuk memudahkan pada tabel berikut disajikan tabel distribusi frekuensi minat siswa seperti tabel 4.1 di bawah ini.

Tabel 4.1

Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa *Pretest* dan *Posttest*

		Statistics	
		Pretest Kontrol	Posttest Kontrol
N	Valid	20	20
	Missing	0	0
Mean		48.40	73.75
Std. Error of Mean		1.101	.968
Median		50.00	73.00
Mode		50	70
Std. Deviation		4.925	4.327
Variance		24.253	18.724
Range		20	17

Minimum	38	65
Maximum	58	82
Sum	968	1475

2) Deskripsi Minat Belajar Siswa Dengan Angket Kelas Eksperimen

Minat belajar siswa pada kelas eksperimen untuk melihat gambaran minat belajar siswa peneliti menganalisis hasil pengisian angket minat belajar siswa pada mata dengan menghitung jumlah skor masing-masing item (*Skoring*). Selanjutnya dilakukan *tabulating* yakni mentabulasi data jawaban yang telah diberikan ke dalam bentuk tabel, untuk memudahkan pada tabel berikut disajikan tabel distribusi frekuensi minat siswa seperti tabel 4.2 dibawah ini

Tabel 4.2

Distribusi Frekuensi Angket Minat Belajar *Pretest* dan *Post-test*

		Statistics	
		PRETEST EKSPERIMEN	POST-TEST EKSPERIMEN
N	Valid	20	20
	Missing	0	0
<i>Mean</i>		40.40	83.55
2) Std. Error of <i>Mean</i>		1.230	.682
Median		39.00	83.00
Mode		37	80 ^a
Std. Deviation		5.500	3.052
Variance		30.253	9.313
Range		18	10
Minimum		32	80
Maximum		50	90
Sum		808	1671

a. Multiple modes exist. The smallest *value* is shown

Berdasarkan tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa hasil analisis statistik minat belajar *pretest* kelas eksperimen di atas diperoleh skor maksimum sebesar 50 dan skor minimum 32 dengan perolehan rata-rata nilai minat sebesar 40. Hasil analisis statistik minat belajar kelas eksperimen setelah menerapkan media animasi di atas diperoleh skor maksimum sebesar 90 dan skor minimum 80 dengan perolehan rata-rata nilai minat sebesar 83.

Dari tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa kategori minat belajar kelas eksperimen sebelum dan setelah menerapkan media animasi menunjukkan terdapat perbedaan mengalami peningkatan dengan adanya peningkatan dari hasil *pretest* dan *post-test* pada siswa perbedaan nilai rata-rata. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa minat belajar siswa pada kelas eksperimen pada *pretest* menunjukkan bahwa siswa memiliki minat belajar rendah menunjukkan bahwa setelah dilakukan perlakuan pada minat belajar hasil *post-test* mengalami peningkatan menjadi tinggi hal ini dapat dilihat berdasarkan analisis data yang diperoleh melalui distribusi frekuensi.

b. Hasil Belajar Siswa

1) Deskripsi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Deskripsi hasil belajar siswa pada kelas kontrol untuk melihat gambaran hasil belajar siswa, peneliti menganalisis pengisian tes hasil belajar siswa dengan menghitung jumlah skor masing-masing item (*Skoring*). Selanjutnya dilakukan *tabulating* yakni mentabulasi data jawaban yang telah diberikan ke dalam bentuk tabel, untuk memudahkan pada tabel berikut disajikan tabel distribusi frekuensi minat siswa seperti

tabel 4.3 dibawah ini menunjukkan bahwa analisis statistik hasil belajar *pretest* kelas kontrol di atas diperoleh skor maksimum sebesar 45 dan skor minimum 10 dengan perolehan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 24. Analisis statistik *Post-test* hasil belajar kelas kontrol di atas diperoleh skor maksimum sebesar 80 dan skor minimum 60 dengan perolehan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 73.

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar *Pretes* dan *Post-test*

		<i>PRETEST</i> KONTROL	<i>POSTEST</i> KONTROL
N	Valid	20	20
	Missing	0	0
<i>Mean</i>		23.50	72.60
Std. Error of <i>Mean</i>		2.268	1.331
Median		22.50	73.00
Mode		25	70
Std. Deviation		10.144	5.951
Variance		102.895	35.411
Range		35	20
Minimum		10	60
Maximum		45	80
Sum		470	1452

menunjukkan bahwa analisis statistik hasil belajar *pretest* kelas kontrol di atas diperoleh skor maksimum sebesar 45 dan skor minimum 10 dengan perolehan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 24. Analisis statistik *Post-test* hasil belajar kelas kontrol di atas diperoleh skor maksimum sebesar 80 dan skor minimum 60 dengan perolehan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 73.

Dari tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa kategori hasil belajar kelas kontrol sebelum dan setelah perlakuan menunjukkan terdapat perbedaan mengalami peningkatan dengan adanya peningkatan dari hasil *pretest* dan *post-test* pada siswa, perbedaan nilai rata-rata. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa hasil minat belajar siswa pada kelas kontrol pada *pretest* menunjukkan bahwa siswa memiliki hasil belajar rendah menunjukkan bahwa setelah dilakukan perlakuan pada minat belajar hasil *post-test* mengalami peningkatan hal ini dapat dilihat berdasarkan analisis data yang diperoleh melalui distribusi frekuensi.

2) Deskripsi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen untuk melihat gambaran hasil belajar siswa, peneliti menganalisis pengisian tes hasil belajar siswa dengan menghitung jumlah skor masing-masing item (*Skoring*). Selanjutnya dilakukan *tabulating* yakni mentabulasi data jawaban yang telah diberikan ke dalam bentuk tabel, untuk memudahkan pada tabel berikut disajikan tabel distribusi frekuensi minat siswa seperti tabel 4.4 dibawah ini. Berdasarkan tabel 4.4 dibawah menunjukkan bahwa analisis statistik hasil belajar *pretest* kelas eksperimen di atas diperoleh skor maksimum sebesar 60 dan skor minimum 25 dengan perolehan rata-rata nilai minat sebesar 38.

Berdasarkan tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa analisis statistik hasil belajar kelas eksperimen setelah menggunakan media animasi diperoleh skor maksimum sebesar 97 dan skor minimum 77 dengan perolehan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 87. Kategori hasil belajar kelas eksperimen sebelum dan setelah perlakuan menunjukkan terdapat perbedaan mengalami peningkatan dengan adanya peningkatan dari hasil *pretest* dan *post-test* pada siswa, perbedaan nilai rata-rata. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen pada *pretest* menunjukkan bahwa siswa memiliki hasil belajar rendah menunjukkan bahwa setelah dilakukan perlakuan pada hasil belajar *post-test* mengalami peningkatan menjadi tinggi.

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar *Pretest* dan *Post-test*

		Statistics	
		<i>PRETEST</i> EKSPERIMEN	POSTEST EKSPERIMEN
N	Valid	20	20
	Missing	0	0
<i>Mean</i>		37.50	86.95
Std. Error of <i>Mean</i>		2.365	1.202
Median		35.00	87.00
Mode		30	83
Std. Deviation		10.576	5.375
Variance		111.842	28.892
Range		35	20
Minimum		25	77
Maximum		60	97
Sum		750	1739

Dari tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa kategori hasil belajar kelas eksperimen sebelum dan setelah perlakuan menunjukkan terdapat perbedaan mengalami peningkatan dengan adanya peningkatan dari hasil *pretest* dan *post-test* pada siswa , perbedaan nilai rata-rata. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa hasil belajar

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan sebagai prasyarat untuk uji Manova. Data yang digunakan untuk uji manova harus berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal maka uji manova tidak dapat dilanjutkan. Suatu data dapat dikatakan normal apabila taraf signifikansinya $> 0,05$, sebaliknya jika taraf signifikansinya $< 0,05$ maka suatu distribusi dikatakan tidak normal.

a. Uji Normalitas Minat Belajar Siswa

Hasil penghitungan uji normalitas pada data *post-test* untuk minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Hasil Uji Normalitas *post-test* Minat Belajar

		<i>Post-test</i> Eksperimen	<i>Post-test</i> Kontrol
N		20	20
Normal Parameters ^{a,b}	<i>Mean</i>	83,55	73,75
	Std.		
	Deviation	3,052	4,327

Most Extreme Absolute Differences		,172	,157
	Positive	,172	,157
	Negative	-,122	-,143
Test Statistic		,172	,157
Asymp. Sig. (2-tailed)		,125 ^c	,200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel pada output uji normalitas pada angket minat belajar siswa diperoleh nilai sig. pada kelas eksperimen sebesar 0,125 dan pada kelas kontrol sebesar 0,200 sehingga lebih besar dari 0,05, berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa

Hasil penghitungan uji normalitas pada data *post-test* untuk hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Hasil Uji Normalitas *Post-test* Hasil Belajar

		<i>Post-test</i>	<i>Post-test</i>
		Eksperimen	Kontrol
N		20	20
Normal Parameters ^{a,b}	<i>Mean</i>	86,95	72,60
	Std. Deviation	5,375	5,951
Most	Extreme Absolute	,169	,181
Differences	Positive	,169	,107
	Negative	-,120	-,181
Test Statistic		,169	,181
Asymp. Sig. (2-tailed)		,138 ^c	,085 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel pada output uji normalitas pada tes hasil belajar siswa diperoleh nilai sig. pada kelas eksperimen sebesar 0,138 dan pada kelas kontrol sebesar 0,085 sehingga lebih besar dari 0,05, berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data dari sampel penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat sebelum melakukan

uji Manova. Suatu distribusi dikatakan homogen jika taraf signifikansinya $> 0,05$, sedangkan jika taraf signifikansinya $< 0,05$ maka distribusinya dikatakan tidak homogen. Uji Manova bisa dilanjutkan apabila homogenitas terpenuhi atau bisa dikatakan bahwa data tersebut homogen.

a. Uji Homogenitas Minat Belajar Siswa

Hasil pengujian homogenitas data minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7
Uji Homogenitas Minat Belajar Siswa

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Minat	Based on <i>Mean</i>	2,985	1	38	,092
Belajar	Based on Median	2,597	1	38	,115
	Based on Median and with adjusted df	2,597	1	36,18 4	,116
	Based on trimmed <i>mean</i>	3,110	1	38	,086

Dari tabel output uji homogenitas minat belajar siswa memiliki nilai Sig. Sebesar 0,092. $> 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki data yang homogen dan bisa diuji lebih lanjut kedalam uji manova.

b. Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa

Hasil pengujian homogenitas data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on <i>Mean</i>	,072	1	38	,789
	Based on Median	,056	1	38	,814
	Based on Median and with adjusted df	,056	1	36,618	,814
	Based on trimmed <i>mean</i>	,057	1	38	,813

Dari tabel output uji homogenitas hasil belajar siswa memiliki nilai Sig. Sebesar 0,789. $> 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki data yang homogen dan bisa diuji lebih lanjut kedalam uji manova.

3. Uji Manova

Karena kedua prasyarat hipotesis di atas telah dipenuhi, maka dapat dilanjutkan pada uji MANOVA. Hasil keputusan uji MANOVA diambil dari analisis *Pillai Traice*, *Wilk Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root*. Analisis ini dilakukan dengan bantuan SPSS 22 yaitu dengan *General Linear Model-Multivariate*. Adapun hasil pengujian manova dapat dilihat pada tabel sebagai berikut

Tabel 4.9
Uji Manova
Multivariate Tests^a

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	,998	9147,165 ^b	2,000	37,000	,000
	Wilks' Lambda	,002	9147,165 ^b	2,000	37,000	,000
	Hotelling's Trace	494,441	9147,165 ^b	2,000	37,000	,000
	Roy's Largest Root	494,441	9147,165 ^b	2,000	37,000	,000
	Root	494,441	9147,165 ^b	2,000	37,000	,000
Kelas	Pillai's Trace	,708	44,775 ^b	2,000	37,000	,000
	Wilks' Lambda	,292	44,775 ^b	2,000	37,000	,000
	Hotelling's Trace	2,420	44,775 ^b	2,000	37,000	,000
	Roy's Largest Root	2,420	44,775 ^b	2,000	37,000	,000
	Root	2,420	44,775 ^b	2,000	37,000	,000

a. Design: Intercept + Kelas

b. Exact statistic

c. Computed using alpha = ,05

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan hasil uji signifikansi Multivariate. menunjukkan bahwa harga F kelas untuk *Pillae Traice*, *Wilk Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* memiliki nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini

menunjukkan bahwa harga F untuk *Pillai Trace*, *Wilk Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* semuanya signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel media animasi terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa.

Selanjutnya untuk mengetahui perbedaan minat belajar dan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat menggunakan analisis *Tests of Between Subjects Effects* yang diperoleh melalui perhitungan menggunakan bantuan SPSS 22 dengan *General Linear Model-Multivariate*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.10
Tests of Between Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III		Mean Square	F	Sig.
		Sum of Squares	Df			
Corrected Model	Minat Belajar	960,400 ^a	1	960,400	68,510	,000
	Hasil Belajar	2059,225 ^b	1	2059,225	64,048	,000
Intercept	Minat Belajar	247432,900	1	247432,900	17650,554	,000
	Hasil Belajar	254562,025	1	254562,025	7917,624	,000
Kelas	Minat Belajar	960,400	1	960,400	68,510	,000
	Hasil Belajar	2059,225	1	2059,225	64,048	,000

Error	Minat Belajar	532,700	38	14,018		
	Hasil Belajar	1221,750	38	32,151		
Total	Minat Belajar	248926,000	40			
	Hasil Belajar	257843,000	40			
Corrected Total	Minat Belajar	1493,100	39			
	Hasil Belajar	3280,975	39			

a. R Squared = ,643 (Adjusted R Squared = ,634)

b. R Squared = ,628 (Adjusted R Squared = ,618)

c. Computed using alpha = ,05

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji perbedaan minat belajar dan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara media animasi dengan minat belajar yang ditunjukkan dengan nilai sig. Sebesar $0,000 < 0,05$ pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu juga terdapat hubungan antara media animasi dengan hasil belajar yang ditunjukkan dengan nilai sig. Sebesar $0,000 < 0,05$ pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

B. Pembahasan

1. Minat Belajar Siswa dengan Penerapan Media Animasi

Berdasarkan hasil penelitian membuktikan adanya perbedaan hasil minat belajar siswa dari kedua kelas tersebut yaitu kelas yang menggunakan media konvensional dan kelas yang menggunakan media animasi. Minat belajar yang diperoleh sesuai dengan pendapat Aritonang (2008) yaitu minat merupakan salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap

suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang. Untuk mencapai prestasi yang baik disamping kecerdasan minat juga sangat berperan, sebab tanpa adanya minat sebagai pemutusan perhatian atau reaksi terhadap suatu objek seperti benda tertentu atau situasi tertentu yang didahului oleh perasaan senang terhadap objek tersebut.

Selanjutnya, hasil penelitian membuktikan bahwa minat belajar siswa yang menerapkan media animasi tersebut berbeda dengan minat belajar siswa yang menggunakan media konvensional. Hal tersebut bisa dilihat dari nilai hasil akhir angket minat belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data diperoleh dari hasil angket minat belajar siswa pada kelas kontrol dengan rata-rata sebesar 73 sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 83. Dari data tersebut diperoleh bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Data tersebut membuktikan penelitian yang dilakukan oleh Yunita (2017), yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMP 1 Darussalam" hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media animasi pada materi sistem pencernaan di SMP 1 Darussalam sangat berpengaruh, dengan jumlah nilai rata-rata persentase di kelas eksperimen 85,62 dan di kelas kontrol 80,31.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa media animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media animasi mengalami peningkatan secara signifikan dibandingkan

dengan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional. Dari tabel output uji homogenitas minat belajar siswa memiliki nilai Sig. Sebesar 0,092. $> 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki data yang homogen dan bisa diuji lebih lanjut kedalam uji manova.

2. Hasil Belajar dengan Penerapan Media Animasi

Berdasarkan data penelitian menunjukkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media animasi lebih berpengaruh terhadap hasil belajar dibandingkan dengan penerapan media konvensional. Pada saat kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan media animasi, siswa terlihat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan penggunaan animasi mampu mempermudah pembelajaran yang bersifat abstrak dan kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami. Sedangkan pada kelas kontrol, siswa cenderung kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selama pembelajaran di kelas kontrol, keaktifan cenderung nampak pada siswa yang memiliki prestasi di kelas tersebut. Siswa yang memiliki prestasi dibawah kurang antusias dikarenakan pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan metode ceramah dan kurang menarik bagi siswa, peneliti mencoba membangkitkan antusiasme seluruh siswa dengan cara memberikan latihan soal dalam kegiatan belajar. Namun, hal ini dianggap belum mampu membangkitkan antusiasme siswa karena tidak adanya hal yang menarik yang mampu membuat siswa tertarik pada materi yang diajarkan. Tidak seperti di kelas eksperimen, penggunaan media animasi memberikan nilai ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkann. Pernyataan

tersebut sesuai dengan pendapat Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan suatu pembelajaran. Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, Yuswanti (2014:187) mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, diantaranya yaitu; a) Karakteristik pelajar, b) Karakteristik guru atau pengajar, c) Interaksi antara pelajar dan pengajar dalam kegiatan pembelajaran, d) Faktor lingkungan luar,

Selanjutnya, hasil penelitian membuktikan bahwa hasil belajar siswa yang menerapkan media animasi tersebut berbeda dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media konvensional. Hal tersebut bisa dilihat dari nilai hasil akhir tes hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data diperoleh dari hasil tes siswa pada kelas kontrol dengan rata-rata sebesar 73 sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 87. Dari data tersebut diperoleh bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa kategori hasil belajar kelas eksperimen sebelum dan setelah perlakuan menunjukkan terdapat perbedaan mengalami peningkatan dengan adanya peningkatan dari hasil *pretest* dan *post-test* pada siswa, perbedaan nilai rata-rata.

Dari data tersebut dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen pada *pretest* menunjukkan bahwa siswa memiliki hasil belajar rendah menunjukkan bahwa setelah dilakukan perlakuan pada hasil belajar *post-test* mengalami peningkatan menjadi sangat tinggi hal ini dapat dilihat berdasarkan analisis data yang diperoleh melalui distribusi frekuensi. Dari tabel output uji homogenitas hasil belajar siswa memiliki nilai Sig. Sebesar 0,789. $> 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa

hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki data yang homogen dan bisa diuji lebih lanjut kedalam uji manova.



BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka penulis menyimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Pannampu II Kota Makassar. Hal ini berdasarkan hasil angket penelitian dengan meningkatnya nilai rata-rata pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Pembelajaran dengan media animasi membangkitkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
2. Penggunaan media animasi berpengaruh terhadap Hasil belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Pannampu II Kota Makassar. Hal ini berdasarkan meningkatnya nilai rata-rata tes di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

B. Saran

Berikut saran yang dapat peneliti sampaikan terkait dengan hasil penelitian sebagai berikut.

1. Kepada pihak sekolah UPT SPF SD Inpres Pannampu II agar kiranya dapat menerapkan media animasi pada proses pembelajaran di kelas sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa dengan catatan bahwa ketersediaan sarana dan prasarana terkait jaringan dan teknologi harus memadai.
2. Kepada para guru harus lebih kreatif dalam memilih media dan variasi pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih efektif tentunya persiapan yang matang, mulai dari

perencanaan dan pelaksanaan. Diharapkan guru di sekolah mampu memaksimalkan penggunaan model pembelajaran dengan baik sesuai dengan tuntutan kurikulum, hal ini ditujukan untuk memaksimalkan daya tangkap peserta didik terhadap suatu materi pembelajaran yang disampaikan dan pengelolaan kelas berupa menyesuaikan kebutuhan pembelajaran.

3. Kepada peneliti selanjutnya, khususnya yang bergelut dibidang pendidikan untuk mengkaji lebih dalam tentang media animasi dan dapat membuat sendiri media animasi.



DAFTAR PUSTAKA

- A Erwin dan Dyah Ratih. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Administrasi Publik dan Masalah-Masalah Sosial*. Yogyakarta: Gava Media.
- A.H Hujair Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Abdul Majid. 2008. *Perencanaan Pembelajaran, Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Jakarta: PT. Rosda Karya.
- Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Umum*. Jakarta: Rieka Cipta.
- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(2), 81-90.
- Amiruddin. 2016. *Perencanaan pembelajaran*. Yoyakart: PT Parah Ilmu.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Artawan, (2010), *Media Animasi*, Yrama Widya, Jakarta.
- Asnawir, Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Ayu Wulandari, Nindya., 2011. Hubungan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2010/2011. Yogyakarta. Universitas Sanata Dharma
- Basuki, Ismet dan Hariyanto. 2016. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani, M.A. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Harjanto. 2006. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harun dan Zaidatun. (2004). *Teknologi Multimedia dalam Pendidikan*.
- Indriana, Dina. 2011. *Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Khairani, M. 2013. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

- Kunandar. 2014. *Guru Profesional*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Musfiqon, H. 2012. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pusaka.
- Muslimin, M. I. (2017). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kelas II SD. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 26-34.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana 2002. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Luar Sekolah*. Bandung: Falah Production.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940-1945.
- Syahputra, E. (2020). *snowball Throwing tingkatkan minat dan hasil belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.
- UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan.
- Winkel, W. S. 2004. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Zainal Hakim. (2012). *Pengertian media pembelajaran*.
- Aritonang, Keke T. 2008. Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*. No.10 Tahun ke-7 (2008) 11-21.
- Yunita, 2017. Penelitian Terdahulu Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMP 1 Darusalam.

LAMPIRAN

BOSOWA



Lampiran 1

Jadwal Penelitian

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Kelas	Jam ke-
1	6 Maret 2023	<i>Pretest</i> Eksperimen	IV A	1-2
2	6 Maret 2023	<i>Pretest</i> Kontrol	IV B	4-5
3	7 Maret 2023	Perlakuan I Eksperimen	IV A	4-5
4	7 Maret 2023	Perlakuan I Kontrol	IV B	1-2
5	8 Maret 2023	Perlakuan II Eksperimen	IV A	4-5
6	8 Maret 2023	Perlakuan II Kontrol	IV B	1-2
7	9 Maret 2023	Perlakuan III Eksperimen	IV A	4-5
8	9 Maret 2023	Perlakuan III Kontrol	IV B	1-2
9	10 Maret 2023	Perlakuan IV Eksperimen	IV A	4-5
10	10 Maret 2023	Perlakuan IV Kontrol	IV B	1-2
11	11 Maret 2023	<i>Post-test</i> Eksperimen	IV A	4-5
12	11 Maret 2023	<i>Post-test</i> Kontrol	IV B	1-2

Lampiran 2

SOAL PRETEST

Nama :.....

Kelas :.....

Jawablah pertanyaan dibawah ini!

1. Tuliskan jenis-jenis cerita rakyat!

Jawab :

2. Tuliskan pengertian fiksi!

Jawab :

3. Tuliskan pengertian fabel!

Jawab :

4. Dimana asal mula cerita "Legenda Telaga Warna"?

Jawab :

5. Bagaimana watak tokoh dalam cerita "Asal Mula Telaga Warna"?

Jawab :

6. Ada berapa tokoh dalam cerita "Kasuari dan Darah Mahkota"?

Jawab :

7. Siapa tokoh dalam cerita yang berjudul "Asal Mula Bukit Catu"?

Jawab :

8. Apa peranan tokoh dalam cerita "Asal Mula Bukit Catu"?

Jawab :

9. Tuliskan 3 jenis kegiatan ekonomi!

Jawab :

10. Tuliskan kegiatan ekonomi di daerah dataran tinggi!

Jawab :

Lampiran 3

SOAL POST-TEST

Nama :.....

Kelas :.....

Jawablah pertanyaan dibawah ini!

1. Jelaskan fungsi cerita rakyat dibidang pendidikan!

Jawab :

.....

2. Jelaskan dua jenis cerita fiksi beserta contohnya!

Jawab :

.....

3. Jelaskan ciri-ciri fabel!

Jawab :

.....

4. Jelaskan secara singkat cerita legenda "Asal Mula Telaga Warna"!

Jawab :

.....

5. Jelaskan amanat yang anda dapatkan dari cerita legenda "Asal Mula Telaga Warna"!

Jawab :

.....

6. Mengapa burung-burung dalam kisah "Kasuari dan Dara Mahkota" tidak ingin berteman dengan kasuari?

Jawab :

.....

7. Apa pesan yang ada dapatkan dari cerita "Asal Mula Bukit Catu"?

Jawab :

.....

8. Jelaskan secara singkat cerita "Asal Mula Bukit Catu"!

Jawab :

.....

9. Jelaskan 3 jenis kegiatan ekonomi!

Jawab :

.....

10. Mengapa kegiatan ekonomi di daerah yang kondisinya berbeda akan berbeda pula ?

Jawab :

.....

.....

Lampiran 4

Nilai Angket Minat Belajar

Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Post-test</i>
1	Abd. Khalik	43	73
2	Afdal	50	75
3	Aliyah Maharani	53	82
4	Ananda Anugrah Pratama	42	82
5	Anugrah Azrau Muh. Astmara	52	70
6	Devi Andriani	52	70
7	Dewa Saputra	52	70
8	Fauzan Arfah	50	75
9	Kelvin	53	77
10	M. Dzul Ikram	50	73
11	Muh. Aqil Ramadhan J.	47	73
12	Muh. Ardin Syafar	50	73
13	Muh. Bilal Mardiansyah	47	80
14	Muh. Fadel Amran	47	70
15	Muh. Fahri	45	70
16	Muh. Raehan Syaputra Rika	58	65
17	Nabilah	38	70
18	Nur Aisyah Putri	40	78
19	Nur Putri Aqila	48	70
20	Nurasia	50	75

Lampiran 5

Nilai Angket Minat Belajar

Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Post-test</i>
1	Akila	37	83
2	Alfatih Bisyari Nabiha	42	80
3	Anugrah Andre Saputra	50	90
4	Aszahra	45	90
5	Kamilah	37	80
6	M. Natan Magafirli Thalib	42	80
7	Muh. Al Fatir	37	82
8	Muh. Alif Musadat	50	86
9	Muh. Ezha Nurmaulana	43	80
10	Muh. Fadil	38	80
11	Muh. Faisal Resky	37	80
12	Muh. Hasriyadi	33	83
13	Muh. Nasir	42	84
14	Muhammad Fahri	40	83
15	Muhammad Ibnu Syam	38	82
16	Muhammad Saalim Fauzan	45	83
17	Muhammad Usri Bakri	35	83
18	Nabila	35	85
19	Nadiya Trezilia	50	87
20	Najwa Nur Tauhidah	32	85

Lampiran 6

Nilai tes Kelas Kontrol
Sebelum Perlakuan

No	Kode Siswa	Nomor Soal										Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	R1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	40
2	R2	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	6	30
3	R3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	45
4	R4	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	7	35
5	R5	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	7	35
6	R6	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	5	25
7	R7	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	11	55
8	R8	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	6	30
9	R9	2	1	0	0	0	1	1	1	1	0	7	35
10	R10	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	7	35
11	R11	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	6	30
12	R12	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	6	30
13	R13	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	6	30
14	R14	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	7	35
15	R15	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	11	55
16	R16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	45
17	R17	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	6	30
18	R18	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	6	30
19	R19	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	6	30
20	R20	2	0	1	1	1	2	2	1	2	0	12	60

Lampiran 7

Nilai Tes Kelas Kontrol
Setelah Perlakuan

No	Kode Siswa	Nomor Soal										Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	R1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	14	70
2	R2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	15	75
3	R3	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	14	70
4	R4	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	16	80
5	R5	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	15	75
6	R6	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	13	65
7	R7	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	14	70
8	R8	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	15	75
9	R9	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	14	70
10	R10	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	14	70
11	R11	2	1	2	1	1	1	1	3	1	2	15	75
12	R12	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	14	70
13	R13	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	16	80
14	R14	2	1	2	1	1	1	1	1	3	1	14	70
15	R15	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	14	70
16	R16	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	12	60
17	R17	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	15	75
18	R18	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	12	60
19	R19	0	3	1	1	1	2	1	1	2	3	15	75
20	R20	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	16	80

Lampiran 8

Nilai Tes Kelas Eksperimen
Sebelum Perlakuan

No	Kode Siswa	Nama Siswa										Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	S1	2	1	0	1	0	0	1	1	1	1	8	40
2	S2	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	6	30
3	S3	2	1	0	1	0	1	2	2	1	1	11	55
4	S4	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	7	35
5	S5	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	7	35
6	S6	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	5	25
7	S7	2	1	0	1	1	1	1	1	1	2	11	55
8	S8	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	6	30
9	S9	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	7	35
10	S10	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	7	35
11	S11	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	6	30
12	S12	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	6	30
13	S13	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	6	30
14	S14	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	7	35
15	S15	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	11	55
16	S16	1	1	1	1	1	1	1	2	0	0	9	45
17	S17	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	6	30
18	S18	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	6	30
19	S19	1	0	0	1	1	1	2	0	0	0	6	30
20	S20	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	12	60

Lampiran 9

Nilai Tes Eksperimen
Setelah Perlakuan

No	Kode Siswa	Nama Siswa										Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	S1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	4	24	80
2	S2	1	2	2	2	3	2	3	3	3	4	25	83
3	S3	2	2	2	3	3	2	3	4	4	4	29	97
4	S4	2	3	2	2	3	3	3	2	2	4	26	87
5	S5	2	2	2	2	2	3	3	4	3	4	27	90
6	S6	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	28	93
7	S7	1	1	2	3	2	3	3	3	3	4	25	83
8	S8	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	25	83
9	S9	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	28	93
10	S10	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	26	87
11	S11	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	27	90
12	S12	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	28	93
13	S13	1	2	1	3	3	3	3	2	2	3	23	77
14	S14	1	2	2	2	3	3	3	3	3	4	26	87
15	S15	1	2	2	3	3	3	3	3	3	4	27	90
16	S16	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	25	83
17	S17	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	25	83
18	S18	2	1	2	2	3	3	3	3	3	4	26	87
19	S19	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	24	80
20	S20	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	28	93

Lampiran 10

Materi Ajar Video Animasi Tema VIII

Kelas IV Subtema I Pembelajaran I



Video animasi dari akun youtube channel Dongeng Kita dengan link youtube <https://www.youtube.com/watch?v=uMoNM3-PMQ4> membahas tentang :

- Cerita Legenda Asal Usul Telaga Warna
- Watak tokoh dalam cerita
- Apa saja sifat yang tidak boleh di contoh dalam cerita

Lampiran 11

Materi Ajar Video Animasi Tema VIII**Kelas IV Subtema I Pembelajaran II**

Video animasi dari akun youtube Susilo Adi Prasetya dengan link <https://www.youtube.com/watch?v=skOaLKBM9hI> membahas tentang :

- Kisah burung kasuari
- Siapa saja tokoh dalam cerita
- Ciri-ciri burung kasuari
- Amanat dalam cerita

Lampiran 12

Materi Ajar Video Animasi Tema VIII**Kelas IV Subtema I Pembelajaran III**

Video animasi dari akun Chanel Nora Dwijayanti dengan link <https://www.youtube.com/watch?v=eRnfVRZgSPM> membahas tentang :

- Kisah Asal Mula Bukit Catu
- Berasal dari daerah mana kisah tersebut
- Akibat dari memiliki sifat yang serakah

Lampiran 13

Materi Ajar Video Animasi Tema VIII

Kelas IV Subtema I Pembelajaran IV



Video animasi dari akun youtube channel Diana Lasyati Dewi dengan link youtube <https://www.youtube.com/watch?v=3vT8VTMh1M8> membahas tentang :

- Kegiatan Ekonomi
- Pengertian produksi, konsumsi dan distribusi

Lampiran 14

Angket Minat Belajar Sebelum Perlakuan**I. IDENTITAS RESPONDEN**

Nama :

Kelas :

No. Absen :

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan.
2. Bacalah pernyataan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa pengaruh hal lain.
3. Berilah tanda *checklist* (√) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut.

SS : Sangat Setuju

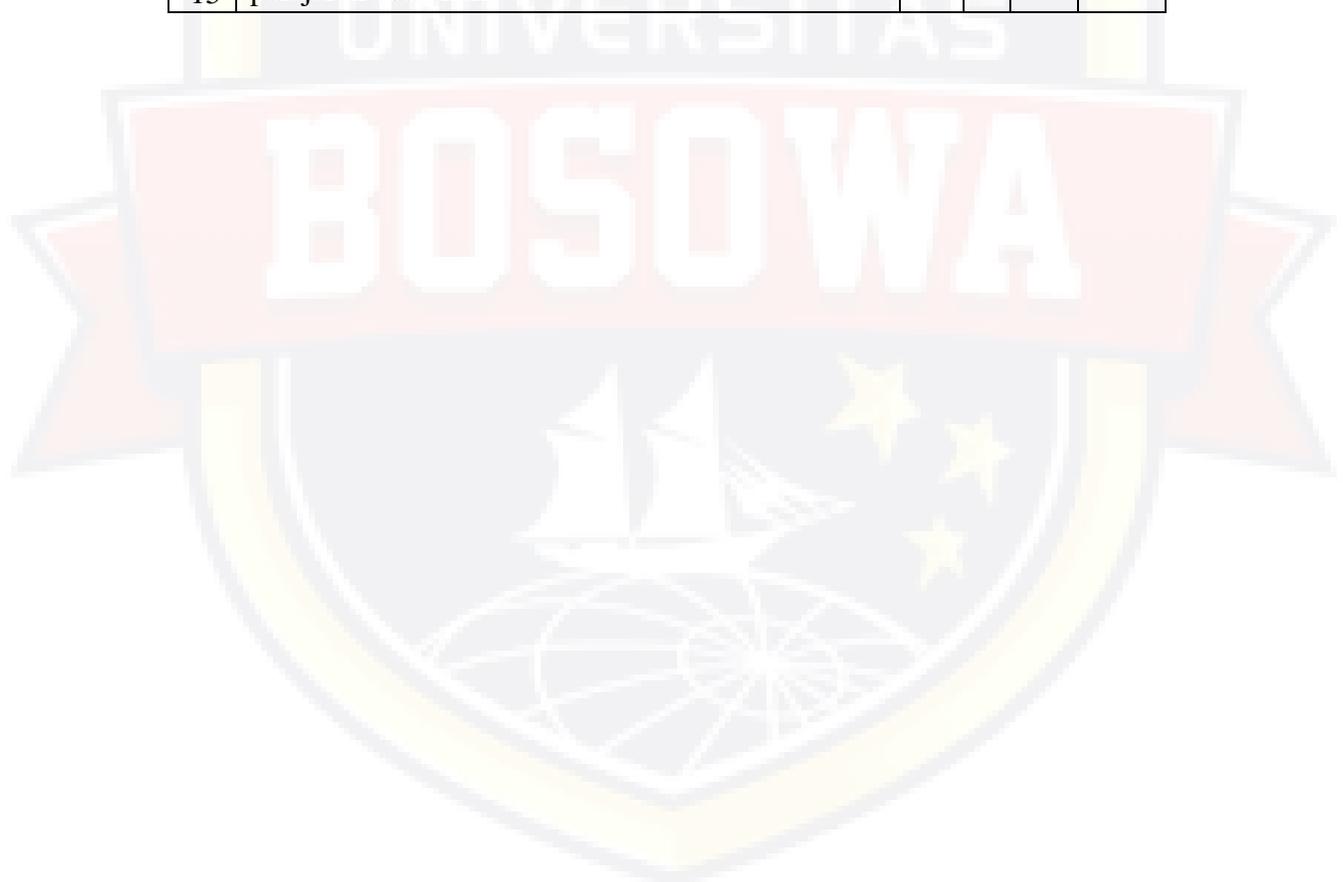
TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya menyukai semua pelajaran				
2	Saya selalu bersemangat saat belajar dikelas				
3	Saya suka jika diberikan tugas diskusi kelompok daripada mengerjakan sendiri				
4	Saya tidak menemukan kesulitan dalam belajar.				
5	Saya sangat tertarik dengan pelajaran tematik yang dijelaskan oleh guru				
6	Saya mengulang pelajaran di rumah jika besok ada ulangan				
7	Materi pelajaran yang disampaikan oleh guru membuat saya mengantuk				
8	saya tidak suka jika guru memberikan tugas				
9	Jika ada materi yang sulit saya pahami, maka saya meminta tolong kepada guru untuk membantu				

No	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SS	S	TS	STS
10	Saya malas mengerjakan jika diberikan tugas yang susah				
11	Saya lebih senang jika berada di rumah daripada di sekolah.				
12	Pelajaran Tematik sangat membosankan				
13	Materi terlalu banyak jadi membuat saya sulit untuk belajar				
14	Saya sangat senang bertanya kepada guru Ketika ada yang tidak dimengerti				
15	Saya sudah belajar IPS pada malam hari sebelum pelajaran esok hari.				



Lampiran 15

Angket Minat Belajar Setelah Perlakuan**I. IDENTITAS RESPONDEN**

Nama :

Kelas :

No. Absen :

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan.
2. Bacalah pernyataan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa pengaruh hal lain.
3. Berilah tanda *checklist* (√) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut.

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya selalu bersemangat saat mengikuti pelajaran di kelas				
2	Saya selalu mengganggu teman saat guru menjelaskan				
3	Saya sering mengangkat tangan dan menjawab jika guru bertanya				
4	Belajar menggunakan media animasi membuat saya lebih bersemangat.				
5	Belajar menggunakan media animasi tidak membosankan.				
6	PR membuat saya merasa terbebani di rumah				
7	Saya malas mengerjakan jika diberikan tugas yang susah				
8	Saya lebih suka bermain daripada mengulangi pelajaran di rumah				
9	Saya menyerah jika guru memberikan tugas yang susah				

No	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SS	S	TS	STS
10	Saya lebih fokus memperhatikan saat guru mengajar menggunakan media animasi				
11	Kelas terasa menyenangkan saat melihat materi ditampilkan dengan video animasi				
12	Saya ingin cepat pulang				
13	Materi pelajaran yang disampaikan oleh guru membuat saya mengantuk				
14	Saya merasa senang setelah belajar dikelas dengan menggunakan media animasi				
15	Saya selalu mengulangi kembali pelajaran dirumah				



Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen

Angket Minat Belajar Sebelum Perlakuan

50

I. IDENTITAS RESPONDEN
 Nama : Andri Rizki Andre Saputra
 Kelas : 4
 No. Absen : _____

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Isilah identitas responden yang telah disediakan.
- Bacalah pernyataan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa pengaruh hal lain.
- Berilah tanda *checklist* (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut.

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
 S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya menyukai semua pelajaran			✓	
2	Saya selalu bersemangat saat belajar dikelas		✓		
3	Saya suka jika diberikan tugas diskusi kelompok daripada mengerjakan sendiri			✓	
4	Saya tidak menemukan kesulitan dalam belajar.		✓		
5	Saya sangat tertarik dengan pelajaran tematik yang dijelaskan oleh guru			✓	
6	Saya mengulang pelajaran di rumah jika besok ada ulangan		✓		
7	Materi pelajaran yang disampaikan oleh guru membuat saya mengantuk				✓
8	saya tidak suka jika guru memberikan tugas			✓	
9	Jika ada materi yang sulit saya pahami, maka saya meminta tolong kepada guru untuk membantu		✓		
10	Saya malas mengerjakan jika diberikan tugas yang susah			✓	
11	Saya lebih senang jika berada di rumah daripada di sekolah.		✓		
12	Pelajaran Tematik sangat membosankan			✓	
13	Materi terlalu banyak jadi membuat saya sulit untuk belajar			✓	
14	Saya sangat senang bertanya kepada guru Ketika ada yang tidak dimengerti				✓
15	Saya sudah belajar _____ pada malam hari sebelum pelajaran esok hari.			✓	

Kelas Eksperimen

Angket Minat Belajar Sebelum Perlakuan

37

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : akliya
 Kelas : 4
 No. Absen :

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan.
2. Bacalah pernyataan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa pengaruh hal lain.
3. Berilah tanda *checklist* (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut.

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya menyukai semua pelajaran			✓	✓
2	Saya selalu bersemangat saat belajar dikelas			✓	✓
3	Saya suka jika diberikan tugas diskusi kelompok daripada mengerjakan sendiri			✓	
4	Saya tidak menemukan kesulitan dalam belajar.				✓
5	Saya sangat tertarik dengan pelajaran tematik yang dijelaskan oleh guru			✓	
6	Saya mengulang pelajaran di rumah jika besok ada ulangan				✓
7	Materi pelajaran yang disampaikan oleh guru membuat saya mengantuk	✓			
8	saya tidak suka jika guru memberikan tugas			✓	
9	Jika ada materi yang sulit saya pahami, maka saya meminta tolong kepada guru untuk membantu				✓
10	Saya malas mengerjakan jika diberikan tugas yang susah			✓	
11	Saya lebih senang jika berada di rumah daripada di sekolah.				✓
12	Pelajaran Tematik sangat membosankan			✓	
13	Materi terlalu banyak jadi membuat saya sulit untuk belajar			✓	
14	Saya sangat senang bertanya kepada guru Ketika ada yang tidak dimengerti	✓			
15	Saya sudah belajar ... pada malam hari sebelum pelajaran esok hari.				✓

Angket Minat Belajar Setelah Perlakuan

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Anggrah Andre Saputra
 Kelas :
 No. Absen :

Go

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan.
2. Bacalah pernyataan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa pengaruh hal lain.
3. Berilah tanda *checklist* (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut.

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya selalu bersemangat saat mengikuti pelajaran di kelas	✓			
2	Saya selalu mengganggu teman saat guru menjelaskan				✓
3	Saya sering mengangkat tangan dan menjawab jika guru bertanya		✓		
4	Belajar menggunakan media animasi membuat saya lebih bersemangat.	✓			
5	Belajar menggunakan media animasi tidak membosankan.	✓			
6	PR membuat saya merasa terbebani dirumah				✓
7	Saya malas mengerjakan jika diberikan tugas yang susah				✓
8	Saya lebih suka bermain daripada mengulangi pelajaran di rumah				✓
9	Saya menyerah jika guru memberikan tugas yang susah			✓	
10	Saya lebih fokus memperhatikan saat guru mengajar menggunakan media animasi		✓		
11	Kelas terasa menyenangkan saat melihat materi ditampilkan dengan video animasi		✓		
12	Saya ingin cepat pulang			✓	
13	Materi pelajaran yang disampaikan oleh guru membuat saya mengantuk			✓	
14	Saya merasa senang setelah belajar dikelas dengan menggunakan media animasi	✓			
15	Saya selalu mengulangi kembali pelajaran dirumah	✓			

Kelas Eksperimen

Angket Minat Belajar Setelah Perlakuan

83

I. IDENTITAS RESPONDEN
 Nama : akila
 Kelas : 4
 No. Absen : _____

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Isilah identitas responden yang telah disediakan.
- Bacalah pernyataan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa pengaruh hal lain.
- Berilah tanda *checklist* (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut.

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
 S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya selalu bersemangat saat mengikuti pelajaran di kelas		✓		
2	Saya selalu mengganggu teman saat guru menjelaskan				✓
3	Saya sering mengangkat tangan dan menjawab jika guru bertanya		✓		
4	Belajar menggunakan media animasi membuat saya lebih bersemangat.			✓	
5	Belajar menggunakan media animasi tidak membosankan.		✓		
6	PR membuat saya merasa terbebani dirumah			✓	
7	Saya malas mengerjakan jika diberikan tugas yang susah			✓	
8	Saya lebih suka bermain daripada mengulangi pelajaran di rumah			✓	
9	Saya menyerah jika guru memberikan tugas yang susah			✓	
10	Saya lebih fokus memperhatikan saat guru mengajar menggunakan media animasi			✓	
11	Kelas terasa menyenangkan saat melihat materi ditampilkan dengan video animasi			✓	
12	Saya ingin cepat pulang			✓	
13	Materi pelajaran yang disampaikan oleh guru membuat saya mengantuk			✓	
14	Saya merasa senang setelah belajar dikelas dengan menggunakan media animasi			✓	
15	Saya selalu mengulangi kembali pelajaran dirumah			✓	

Angket Minat Belajar Setelah Perlakuan

82

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Ayda Mahesa
 Kelas : 4
 No. Absen :

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan.
2. Bacalah pernyataan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa pengaruh hal lain.
3. Berilah tanda *checklist* (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut.

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya selalu bersemangat saat mengikuti pelajaran di kelas		✓		
2	Saya selalu mengganggu teman saat guru menjelaskan			✓	
3	Saya sering mengangkat tangan dan menjawab jika guru bertanya		✓		
4	Belajar menggunakan media animasi membuat saya lebih bersemangat.		✓		
5	Belajar menggunakan media animasi tidak membosankan.		✓		
6	PR membuat saya merasa terbebani dirumah			✓	
7	Saya malas mengerjakan jika diberikan tugas yang susah		✓	✓	
8	Saya lebih suka bermain daripada mengulangi pelajaran di rumah			✓	
9	Saya menyerah jika guru memberikan tugas yang susah		✓		
10	Saya lebih fokus memperhatikan saat guru mengajar menggunakan media animasi		✓		
11	Kelas terasa menyenangkan saat melihat materi ditampilkan dengan video animasi			✓	
12	Saya ingin cepat pulang			✓	
13	Materi pelajaran yang disampaikan oleh guru membuat saya mengantuk			✓	
14	Saya merasa senang setelah belajar dikelas dengan menggunakan media animasi		✓		
15	Saya selalu mengulangi kembali pelajaran dirumah			✓	

Lampiran 18

Dokumentasi Nilai Tes Sebelum Perlakuan

Kelas Kontrol

R2

SOAL PRETEST

Nama :

Kelas : ..4.....

Jawablah pertanyaan dibawah ini!

1. Tuliskan jenis-jenis cerita rakyat!
Jawab :dongeng.....

2. Tuliskan pengertian fiksi!
Jawab :cerita.....

3. Tuliskan pengertian fabel!
Jawab :

4. Dimana asal mula cerita "Legenda Telaga Warna"?
Jawab :hulu.....

5. Bagaimana watak tokoh dalam cerita "Asal Mula Telaga Warna"?
Jawab :baik.....

6. Ada berapa tokoh dalam cerita "Kasuari dan Darah Mahkota"?
Jawab :

7. Siapa tokoh dalam cerita yang berjudul "Asal Mula Bukit Batu"?
Jawab :

8. Apa peranan tokoh dalam cerita "Asal Mula Bukit Batu"?
Jawab :

9. Tuliskan 3 jenis kegiatan ekonomi!
Jawab :

10. Tuliskan kegiatan ekonomi di daerah dataran tinggi!
Jawab :

30

513

SOAL PRETEST

Nama : Mun. Nasir

Kelas :

30

Jawablah pertanyaan dibawah ini!

1. Tuliskan jenis-jenis cerita rakyat!

Jawab : Kancil

2. Tuliskan pengertian fiksi!

Jawab : Fiksi adalah cerita

3. Tuliskan pengertian fabel!

Jawab : unsur dalam cerita

4. Dimana asal mula cerita "Legenda Telaga Warna"?

Jawab : Pulau Jawa

5. Bagaimana watak tokoh dalam cerita "Asal Mula Telaga Warna"?

Jawab : baik

6. Ada berapa tokoh dalam cerita "Kasuari dan Darah Mahkota"?

Jawab : Ada 3

7. Siapa tokoh dalam cerita yang berjudul "Asal Mula Bukit Catu"?

Jawab : Petani dan istrinya

8. Apa peranan tokoh dalam cerita "Asal Mula Bukit Catu"?

Jawab : Jahat

9. Tuliskan 3 jenis kegiatan ekonomi!

Jawab : Produksi, Distribusi, dan ~~konsumsi~~ konsumsi

10. Tuliskan kegiatan ekonomi di daerah dataran tinggi!

Jawab : Perkebunan

Kelas Ekspreimen

33

SOAL PRETEST

Nama : Anugrah Andre Suputra
Kelas :

55

Jawablah pertanyaan dibawah ini!

1. Tuliskan jenis-jenis cerita rakyat!
Jawab : Kancil
2. Tuliskan pengertian fiksi!
Jawab : Fiksi adalah cerita
3. Tuliskan pengertian fabel!
Jawab : Fabel adalah unsur dalam cerita
4. Dimana asal mula cerita "Legenda Telaga Warna"?
Jawab : Pulau Jawa
5. Bagaimana watak tokoh dalam cerita "Asal Mula Telaga Warna"?
Jawab : baik
6. Ada berapa tokoh dalam cerita "Kasuari dan Darah Mahkota"?
Jawab : ada 2
7. Siapa tokoh dalam cerita yang berjudul "Asal Mula Bukit Catu"?
Jawab : Pertani dan Isitiriksa
8. Apa peranan tokoh dalam cerita "Asal Mula Bukit Catu"?
Jawab : Jabat
9. Tuliskan 3 jenis kegiatan ekonomi!
Jawab : distribusi, konsumsi, produksi
10. Tuliskan kegiatan ekonomi di daerah dataran tinggi!
Jawab : perkebunan teh

R2

SOAL PRETEST

Nama :

Kelas : 4

30

Jawablah pertanyaan dibawah ini!

1. Tuliskan jenis-jenis cerita rakyat!
Jawab : *dongeng*
2. Tuliskan pengertian fiksi!
Jawab : *cerita*
3. Tuliskan pengertian fabel!
Jawab :
4. Dimana asal mula cerita "Legenda Telaga Warna"?
Jawab : *ibu*
5. Bagaimana watak tokoh dalam cerita "Asal Mula Telaga Warna"?
Jawab : *baik*
6. Ada berapa tokoh dalam cerita "Kasuari dan Darah Mahkota"?
Jawab :
7. Siapa tokoh dalam cerita yang berjudul "Asal Mula Bukit Catu"?
Jawab :
8. Apa peranan tokoh dalam cerita "Asal Mula Bukit Catu"?
Jawab :
9. Tuliskan 3 jenis kegiatan ekonomi!
Jawab :
10. Tuliskan kegiatan ekonomi di daerah dataran tinggi!
Jawab :

Lampiran 19

Dokumentasi Nilai Tes Setelah Perlakuan

Kelas Kontrol

SOAL POST-TEST

Nama : Nelita
 Kelas : 4

75

Jawablah pertanyaan dibawah ini!

1. Jelaskan fungsi cerita rakyat dibidang pendidikan!
 Jawab : sebagai hal yang bisa di contoh
2. Jelaskan dua jenis cerita fiksi beserta contohnya!
 Jawab : Fabel adalah sesuatu yang bisa di contoh
3. Jelaskan ciri-ciri fabel!
 Jawab : alv. cerita pendek di pelankan oleh binatang
4. Jelaskan secara singkat cerita legenda "Asal Mula Telaga Warna"
 Jawab : tentu saja seorang bu yang kecewa petaku anaknya
5. Jelaskan amanat yang anda dapatkan dari cerita legenda "Asal Mula Telaga Warna"
 Jawab : kita harus berbakti kepada orang tua
6. Mengapa burung-burung dalam kisah "Kasuari dan Dara Mahkota" tidak ingin berteman dengan kasuari?
 Jawab : karena kasuari bersifat sombong
7. Apa pesan yang ada dapatkan dari cerita "Asal Mula Bukit Catu"?
 Jawab : kita tidak boleh bersifat sombong
8. Jelaskan secara singkat cerita "Asal Mula Bukit Catu"
 Jawab : Bukti yang muncul akibat sifat selaka petani
9. Jelaskan 3 jenis kegiatan ekonomi!
 Jawab : Konsumsi, memakai produksi membuat disitribusi menjual
10. Mengapa kegiatan ekonomi di daerah yang kondisinya berbeda akan berbeda pula?
 Jawab : keadaa memiliki kondisi alam di sekitar

SOAL POST-TEST

Nama : Muh. Nasir
Kelas :

77

Jawablah pertanyaan dibawah ini!

1. Jelaskan fungsi cerita rakyat dibidang pendidikan!

Jawab : Sebagai hal yang bisa dicontoh

2. Jelaskan dua jenis cerita fiksi beserta contohnya!

Jawab : Fabel adalah sesuatu yang bisa dicontoh

3. Jelaskan ciri-ciri fabel!

Jawab : awl cerita pendek diperankan oleh binatang

4. Jelaskan secara singkat cerita legenda "Asal Mula Telaga Warna"!

Jawab : kisah sang seorang ibu yang kecewa perilaku anaknya

5. Jelaskan amanat yang anda dapatkan dari cerita legenda "Asal Mula Telaga Warna"!

Jawab : Anak harus berbakti kepada orang tua

6. Mengapa burung-burung dalam kisah "Kasuari dan Dara Mahkota" tidak ingin berteman dengan kasuari?

Jawab : ~~dan~~ karena kasuara bersifat sombong

7. Apa pesan yang anda dapatkan dari cerita "Asal Mula Bukit Catu"?

Jawab : kita tidak boleh bersifat serakah

8. Jelaskan secara singkat cerita "Asal Mula Bukit Catu"!

Jawab : Bukit yang muncul akibat sifat serakah petani

9. Jelaskan 3 jenis kegiatan ekonomi!

Jawab : konsumsi, memakai, produksi, membuat, distribusi, menjual

10. Mengapa kegiatan ekonomi di daerah yang kondisinya berbeda akan berbeda pula?

Jawab : karena mengikuti kondisi alam di sekitar

Kelas Eksperimen

SOAL POST-TEST

Nama : anugrah
 Kelas :

97

Jawablah pertanyaan dibawah ini!

1. Jelaskan fungsi cerita rakyat dibidang pendidikan!
 Jawab : Sebagai hal yang bisa di contoh
2. Jelaskan dua jenis cerita fiksi beserta contohnya!
 Jawab : FabP! dan sesuatu yang bisa di contoh
~~cerpen~~
3. Jelaskan ciri-ciri fabel!
 Jawab : ~~Cerpen~~ Alur cerita pendek diperankan oleh binatang
4. Jelaskan secara singkat cerita legenda "Asal Mula Telaga Warna!"
 Jawab : tangisan seorang ibu yang kelua perilaku anaknya
5. Jelaskan amanat yang anda dapatkan dari cerita legenda "Asal Mula Telaga Warna!"
 Jawab : Kita harus berbakti kepada orang tua
6. Mengapa burung-burung dalam kisah "Kasuari dan Dara Mahkota" tidak ingin berteman dengan kasuari?
 Jawab : karna kasuari bersikap sombong
7. Apa pesan yang anda dapatkan dari cerita "Asal Mula Bukit Catu"?
 Jawab : Kita tidak boleh bersikap serakah
8. Jelaskan secara singkat cerita "Asal Mula Bukit Catu!"
 Jawab : bukit yang muncul akibat sikap serakah petani
9. Jelaskan 3 jenis kegiatan ekonomi!
 Jawab : Konsumsi, memaka; produksi, membuak, distribusi menjual
10. Mengapa kegiatan ekonomi di daerah yang kondisinya berbeda akan berbeda pula?
 Jawab : karna orang mengikuti kondisi alam di sekitar

SOAL POST-TEST

Nama :

Kelas :

80

Jawablah pertanyaan dibawah ini!

1. Jelaskan fungsi cerita rakyat dibidang pendidikan!

Jawab : sebagai hal yang bisa di contoh

2. Jelaskan dua jenis cerita fiksi beserta contohnya!

Jawab : fabel contoh sesatu yang bisa di contoh

3. Jelaskan ciri-ciri fabel!

Jawab : akur cerita pendek di Perang kan oleh binatang

4. Jelaskan secara singkat cerita legenda "Asal Mula Telaga Warna"!

Jawab : fantasi seorang ibu yang kecewa perilaku anaknya

5. Jelaskan amanat yang anda dapatkan dari cerita legenda "Asal Mula Telaga Warna"!

Jawab : kita harus berbakti kepada orang tua

6. Mengapa burung-burung dalam kisah "Kasuari dan Dara Mahkota" tidak ingin berteman dengan kasuari?

Jawab : karena kasuara Bersifat Sombong

7. Apa pesan yang ada dapatkan dari cerita "Asal Mula Bukit Catu"?

Jawab : Kita tidak boleh Bersifat serakah

8. Jelaskan secara singkat cerita "Asal Mula Bukit Catu"!

Jawab : Bukit yang muncul akibat sifat serakah Petani

9. Jelaskan 3 jenis kegiatan ekonomi!

Jawab : konsumsi, memakai, produksi, membuat di situ busi menjadial

10. Mengapa kegiatan ekonomi di daerah yang kondisinya berbeda akan berbeda pula?

Jawab : karena mengikuti kondisi alam di sekitar

Lampiran 20

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : UPT SPF SD INPRES LAYANG III
 Kelas / Semester : 4 / Genap
 Tema : Daerah Tempat Tinggalku (Tema 8)
 Sub Tema : Lingkungan Tempat Tinggalku (Subtema 1)
 Muatan Terpadu : IPA, Bahasa Indonesia
 Pembelajaran ke : 1
 Alokasi waktu : 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan membaca teks cerita fiksi, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi dengan tepat.
2. Dengan kegiatan berlatih menceritakan kembali teks cerita fiksi, siswa dapat bercerita dengan artikulasi jelas, ekspresif, intonasi tepat, dan penuh percaya diri.
3. Dengan kegiatan mencari tahu pengertian dan ciri-ciri teks cerita fiksi, siswa dapat menjelaskan secara lisan pengertian dan ciri-ciri teks cerita fiksi.
4. Dengan kegiatan mengamati gambar anak menarik dan mendorong ayunan, siswa dapat mengetahui pengertian gaya dan gerak dengan benar.
5. Dengan berdiskusi tentang perbedaan gaya dan gerak, siswa dapat menjelaskan perbedaan gaya dan gerak.
6. Dengan mendorong dan menarik meja, siswa dapat mempraktikkan gaya dorongan dan tarikan.
7. Dengan kegiatan menulis hasil percobaan mendorong dan menarik meja, siswa dapat menyajikan hasil percobaan tentang gaya dan gerak secara tertulis.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	si 1
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) • Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (Apersepsi) • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	10 menit

<p>Kegiatan Inti</p>	<p>Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan video animasi cerita Asal Mula Telaga Warna merupakan salah satu contoh teks fiksi berupa cerita. Teks cerita fiksi adalah teks berupa cerita yang sengaja dikarang oleh pengarang. Cerita tersebut dapat merupakan hasil imajinasi pengarang ataupun yang pernah terjadi di dunia nyata lalu diolah oleh pengarang sehingga menghasilkan cerita rekaan. • Selanjutnya, siswa diminta untuk mencari informasi tentang cerita fiksi dan ciri-cirinya. • Siswa menjawab pertanyaan teman atau kelompok lain sesuai pengetahuan dan pemahamannya. <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa bercerita di depan teman-temannya dengan suara nyaring, artikulasi jelas, ekspresif, intonasi tepat, dan percaya diri. (<i>Communication</i>) <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta mengamati gambar. • Siswa diminta membaca pengertian gaya dan gerak pada buku siswa. • Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab tentang pengertian gaya dan gerak jika belum paham. (<i>Hots</i>) <p>Ayo Mencoba (Sintak Model Discovery Learning)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan percobaan untuk mengetahui pengaruh gaya tarikan dan dorongan terhadap arah gerak benda. (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>) • Percobaan ini dilakukan secara berkelompok. Setiap kelompok terdiri atas tiga anak. (<i>Collaboration</i>) <p>Ayo Menulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada buku siswa berdasarkan hasil percobaan yang telah dilakukan. (<i>Hots</i>) <p>Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa berdiskusi bersama anggota kelompoknya tentang perbedaan gaya dan gerak. (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>) • Selanjutnya, siswa diminta mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelompok lain. (<i>Communication</i>) 	<p>150 menit</p>
-----------------------------	---	----------------------

Kegiatan Penutup	Peserta Didik : <ul style="list-style-type: none"> Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. Guru : <ul style="list-style-type: none"> Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian 	15 menit
-------------------------	--	-------------

- PENILAIAN (ASESMEN)**

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.



Lampiran 21

Dokumentasi
Pretest Kelas Kontrol



Lampiran 22

Dokumentasi***Pretest Eksperimen***

lampiran 23

Dokumentasi Perlakuan







ROSOVA





ROSOVA







Lampiran 24

Dokumentasi

***Post-test* Kelas Kontrol**





DOJO WA



Lampiran 25

Dokumentasi

Post-test Kelas Eksperimen

RIWAYAT HIDUP



Andi St. Hartina Said, di lahirkan di Kabupaten Bone tepatnya di Desa Watu Kecamatan Barebbo. Pada hari jumat tanggal 01 November 1996. Anak ke empat dari lima bersaudara pasangan dari Andi Muh. Said (alm.) dan St. Suaibah, A.Ma. Peneliti menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 14 Biru, Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone pada tahun 2009. Pada tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 6 Watampone Kabupaten Bone dan tamat pada tahun 2012. Kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 2 Model Watampone pada tahun 2012 dan selesai pada tahun 2014.

Pada tahun 2015 peneliti melanjutkan di perguruan tinggi swasta, tepatnya di Universitas Bosowa Makassar (UNIBOS) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Peneliti menyelesaikan kuliah strata satu (S1) pada tahun 2019 tepatnya pada bulan Oktober. Pada tahun 2019 peneliti mengabdikan diri (Honoror) di SD Inpres Pannampu II sekarang berubah nama menjadi UPT SPF SD Inpres Pannampu II selama delapan bulan, kemudian pada tahun 2020 tepatnya pada bulan maret memutuskan untuk pindah ke SD Inpres Pannampu II sekarang berubah nama menjadi UPT SPF SD Inpres Pannampu II selama 1 tahun dan Alhamdulillah pada tahun 2021 dinyatakan lulus dan pada tahun 2022 dilantik menjadi Aparatur Sipil Negara (ASN) dengan penempatan di UPT SPF SD Inpres Pannampu II sampai sekarang.

Tahun 2021, peneliti kemudian memutuskan melanjutkan pendidikan strata dua (S2) Program Studi Pendidikan Dasar di Universitas Bosowa Makassar dengan berbagai pertimbangan. Salah satunya adalah memanfaatkan waktu dan kesempatan untuk mengupgrade diri demi kualitas pendidikan yang lebih baik.