PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI 3D TERHADAP LITERASI SAINS DAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 JAGONG

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guru Memperoleh Gelar Sarjan Pendidikan Pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Oleh:

ANNISA WAHID
NPM: 918862060009

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN ANDI MATAPPA

2022

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL : PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI 3D TERHADAP LITERASI SAINS DAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 JAGONG

Atas Nama Saudara:

Nama	: Annisa Wahid
NIM	: 918862060009
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa / diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk diseminarkan.

Pangkajene, 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
KHAERUN NISA.A TAYYIBU, S.Pd., M.Pd	HASBAHUDDIN, S.Pd., M.Pd

Diketahui Oleh:

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. ZAM IMMAWAN ALAM. SH., MH.	FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STIKP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana.

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH.

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut:

Ketua	: Pattola Muhajir, S.E., M.M.	(.....)
Sekretaris	: Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Penguji	: 1. Pattola Muhajir, SE., MM.	(.....)
	2. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Pembimbing	:1 .Khaerun Nisa'a Tayyibu, S.Pd., M.Pd	(.....)
	2. Hasbahuddin, S.Pd., M.Pd.	(.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Annisa Wahid
NPM	: 918862060009
Jurusan/Program Studi	: Ilmu Pendidikan / PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)
Judul Skripsi	: Pengaruh Media Interaktif Animasi 3D Terhadap Literasi Sains Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajan IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Jagong

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis benar merupakan karya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 25 November 2022

Yang membuat pernyataan,

Annisa Wahid

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOI_Ibll_Ccbbg

MOTTO

“ Semua impian kita bisa menjadi kenyataan jika kita memiliki keberanian untuk mengejarnya dan Hidup tidak akan menjadi beban jika kamu menjalaninya dengan ikhlas”

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

ABSTRAK

Annisa Wahid, 2022. Pengaruh Media Interaktif Animasi 3D Terhadap Literasi Sains dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Jagong. Skripsi dibimbing oleh Kherun Nisa'a Tayibu dan Hasbahuddin, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa Pangkep

penelitian ini mengkaji tentang Pengaruh media interaktif animasi 3D terhadap literasi sains dan minat belajar pada mata pelajatran IPA siswa kelas IV SD Negeri 3 Jgong masalah utama penelitian ini adalah : (1) Apakah pengaruh media interaktif animasi 3D dapat meningkatkan literasi sains dan minat belajar pada mata Pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 3 Jagong (2) Apakah gamabaran media interaktif animasi 3D dapat meningkatkan literasi sains dan minat belajar pada mata Pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 3 Jagong. Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Untuk dapat mengetahui pengaruh media interaktif animasi 3D dapat meningkatkan literasi sains dan minat belajar pada mata Pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 3 Jagong (2) untuk dapat mengetahui gamabaran media interaktif animasi 3D dapat meningkatkan literasi sains dan minat belajar pada mata Pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 3 Jagong.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) tingkat literasi sains dan minat belajar siswa antara kelas kontrol dan eksperiman dari analisis data distribusi bahwa terdapat nilai rata – rata siswa literasi sains mencapai 82,00 sedangkan minat belajar berjumlah 73,06 dengan kategori tinggi dalam (2) penelitian ini data diolah dengan signifikansi data yang normal pada tabel yang dibahas terlihat antara *Indpendent sample t test dan Uji N-Gain*dengan nilai 0,7 sebanyak 67% dengan kategori tinggi untuk literasi sains sedangkan minat belajar mendapatkan 0,6 kategori sedang dengan persentasi 62% maka H_0diterima dengan ini terdapat pengaruh media interaktif animasi 3D terhadap literasi sains dan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 3 Jagong

Kata kunci : media interaktif, animasi 3D, literasi sains

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

KATA PENGANTAR

Bismillahirahmanirahim

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidaya-Nya sehingga proposal penelitian ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan ilmu pendidikan STKIP Andi Matappa Pangkep.

Sholawat serta salam senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya sebagai perantara untuk kebenaran. Selama proses penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis mengalami berbagai hal baik suka maupun duka yang mudah-mudahan memberikan manfaat yang sebesar-besarnya.

Skripsi penelitian ini berjudul "**Pengaruh Media Interaktif Animasi 3D Terhadap Literasi Sains Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Jagong**" diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Ilmu Pendidkan Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada perguruan Tinggi STKIP Andi Matappa

1. Kedua orang tua, yang selalu mendukung dan memenuhi kebutuhan selama kuliah serta selalu memanjatkan do'a sehingga penulis berhasil menmyelesaikan proposal penelitian semoga Allah Subhanahu Wata'ala senantiasa mengampuni dosa – dosanya dan melindungi serta melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.
2. Hj. Zaorah Zapan, S.Pd selaku KetuaYayasan STKIP Andi Matappa.
3. A. Zam Immawan Alam, SH selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

4. Hasbahuddin, S.Pd.,M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
5. Khaerun Nisaa Tayyibu, S.Pd., M.Pd dan Hasbahuddin, S.Pd.,M.Pd masing-masing sebagai pembimbing pertama dan kedua yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan proposal penelitian ini.
6. Segenap staff Tata Usaha dan Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
7. Para Sahabat (Gang Sirotal Mustakim, Penghuni Surga), yang telah memberikan kasih sayang, semangat, masukan, dan pengalamannya selama ini.

Semoga segala budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah SWT. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari proposal penelitian ini perlu di sempurnakan. Karenanya dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan proposal penelitian ini. Akhir kata semoga proposal penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan.

Pangkajene, Agustus 2022

ANNISA WAHID

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....i
LEMBAR PENGESAHAN.....ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....iv
MOTTO.....v
ABSTRAK.....vi
KATA PENGANTAR.....viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL.....xv
DAFTAR GAMBAR xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....xviii
BAB I PENDAHULUAN.....1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah.....7
C. Tujuan Penelitian.....8
D. Manfaat Penelitian.....8
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS.....10
A. Hakikat Media Pembelajaran.....10
1. Penegrian multimedia interaktif.....10
2. Karakteristik multimedia interaktif.....11
3. Kelebihan dan kekurangan multimedia interaktif.....12
B. Animasi 3D.....14
1. Pengertian animasi 3D.....14
2. Kelebihan dan kekurangan media animasi 3D.....17

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

3. Manfaat atau nilai – nilai dari media animasi 3D.....19
C. Literasi Sains.....20
1. Pengertian literasi sains.....20
2. Tingkat literasi sains.....22
3. Indikator literasi sains.....23
D. Minat Belajar Siswa.....25
1. Pengertian minat belajar siswa.....25
2. Bentuk minat belajar siswa.....27
3. Unsur – unsur minat belajar.....28
4. Macam – macam minat belajar.....30
5. Faktor – faktor yang mempengaruhi minat belajar.....31
6. Indikator minat belajar siswa.....36
E. Identifikasi Bagian-Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya.....38
1. Akar dan fungsi akar.....38
2. Batang dan fungsi batang.....41
3. Daun dan fungsi daun.....42
4. Bunga dan fungsi bunga.....43
F. Kerangka Pikir.....44
G. Hipotesis Penelitian.....47
BAB III METODE PENELITIAN.....48
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....48
1. Pendekatan penelitian.....48
2. Jenis penelitian.....48

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

B. Variabel dan desain penelitian.....49
1. Variabel.....49
2. Desain penelitian.....49
C. Defenisi oprasional variabel.....50
1. Media interaktif animasi 3D.....50
2. Literasi sains.....50
3. Minat belajar.....51
D. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....51
E. Populasi Dan Sampel.....52
1. Populasi.....52
2. Sampel.....53
F. Teknik Pengumpulan Data.....54
1. Observasi.....54
2. Angket.....55
3. Tes.....55
E. Teknik Analisis Data.....56
1. Analisis deskriptif.....56
2. Analisis inferensial.....57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....60
A. Hasil Penelitian.....60
1. Analisis Deskriptif Hasil Test Media Interaktif Animasi Terhadap Literasi Sains Dan Minat Belajar IPA.....61
a. Hasil Test Literasi Sains Kelas Kontrol (*Pretest*).....61

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

b. Hasil Test Literasi Sains Kelas Kontrol (*Posttest*).....62
c. Hasil Test Literasi Sains Kelas Eksperimen (*Pretest*).....64
d. Hasil Test Literasi Sains Kelas Eksperimen (*Posttest*).....65
e. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol (*Pretest*).....67
f. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol (*Posttest*).....68
g. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen (*Pretest*).....69
h. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen (*Posttest*).…71
2. Hasil Analisis Kedua Data Dengan Pengaruh Media Interaktif Animasi 3D Terhadap Literasi Sains Dan Minat Belajar IPA.....73
a. Uji Prasyarat Literasi Sains Siswa Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....73
b. Uji Hasil Literasi Sains Independent Sample Test.....75
c. Uji Hasil Minat Belajar Independent Sample Test.....76
d. Uji N-Gain Hasil Literasi Sains Dan Minat Belajar Siswa.....77
B. Pembahasan.....79
1. Hasil test media interaktif animasi 3D terhadap literasi sains dan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.....79
2. Dapat melihat pengaruh media interaktif animasi 3D dapat meningkatkan literasi sains dan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.....83
BAB V KESIMPULAN.....86
A. Kesimpulan.....86
B. Saran.....87

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

DAFTAR TABEL

Nomor **Judul** **Halaman**

1.1. Indikator Kemampuan Literasi Saintifik.....24

3.1. Desain Penelitian.....49

3.2. Populasi Dan Sampel.....53

3.3. Distribusi Frekuensi Literasi Sains.....56

3.4. Distribusi Frekuensi Minat Belajar.....57

4.1. Hasil Analisis Deskriptif Literasi Sains Kelas Kontrol *Pretest*.....61

4.2. Hasil Distribusi Frekuensi Literasi Sains Kelas Kontrol *Pretest*.....62

4.3. Hasil Analisis Deskriptif Literasi Sains Kelas Kontrol *Posttest*.....63

4.4. Hasil Distribusi Frekuensi Literasi Sains Kelas Kontrol *Posttest*.....63

4.5. Hasil Analisis Deskriptif Literasi Sains Kelas Eksperimen *Pretest*.....64

4.6. Hasil Distribusi Frekuensi Literasi Sains Kelas Eksperimen *Pretest*.....65

4.7. Hasil Analisis Deskriptif Literasi Sains Kelas Eksperimen *Posttest*.....66

4.8. Hasil Distribusi Frekuensi Literasi Sains Kelas Eksperimen *Posttest*.....66

4.9. Hasil Analisis Deskriptif Minat Belajar Kelas Kontrol *Pretest*.....67

4.10. Hasil Distribusi Frekuensi Minat Belajar Kelas Kontrol *Pretest*.....68

4.11. Hasil Analisis Deskriptif Minat Belajar Kelas Kontrol *Posttest*.....68

4.12. Hasil Distribusi Frekuensi Literasi Sains Kelas Kontrol *Posttest*.....69

4.13. Hasil Analisis Deskriptif Minat Belajar Kelas Eksperimen *Pretest*.....70

4.14. Hasil Distribusi Frekuensi Minat Belajar Kelas Eksperimen *Pretest*.....70

4.15. Hasil Analisis Deskriptif Minat Belajar Kelas Eksperimen *Posttest*.....71

4.16. Hasil Distribusi Frekuensi Minat Belajar Kelas Eksperimen *Posttest*.....72

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

4.17. Niali Maksimum Literasi Sains Dan Minat Belajar.....72

4.18. Hasil Analisis Normalitas Literasi Sains.....73

4.19. Hasil Analisis Homogenitas Literasi Sains.....74

4.20. Independent Samples Test Literasi Sains.....75

4.21. Independent Samples Test Minat Belajar.....76

4.22. Uji N-Gain Literasi Sains.....77

4.23. Uji N-Gain Minat Belajar.....78

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

DAFTAR GAMBAR

Nomor **Judul** **Halaman**

1.1. Kerangka Pikir.....44

1.1. Desain Penelitian.....49

1.2. Bentuk Paradigma Penelitian.....51

4.1. Diagram Batang Nilai Maksimum.....72

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....94
2. Kunci Jawaban Test Literasi Sains.....102
3. Kisi – Kisi Test Literasi Sains.....105
4. Test Soal Literasi Sains Kelas Kontrol.....107
5. Test Soal Literasi Sains Kelas Eksperimen.....139
6. Kisi – Kisi Angket Minat Belajar.....154
7. Angket Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol.....156
8. Angket Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....171
9. Lembar Observasi Kelas Eksperimen.....196
10. Lembar Observasi Kelas Kontrol.....211
11. LKPD Kelas Kontrol.....228
12. LKPD Kelas Eksperimen.....241
13. Surat Keterangan Validasi Instrumen.....252
14. Surat Permohonan Judul.....253
15. Lembar Koreksi Seminar Proposal.....254
16. Lembar Perbaikan.....255
17. Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Validator 1....256
18. Lembar Validasi LKS Validator 1.....258
19. Lembar Validasi Literasi sains Validator 1.....260
20. Lembar Validasi Minat Belajar Validator 1.....262
21. Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Validator 2...264
22. Lembar Validasi LKS Validator 2.....268

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

23. Lembar Validasi Literasi sains Validator 2.....270
24. Lembar Validasi Minat Belajar Validator 2.....272
25. Lembar Permohonan Meneliti.....273
26. Surat Izin Melakukan Penelitian.....274
27. Surat Keterangan Penelitian.....275
28. Lembar Koreksi Hasil.....276
29. Lembar Perbaikan.....277
30. Lembar Koreksi Tutup.....278
31. Rekapitulasi Nilai Test Literasi Sains Kelas Eksperimen.....279
32. Rekapitulasi Nilai Test Literasi Sains Kelas Kontrol.....280
33. Nilai Minat Belas Siswa Kelas Kontrol PreTest.....281
34. Nilai Minat Belas Siswa Kelas Kontrol PostTest.....282
35. Nilai Minat Belas Siswa Kelas Eksperimen PreTest.....283
36. Nilai Minat Belas Siswa Kelas Eksperimen PostTest.....284
37. Nilai Observasi Pembelajaran Siswa Kelas Kontrol.....285
38. Nilai Observasi Pembelajaran Siswa Kelas Eksperimen.....286
39. Uji Normalitas.....287
40. Uji Homogenitas.....288
41. Analisis Deskriptif Literasi Sains.....289
42. Analisis Deskriptif Minat Belajar.....290
43. Uji Independent Samples T test.....291
44. Uji N-Gain Literasi Sains.....292
45. Uji N-Gain Minat Belajar.....293

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

46. Dokumentasi Penelitian.....294

47. Riwayat Hidup.....295

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Zaman era globalisasi sekarang ini atau era jaman sekarang perkembangan teknologi begitu cepat dan pesat di karenakan teknologi informasi dan komunikasi penting digunakan pada saat ini oleh karena itu teknologi harus dipadukan ataupun diimbangi dengan dunia pendidikan. Oleh karena itu sehingga pendidikan sangat penting dalam kehidupan demi kemajuan bangsa dan negara sehingga kita perlu menyeimbangkan pertumbuhan teknologi dan pengetahuan pendidikan selayaknya dapat mengefektifkan penggunaan teknologi sehingga tercapainya tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan.

Perkembangan teknologi informasi mendorong perubahan yang besar di berbagai aspek kehidupan. Dalam ranah pembelajaran di sekolah, terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan dimana perkembangan pesat di bidang teknologi informasi tersebut, mempercepat aliran ilmu pengetahuan yang menembus batas – batas dimensi ruang, kemampuan, dan waktu. Teknologi informasi dapat menampilkan dan mentransfer dengan kecepatan tinggi, menyebabkan ilmu pengetahuan dapat diakses secara cepat oleh penggunanya. Tentu saja kondisi ini berpengaruh pada kebiasaan dan budaya pendidikan yang dikaji selama ini.

Berdasarkan lampiran Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 untuk memenuhi kebutuhan masa depan dan menyongsong Generasi Emas Indonesia Tahun 2045 telah ditetapkan Standar Kompetensi Lulusan yang berbasis pada

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

kompetensi Abad 21. Adapun Standar Kompetensi Lulusan meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Safitri (2015), abad ke-21 merupakan abad dimana literasi sains menjadi fokus dalam pendidikan sains atau Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Literasi sains dalam pembelajaran di Indonesia dipersepsikan hanya dalam pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA pun sebagian besarta batas pada buku ajar/teks. Hal ini disebabkan oleh adanya interpretasi sempit terkait dengan PP No. 13 Tahun 2015 Pasal I ayat 23 yang menjelaskan bahwa "buku teks pelajaran adalah sumber pembelajaran utama untuk mencapai kompetensi dasar dan kompetensi inti". Sebagian besar memahami bahwa buku teks pelajaran menjadi satu-satunya bahan ajar sehingga pembelajaran IPA belum menerapkan pendekatan saintifik dan inkuiri. Jika dalam konteks pelajaran IPA saja literasi sainsbelum diterapkan secara tepat dan komprehensif, penerapannya dalam pembelajaran lain perlu dipertanyakan.

Sari (2014) menyatakan bahwa literasi sains adalah kapasitas untuk menggunakan pengetahuan ilmiah, mengidentifikasi pertanyaan dan menarik kesimpulan berdasarkan fakta dan data untuk memahami alam semesta dan membuat keputusan dari perubahan yang terjadi karena aktivitas manusia.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru di SD Negeri 3 Jagong pada tanggal 18 Agustus bahwa dalam penggunaan media interaktif animasi 3D sudah diterapkan dengan mengukur hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan IPS. Maka dilihat dari hasil tersebut ada permasalahan yang ditimbulkan dari guru dan siswa yaitu masih banyak

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

mendapatkan guru yang tidak optrimal dalam mengimplementasikan media pembelajaran, lebih cenderung melakukan pembelajaran ceramah sehingga proses pembelajaran yang monoton, guru tidak kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu akan berdampak pada siswa dengan pembelajaran yang membuat kegiatan proses belajar menjadi terhambat seperti, banyak siswa yang cenderung minatnya kurang dalam proses pembelajaran, materi pembelajaran yang sangat banyak dan susah diorganisirkan dikarenakan pembelajaran yang monoton, sehingga timbul rasa malas dan bosan ataupun membuat kegaduhan di dalam kelas karena proses pembelajaran yang tidak kondusif.

Permasalahan diatas peneliti berinisiatif melakukan sebuah solusi dengan membuat penelitian pengaruh media interaktif animasi 3D untuk meningkatkan literasi sains dan minat belajar pada mata pelajaran IPA, dengan hal ini tentunya mata pelajaran yang akan digunakan berangkat dari permasalahan penggunaan media pembelajaran hanya di mata pelajaran bahasa indonesia , matematika dan IPS sehingga peneliti memberikan solusi bahwa mata pelajaran IPA juga perlu mendapatkan perlakuan penggunaan media agar dapat mengukur literasi sains dan minat belajar siswa.

Narut Yosef Firman. (2019) mengatakan bahwa literasi sains dapat diartikan sebagai pengetahuan dankecakapan ilmiah untuk mampu mengidentifikasi pertanyaan, memperoleh pengetahuan baru, menjelaskan fenomena ilmiah, sertamengambil simpulan berdasar fakta, memahami karakteristik sains, kesadaran bagaimana sains dan teknologi membentuk

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

teknik tes yaitu tes hasil belajar pada angket dan menggunakan teknik non tes yaitu observasi kegiatan pembelajaran. Hipotesis yang dalam pernyataan penelitian ini adalah terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran daur hidup hewan.

Pendapat tersebut dapat menunjukan bahwa media interaktif animasi 3D mampu memberikan implementasi materi pembelajaran dengan baik dan dapat mentransfer ilmu pengetahuan dengan cepat sehingga dapat dikatakan media interaktif animasi mampu memberikan perubahan minat belajar yang signifikan dengan tingkah laku peserta didik merangsang proses pembelajaran yang tidak membosankan sehingga tujuan dari sebuah pembelajaran dapat tercapai dengan baik karena ada motivasi dan apresiasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis ingin melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh media interaktif animasi terhadap literasi sains dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 3 Jagong”

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas dapat dirumuskan masalah yaitu :

1. Apakah pengaruh media interaktif animasi 3D dapat meningkatkan literasi sains dan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 3 Jagong?

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

2. Apakah gamabaran media interaktif animasi 3D dapat meningkatkan literasi sains dan minat belajar pada mata Pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 3 Jagong.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas , maka penelitian ini dapat bertujuan yaitu:

1. Untuk dapat mengetahui bagaimana pengaruh media interaktif animasi 3D dapat meningkatkan literasi sains dan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 3 Jagong.
2. Untuk dapat mengetahui gambaran media interaktif animasi 3D dapat meningkatkan literasi sains dan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 3 Jagong.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diberikan melalui penelitian ini yaitu :

1. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian dapat membantu meningkatkan pembinaan profesional dan supervisi kepada guru secara lebih efektif dan efisien dengan menerapkan pembelajaran melalui media interaktif animasi.
2. Bagi para guru, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan guna melakukan pembenahan serta koreksi diri bagi pengembangan penggunaan media pembelajaran dan profesionalisme dalam pelaksanaan tugas profesinya dengan menerapkan teknik mengajar melalui media interaktif animasi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

3. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan adanya media interaktif animasi siswa mampu menciptakan interaktif antara guru sehingga media interaktif animasi dapat diterapkan di SD Negeri 3 Jagong.
4. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman dalam merancang pembelajaran dengan menerapkan sistem pendidikan berbasis teknologiu media interaktif animasi sebagai sumber belajar ataupun teknik pembelajaran dengan pelaksanaan dapat meningkatkan inovasi dan motivasi serta kereatifitas dalam pembelajaran bagi calon guru SD.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian Multimedia Interaktif

Media interaktif merupakan metode komunikasi dimana output dari media berasal dari masukan dari pengguna. Arsyad (2017) bahwa, Media interaktif yang bekerja dengan pengguna partisipasi. Media masih memiliki tujuan yang sama tapi masukan pengguna menambah interaksi dan membawa fitur – fitur menarik untuk sistem kenikmatan, yang lebih baik. Berdasarkan pemahaman pada jenis – jenis media pembelajaran.

Menurut Duryanto (2010) mengatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioprasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa saja yang di kehendaki untuk proses selanjutnya. Menurut Munir bahawa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh designer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktivitas kepada penggunanya.

Suryani dkk (2016) media interaktif adalah media yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan media tersebut dengan memperaktekkan keterampilan yang dimiliki dan menerima feedback terhadap materi yang disajikan. Dimana partisipasi peserta didik akan lebih besar sehingga mampu mempelajari materi mendalam yang sesuai dengan paradigma konstrutivis, mendukung individualisasi terhadap gaya belajar setiap peserta didik, fleksibilitas

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

yang lebih memadai sehingga lebih luwes terhadap kondisi peserta didik, mampu menyimulasikan suatu objek yang tidak bisa dihadirkan didalam kelas.

Pengertian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media interaktif adalah media pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa untuk terlihat menarik dengan dipadukan berbagai fitur – fitur audio, gambar dan audio suara dengan memperhatikan keindahan yang terletak pada fitur – fitur yang akan digunakan agar pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Kesimpulan dari penulis multimedia interaktif adalah serangkaian media pembelajaran agar dapat memudahkan Guru untuk menjelaskan pembelajaran dan dapat mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif yang bersifat audio visual harapannya agar meningkatkan pemahaman materi pembelajaran kepada peserta didik.

2. Karakteristik multimedia interaktif

Berikut ada beberapa karakteristik multimedia interaktif dalam proses pembelajaran Munir (2012):

a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menghubungkan satu media antara unsru audio dan visual.
b. Bersifat interaktif dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
c. Bersifat mandiri dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan bimbingan orang lain.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

Yudhi (2013) bahwa karakteristik multimedia interaktif tidak dapat dipisahkandari peran dan kemampuan yang dimilikinya. Oleh karena ituharus memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. Memiliki lebih dari satu jenis media yang konvergen, misalnya menggabungkanunsur audio dan visual. Untuk dapat dikatakan sebagai multimedia interaktif, setidaknya dalam program atau aplikasi tersebut menyajikan dua jenis media.
b. Bersifat interaktif, yang berarti memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna atau siswa. Kegiatan mengakomodasi respon ini terdiri darikontrol pengguna untuk mengoperasikan serta respon (feedback) dariprogram.
c. Bersifat mandiri, memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakannya tanpa harus dibimbing orang lain. Pada praktiknya dalam pembelajaran, perlu dirancang bersifat mandiri agar siswadapat belajar secara lebih leluasa

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik dalam multimedia interaktif adalah bisa dikatakan sebagai multimedia interaktif jika lebih dari satu media yang dikombinasikan dan menjadi suatu tolak ukur yang akan dikaji dalam proses pembelajaran perlu diketahui media tersebut harus bersifat mandiri dan interaktif sehingga ada kontrol dan respon siswa yang baik dalam pembelajaran.

3. Kelebihan dan kekurangan multimedia interaktif

Kelebihan media interaktif sebagai pembelajaran Munir (2012) yakni sebagai berikut :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

2) Kelopak, umumnya berwarna hijau dan berfungsi menutup bunga disaatmasih kuncup.
3) Mahkota, merupakan bagian bunga yang indah dan berwarna- warni.
4) Benang sari dengan serbuk sari sebagai alat kelamin jantan.
5) Putiksebagai alat kelamin betina.

b. Fungsi bunga

Fungsi bunga merupakan bagian tumbuhan yang mengandung alat kelamin jantan(benang sari) dan alat kelamin betina (butik).Jadi bunga merupakan alat perkembangbiakan tumbuhan. Jika serbuk sari jatuh ke kepala putik, terjadilah peristiwa penyerbukan. Penyerbukan merupakan awal terjadinya perkembang biakan tumbuhan. Setelah terjadi penyerbukan, pertemuan antara serbuk sari dan bakal biji ini disebut pembuahan. Hasil dari pembuahan adalah biji. Biji mengandung calon tumbuhan baru lagi begitu seterusnya.

Berdasarkan pernyataan diatas bahwa bunga merupakan bagian inti dari sebuah tumbuhan yang terdiri dari kelopak, tangkai, mahkota dan putik yang dapat memberikan kejelasan bahwa ini adalah bagian bunga dengan berbagai jenis dan warna yang memperindah sebuah tumbuhan.

F. Kerangka Pikir

Penyusunan kerangka pikir penulis berangkat dari apa yang telah melakukan observasi dan mengidentifikasi masalah yang ada dengan itu ada beberapa yang perlu diketahui sehinaga penulis menjelaskan bahwa terdapat beberapa masalah sehingga merumuskan kerangka pikir dengan memerhatikan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

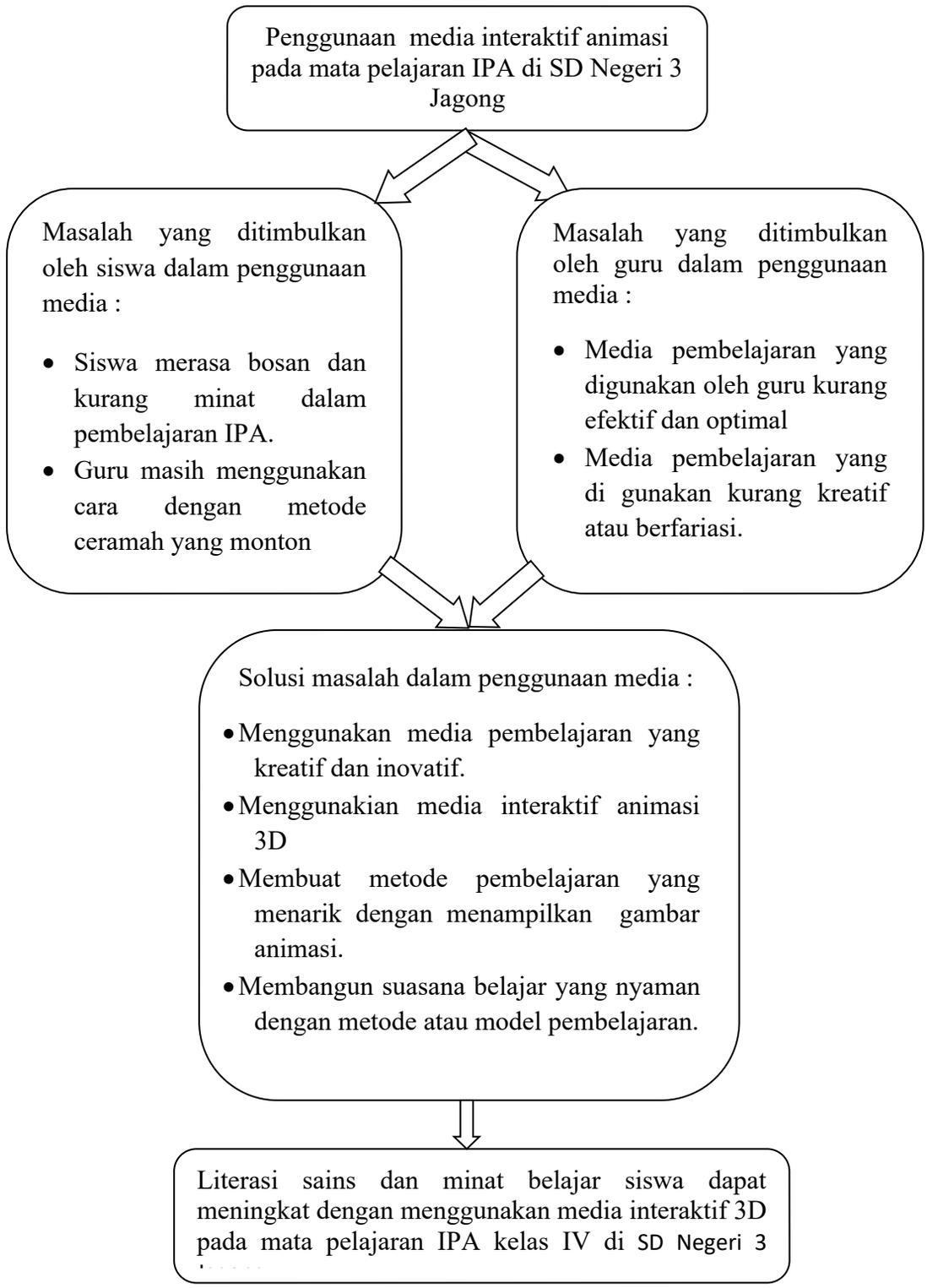
beberapa aspek berdasarkan kejadian di lapangan dengan mengambil sebuah penelitian pengaruh media interaktif animasi 3D terhadap literasi sains dan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Oleh karena dalam observasi terdapat media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang efektif dan optimal sehingga media pembelajaran menjadi salah satu tolak ukur untuk mengambil media interaktif.

Literasi sains dan minat belajar siswa sangat rendah dikarenakan guru masih melakukan pembelajaran dengan metode ceramah dalam pembelajaran IPA, dengan teknik yang membuat siswa cenderung malas dalam pembelajaran yang dibuat oleh guru secara monoton dan terdapat menggunakan media namun terhadap mata pelajaran lain .

Materi yang disediakan dalam pembelajaran sangat banyak dan di tambah dengan penghafalan yang terus berlanjut sehingga siswa malas belajar dengan itu peneliti inisiatif membuat media pembelajaran berbasis 4D yang inovatif, efektif dan kreatif dan menarik sebagai upaya agar siswa dapat menimbulkan tingkat minat belajar siswa semakin cenderung meningkat.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

Dalam penjelasan di atas berikut ini adalah kerangka pikir penelitian:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

G. Hipotesis Penelitian

Penelitian ini, peneliti merumuskan hipotesis penelitian dengan dua aspek yaitu hipotesis penelitian dan hipotesis statistik antara lain sebagai berikut :

1. Hipotesis penelitian

a. Terdapat pengaruh media interaktif animasi 3D terhadap literasi sains dan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV di SD Negeri 3 Jagong

b. Tidak terdapat pengaruh media interaktif 3D terhadap literasi sains dan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV di SD Negeri 3 Jagong

2. Hipotesis statistik

$$H_O: \ \mu_1 = 0$$

$$H_a : \mu_2 \neq 0$$

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan menngunakanTrue experiment design merupakan rancangan penelitian eksperimental yang meneliti tentang kemungkinan sebab-akibat antara kelompok yang diberi perlakukan (kelompok eksperimen) dengan kelompok kontrol (tidak diberi perlakuan) lalu kemudian membandingkan antara keduanya.

Dengan munggunakan bentuk disign *Pretest-Posttest Control Group Design*. Tujuan dari *true experiment design* adalah untuk menyelidiki kemungkinan saling hubungan sebab akibat dengan cara mengenakan perlakuan dan membandingkan hasilnya dengan grup kontrol yang tidak diberi perlakuan. True experiments ini mempunyai ciri utama yaitu sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu.

2. Jenis Penelitian

Jenisa penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian experimen. Penelitian experimen yaitu penelitian yang bertujuan untuk menguji pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain atau menguji bagaimana hubungan sebab akibat antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

B. Variabel Dan Desain Penelitian

1. Variabel

a. Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media interaktif animasi 3D

b. Variabel terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah literasi sains dan minat belajar siswa

c. Variabel intervening

Variabel intervening dalam penelitian ini adalah literasi sains

2. Desain Penelitian

Adapun Desain penelitian yang digunakan adalah *True Experiment Design*, maka dibagi menjadi duakelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang pengambilan sampelnya dilakukan secara random. Rancangan penelitian ini adalah *pretest-possttestcontrol group design*.

Pada awal dan akhir pertemuan dalam penelitian ini masing-masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi *pree test- pos stest* yaitu tes tertulis untuk mengetahui perubahan literasi sains dan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

	Sampel	Sebelum	Perlakuan	Sesudah
R	Eksperimen	O_1	X	O_2
R	Kontrol	O_3	-	O_4

Sumber : Sugiono (2019)

Keterangan:

R :*Random assigmen.*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

X : *Treatmen.* (Kelompok eksperimen yang diberi *treatmen* yaitu pelaksanaan pendekatan kontekstual dengan menggunakan media interaktif animasi 3D

O_1 & O_3: kedua kelompok di observasi dengan pretest untuk mengetahui literasi sains dan minat belajatr siswa pada mata pelajaran ipa

O_2 : Literasi sains dan minat belajar siswa setelah mengikuti pelaksanaan pendekatan kontekstual media interaktif animasi 3D.

O_4 : Literasi sains dan minat belajarsiswa yang tidak diberikan pelaksanaan pendekatan kontekstual media interaktif animasi 3D.

C. Defenisi Oprasional Variabel

Devenisi oprasional variabel adalah sebuah topik yang membahas tentang bagaimana penelitian ini dijelaskan secara singkat adapun devenisi oprasional variabel adalah sebagai berikut:

1. Media Interaktif Animasi 3D

Media interaktif animasi 3D merupakan media yang dapat digunakan berupa power point tentang materi identifikasi bagian – bagian tumbuhan dan fungsinya dalam bentuk animasi 4D sehingga membentuk pola pikir yang dirangsang melalui tayangan gambar ilustrasi dan audio visual suara dari power point sehingga peserta didik dapat menumbuhkan motivasi dalam proses pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

2. Literasi sains

Literasi sains mampu diterapkan jika dapat dipenuhi indikator yang telah ditentukan melalui kompetensi baik menjelaskan fenomena secara ilmiah, merancang dan mengevaluasi penyelidikan ilmiah, dan mampu menafsirkan data bukti secara ilmiah. Dengan memperhatikan aspek kompetensi, konteks maupun pengetahuan.

3. Minat belajar

Minat belajar dapat dikatakan berhasil jika mencapai indikator yang telah ditetapkan dengan mengakibatkan siswa dalam objek menimbulkan rasa senang, ketertarikan pada suatu benda dan perhatian pada siswa yang cukup baik sehingga menimbulkan aktif dalam diskusi , mengerjakan tugas dan dapat mendengarkan penjelasan guru.

Variabel terikat biasa disebut sebagai variabel dependen kriteria sebuah variabel terikat adalah sebuah variabel yang sangat dipengaruhi oleh variabel bebas sehingga variabel ini akan mendapatkan perilaku khusus yang ditimbulkan dari variabel bebas karena adanya variabel ini maka dalam penelitian adanya literasi sains dan minat belajar IPA kelas IV SD Negeri 3 Jagong.

D. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 3 Jagong, Kel. Jagong Kec. Pangkajene, Kab. Pangkep, Prov. Sulawesi Selatan. Sekolah ini dapat dipilih sbagai tempat penelitian dikarenakan ada berbagai pertimbanagn sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

1. Sekolah ini telah menggunakan media interaktif animasi dilakukan hanya pada mata pelajaran IPS, Matematika dan Bahasa Indonesia. Sehingga peneliti inisiatif membuat perubahan baru dengan memakai media pembelajaran interaktif 3D pada mata pelajaran IPA yang diolah sedemikian rupa menjadi suatu media audio visual suara berebentuk *power point.*
2. Sekolah ini sebagai tempat pemenuhan keriteria dikarenakan fasilitas berbagai sarana dan prasarana sehingga memungkinkan dapat mengakses perangkat keras seperti LCD untuk menerapkan media animasi 3D.
3. Pemilihan lokasi sekolah ini sangat dimungkinkan karena berada di tengah – tengah kompleks perumahan warga dan akses jaringan sangat lancar untuk berbagai jaringan seluler lainnya.

E. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah sebuah tempat generalisasi dimana akan ada subyek dan obyek terhadap penelitian yang akan dikaji aga peneliti dapat menarik kesimpulan dan dapat diu pelajari. Populasi juga dapat dijelaskan sebagai suatu karakteristik seseorang, hewan benda dan tumbuhan yang akan diteliti untuk pengumpulan data.

Pada penelitian ini populasi yaitu semua individu yang menjadi pengambilan sampel jadi populasi ini adalah seluruh kelas IV SD Negeri 3 Jagong yang berjumlah 46 siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Jagong dengan memiliki sampel siswa kelas IV A dan IV B dengan berjumlah secara keseluruhan sampel yaitu 42 Siswa. Penelitian ini dapat dilakukan secara pembelajaran kelas kontrol dan Eksperimen untuk mengukur pengaruh media interaktif animasi 3D terhadap minat dan literasi sains siswa memakai soal essay berjumalah 10 untuk literasi sains sedangkan minat belajar siswa memakait angket pernyataan yang berjumlah 15 soal dengan memakai teknik *Pre - Test* dan *Post – Test* untuk mengukur sejauh mana mengukur pengetahuan peserta didik.

Kelas kontrol dengan jumlah siswa 21 kelas IV B terdapat pembelajaran tidak memakai media interaktif animasi 3D untuk mengetahui bagaimana tingkat pengetahuan siswa jika tidaka ada perlakuan media dibandingkan dengan adanya perlakuan media interaktif terhadap peserta didik . bagaimana respon siswa dalam minat belajar dan literasi sains dalam menjawab butir soal dan pernyataan yang terdapat pada angket Pre – Test dan Post-Test sehingga peserta didik melakukan pembelajaran sebelum dan sesudah pembelajaran untuk mengukur bagaiman tingkat kemampuan siswa dalam proses pembelajaran tanpa menggunakan media.

Sedangkan kelas eksperiment dengan jumlah siswa 21 kelas IV A terdapat pembelajaran memakai media interaktif animasi 3D untuk mengetahui mbagaimana tingkat pengetahuan siswa jika memiliki perlakuan memakai media interaktif. Utuk melihat bagaimana perlakuan siswa terdapat soal literasi sain dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

angket minat belajar siswa sebelum dan sesuah pembelajaran atau biasa disebut dengan Pre – Test dan Post – Test untuk mengukur sejauh mana peningkatan pengetahuan siswa dalam menggunakan media interaktif animasi 3D.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 3 Jagong maka diperoleh data – data melalui test hasil literasi sains menggunakan soal essay dengan butir soal 10 nomor dan test minat belajar siswa menggunakan angket dengan butir pernyataan 15 nomor untuk mengetahui sejauh mana hasil literasi sains dan minat belajar peserta didik kelas IV SD. Adapun hasil analisis data uji prasyarat , analisis deskriptif dan analisis data inferensial di jabarkan sebagai berikut :

1. Analisis Deskriptif Hasil Test Media Interaktif Animasi 3D Terhadap Literasi Sains Dan Minat Belajar IPA

a. Hasil Test literasi sains kelas kontrol (*PreTest*)

Instrumen penelitian ini yang digunakan untuk melihat hasil literasi sains siswa adalah berupa test tertulis dengan jenis soal Essay untuk melihat bagaimana mengukur kemampuan awal siswa. Berikut adalah hasil analisis deskriptif pada kemampuan awal siswa hasil literasi sains pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri 3 Jagong adalah sebagai berikut :

Tabel. 4.1 Hasil Analisis Deskriptif Literasi Sains kelas kontrol *PreTest*

Nilai	Frekuensi
Ukuran sampel	21
Rata – rata	43,81
Nilai Tengah	42,81
Standar Deviasi	12,867
Nilai Minimum	18
Nilai Maksimum	62

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

Rentang Skor	44

Berdasarkan pada tebel diatas bahwa besar sampel yang terdiri dari 21 siswa dengan nilai rata-rata 43,81 sehingga mendapatkan nilai tengah berjumlah 42,81 adapun standar deviasi yang diperoleh 12,867 dilihat dari sebaran sampel yang ada dekat dengan nilai rata-rata pada hasil tes literasi sains sehingga mendapatkan nilai minimum 18 sebanyak satu orang dari 21 siswa dan untuk nilai maksimum ialah 62 dengan kategori sedang sebanyak 10 orang sehingga menghasilkan rentan skor atau nilai tengah sebanyak 44 untuk kelas kontrol pada awal pembelajaran (*PreTest*) untuk tes hasil literasi sains siswa kelas kontrol PreTest dalam bentuk distribusi frekuensi adalah sebagi berikut :

Tabel. 4.2 Hasil Distribusi Frekuensi Literasi Sains Kelas Kontrol *PreTest*

No	Skor	Frekuensi	Kategori	Persentase
1.	0-40	7	Sangat rendah	33%
2.	41-60	12	Rendah	57%
3.	60-75	2	Sedang	10%
4.	75-90	-	Tinggi	0%
5.	90-100	-	Sangat tinggi	0%

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa tingkat nilai dengan kategori sangat rendah sebanyak 7 dengan tingkat persentase 34%. Nilai dengan kategori rendah sebanyak 12 dengan tingkat persentasi 57%. Nilai dengan kategori sedang sebanyak 2 dengan nilai persentasi 9% sedangkan nilai kategori tinggi dan sangat tinggi tidak memiliki nilai sebanyak dengan nilai persentasi 0%

b. Hasil Tes Literasi Sains Kelas Kontrol (*PostTest*)

Literasi sains pada test soal dengan bentuk essay tes yang mengukur tingkat pengetahuan murid sejauh mana proses pembelajaran literasi sain setelah proses

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

pembelajaran dengan menggunakan media interaktif animasi dan tidak menggunakan media interaktif 3D pada mata pelajaran IPA SD Negeri 3 Jagong. Inilah analasis data deskriptif untuk melihat tes literasi sains (PostTest) yaitu sebagai berikut:

Tabel. 4.3 Analisis Deskriptif Literasi Sains Kelas Kontrol *PostTest*

Nilai	Frekuensi
Ukuran sampel	21
Rata – rata	68,95
Nilai Tengah	62
Standar Deviasi	9,667
Nilai Minimum	54
Nilai Maksimum	90
Rentang Skor	36

Berdasarkan pada tebel diatas bahwa besar sampel yang terdiri dari 21 siswa dengan nilai rata-rata 68,95 sehingga mendapatkan nilai tengah berjumlah 62 adapun standar deviasi yang diperoleh 9,667 dilihat dari sebaran sampel yang ada dekat dengan nilai rata-rata pada hasil tes literasi sains sehingga mendapatkan nilai minimum 54 sebanyak dua orang dari 21 siswa dan untuk nilai maksimum ialah 90 dengan kategori sangat tinggi sebanyak satu orang sehingga menghasilkan rentan skor atau nilai tengah sebanyak 36 maka dari itu kelas kontrol setelah pembelajaran (*PostTest*) untuk tes hasil literasi sains siswa kelas kontrol *PostTest* dalam bentuk distribusi frekuensi adalah sebagi berikut :

Tabel. 4.4 Distribusi Frekuensi Literasi Sains Kelas Kontrol *PostTest*

No	Skor	Frekuensi	Kategori	Persentase
1.	0-40	0	Sangat rendah	0%
2.	41-60	4	Rendah	19%
3.	60-75	12	Sedang	58%
4.	75-90	5	Tinggi	23%
5.	90-100	0	Sangat tinggi	0%

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa tingkat nilai dengan kategori rendah sebanyak 4 dengan tingkat persentase 19%. Nilai dengan kategori sedang sebanyak 12 dengan tingkat persentasi 58%. Nilai dengan kategori Tinggi sebanyak 5 dengan nilai persentasi 23% sedangkan nilai kategori sangat tinggi tidak memiliki nilai dengan nilai persentasi 0% sehingga nilai kategori sangat rendah tidak memiliki nilai dengan persentasi 0%

c. Hasil test literasi sains kelas Eksperimen (*PreTest*)

hasil test literasi siswa belajar teknik pengumpulan data seberapa besar literasi sains siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan pernyataan yang nilai dari keseluruhan data akan di buat sebagai brntuk analisi data deskriptif untuk melihat bagaiman hasil literasi sains pada kelas Eeksperiman sebelum melaksangsungkan pembelajaran (*PreTest*) data diolah melalui analisis SPSS sebagai berikut:

Tabel. 4.5 Hasil Analisis Deskriptif Literasi Sains kelas Eksperimen *PreTest*

Nilai	Frekuensi
Ukuran sampel	21
Rata – rata	61,52
Nilai Tengah	60.67
Standar Deviasi	10,787
Nilai Minimum	40
Nilai Maksimum	78
Rentang Skor	38

Berdasarkan pada tebel diatas bahwa besar sampel yang terdiri dari 21 siswa dengan nilai rata-rata 61,52 sehingga mendapatkan nilai tengah berjumlah 60,67 adapun standar deviasi yang diperoleh 10,787 dilihat dari sebaran sampel yang ada dekat dengan nilai rata-rata pada hasil tes literasi sains sehingga mendapatkan nilai minimum 40 sebanyak satu orang dari siswa dan untuk nilai maksimum ialah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

BAB V
KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil hasil penelitian Media Iinterktif Animasi 3D Terhadap literasi sains dan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media interaktif animasi 3D terhadap literasi sains dan minatbelajar IPA, diperoleh hasil dari PreTest dan PostTest tingkat literasi sains dan minat belajar siswa sangat cenderung diminati ketika menggunakan media interaktif animasi 3D terbukti dengan dilihat dari hasil rata-rata test siswa dan hasil angket minat belajar bahwa siswa sangat tinggi dan dominan menyukai pembelajaran ketika memakai media atau dalam hal siswa lebih meningkat dalam kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol karena siswa lebih muda mentarnsfer pembelajaran mendapatkan respon dengan menggunakan media interaktif animasi 3D.
2. Pengaruh media interaktif animasi 3D dapat meningkatkan literasi sains dan minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV bagaimana tingkat analisis data yang didapatkan dalam penelitian dilihat dari pengaruh literasi sains dan minat belajar IPA dalam analisis data independent samples test dengan taraf signifikan yang ditentukan maka dilihat bahwa H_0 diterima karena yang didapatkan sesui dengan rumus keputusan yang sesuai dengan data oleh karena itu pengaruh yang ditimbulkan pada lietasi dan minat belajar siswa dalam menggunakan media sangat berperan penting dalam

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

meningkatkan proses pembelajaran, dilihat juga dari Uji N-Gain dengan tingkat persentase kategori tingg lebih cenderung keliterasi sains dan minat belajar siswa saat menggunakan Media interaktif animas 3D maka dapat disimpulkan dari kedua analisis hipotesisi diatas data yang dianalisis untuk melihat bagaimana pengaruhnya maka dengan menganalisis Uji N-Gain literasi sains dimana persentase dengan kategori tinggi sebanyak 67% sedangkan hasil mina belajar siswa dengan kategori sedang sebanyak 62% maka menyatakan bahwa H_0 diterima dengan artian bahwa terdapat pengaruh media interaktif animasi 3D terhadap literasi sains dan minat belajar siswa pada mata pelajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 3 Jagong.

B. Saran

1. Guru

Berdasarkan hasil penelitian guru diharapkan dapat menggunakan media interaktif animasi 3D dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPA. Dalam penerapan media pembelajaran dapat memberikan pengaruh baik hasil literasi sains maupun minat belajar siswa. Dan meningkatkan kreatifitas guru dalam mengolah kelas menggunakan media interaktif 3D sehingga murid dapat merasakan kreatifitas dan efektifas dalam proses pembelajaran berlangsun. Media tersebut dapat dibuat dengan sesuai indikator pencapaian pemeblajaran mengaitkan antara gambar audio dengan dibuat seniri oleh guru meningkatkan rasa kreatifitas guru.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

2. Kepala Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian ini kepla sekolah dapat menyarankan guru – guru untuk menggunakan media interaktif pada proses pembelajaran sehingga dampaknya baik sekolah maupun guru meningkatkan kualitas proses belajar dan mengajar di dalam kelas.

3. Siswa

Dalam proses pembelajaran siswa diharapkan bagaimana melihat proses pembelajaran menggunakan media interaktif animasi 3D siswa sebaiknya memperhatikan guru saar menjelaskan memakai media, dan selalu fokus pada materi dan menggali terus informasi pada pembelajaran yang disajikan. Siswa diharapkan selalu menjaga kekompakan dan kerjasama antara kelompok ataupun individu sehingga proses pembelajaran berlangsung dnegan baik dan diharapkan juga siswa mendengar arahan guru dengan baik.

4. Mahasiswa

Berdasarkan hasil penelitian ini, mahasiswa dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya atau penelitian yang mendatang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, L. (2021). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara *(Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).*

Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran.Rajawari Pers*. Jakarta.

Astalini, & Kurniawan, D, A. (2019). Pengembangan Instrumen Sikap Siswa Sekolah Menengah Pertama Terhadap Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Sains.* 07(1), 6

Astuti, R. F. (2015). Internalisasi nilai-nilai agama berbasis tasawuf di pondok pesantren salafiyah al-qadir sleman yogyakarta. *Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*.

Betari, M. E. (2020). Peningkatan kemampuan literasi sains siswa melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah pada pembelajaran IPA di SD. *Jurnal pendidikan dasar flobamorata*, *1*(2), 1-17.

Chandra, R, D, A. (2017). Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif Untuk Megenalkan Huruf Vocal A, I, U, E, O Pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun Paud Labschool Jember. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Awal.* 2(1), 61

Darmawan,Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran. Ramaja Rosda Karya* : Bandung

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran „Peranannya. Sangat Penting dalam Mencapai TujuanPembelajaran.Yogyakarta*: Gava Media.

Depdikbud. (2013). Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Depdikbud

Djaali, 2017. Psikologi Pendidikan. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Falah. Iwan, Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Dalam Jurnal Lingkar Widyaiswara Edisi* 1 No. 4:104-117.

Farida, H. (2014). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDIT Mta Matesih Tahun Ajaran 2013/2014 (*Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta*)

Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

Masalah untuk SMA Kelas X. *Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika.* 4(2), 96

Furoidah, M. F. (2019). Pengaruhpenggunaan media animasipembelajaran terhadap hasilbelajar siswa pada matapelajaran biologi kelas VIIMTS Sutya Buana Malang.*SKRIPSI Mahasiswa UM*.

Gormally, dkk. (2012). *Developing a Test of Scientific Literacy Skills (TOLS): Measuring Undergraduates Evaluation of Scientific Information and Arguments. CBE-Life Sciences Education,* No. 11, 364-377.

Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2016). Standar Kompetensi Lulusan Yang Berbasis Pada Kmpetensi Abad 21. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

Khairani, 2017. *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.

Kumullah, R., & Tayibu, K. N. A. (2021). Multimedia Development of Android Based Mathematics Learning in Elementary School Students. *Journal of Education and Learning Mathematics Research (JELMaR)*, *2*(1), 11-15.

Lingga, N. L. (2015). Pengaruh Pemberian Media AnimasiTerhadap PerubahanPengetahuan Dan Sikap Gizi Seimbang Pada Siswa Kelas ViSekolah Dasar Negeri TanjungDuren Utara 01 Pagi Jakarta.

Munadi, Yudhi. 2013. Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: Referensi.

Munir.2012. Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pedidikan. Alfabeta :Bandung

Nasoetion, A.H. 1992. Panduan Berfikir dan Meneliti secara Ilmiah Bagi Remaja. Gramedia.Jakarta.

OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development). (2016). PISA 2019 Results: What Students Know and Can Do–Student Performance in Reading, Mathematics, and Science (Volume I). Paris: OECD Publishing.*

Rendana, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berupa Kartu Domino Pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Kelas *IV SD/MI* (*Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung*).

Rosdianto, H. (2017). Pengaruh Model Geeratif Learning Terhadap hasil belajar Ranah Kognitif Siswa Pada Materi Hukum Newton. *Jurnal Pendidikan Fisiska dan Keilmuan.* (3)2, 68

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Sari, N. W., & Samawi, A. (2014). Pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa slow learner. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 1(2), 140–144.

Shwartz Y.,dkk. (2016), *Chemical literacy: what it means to scientists and school teachers?, Journal of Chemical Education*, 83, 1557-1561.

Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudaryono , 2012.*Darar-Dasar EvaluasiPembelajaran*. Yogyakarta Graha Ilmu.

Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitan* (Edisi 27). Alfabeta CV

Sukardi, S., & Rahmat, M. H. (2019). Pencapaian Hasil Belajar Teori Kejuruan Ditinjau dari Persepsi Mahasiswa pada Pembelajaran Online. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, *4*(2), 111-116.

Suryani, V. A. (2016). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis learning object mata pelajaran IPA kelas 5 SD Negeri 09 Panggang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).

Toharudin, dkk. (2011). *Membangun Literasi Sains Peserta Didik*. Bandung: Humaniora.

Trianto, (2019) Model - model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik, Jakarta: Prestasi Pustaka,

UPA, K. V. S. N. M. (2021) Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa.

Usmadi, U.,dkk.(2020*). The impact of the implementation three-step interview cooperative learning model in mathematics learning toward the learners' activities and outcomes. Malikussaleh Journal of Mathematics Learning (MJML), 3(1), 8-12.*

Wahidin, U. (2018). Implementasi Literasi Media dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, *7*(02), 229-244.

Wahab, A. 2013. Statistika I: Dasar-dasar Statistika Deskriptif untuk Ilmu Pendidikan dan Sains. Edisi Pertama. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

Yamin. (2017). *Konsep pembelajaran daring berbasis pendekatan ilmiah*. Penerbit CV. Sarnu Untung

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : **UPT SDN 3 Jagong**
Kelas / Semester : **IV / I (Satu)**
Tema 3 : **Peduli Terhadap Makhluk Hidup**
Sub Tema 1 : **Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku**
Muatan Terpadu : **IPA**
Pembelajaran Ke : **1**
Alokasi Waktu : **1 hari**

➢ TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah mengamati, siswa mampu mengidentifikasi bagian – bagian tumbuh – tumbuhan dan fungsinya.
- Setelah mengamati, siswa menulis laporan bagian – bagian tumbuhan dan fungsinya dengan benar.
- Dengan mengamati gambar, siswa mampu membuat daftar pertanyaan untuk persiapan wawancara dengan tepat.
- Dengan mengamati gambar, siswa mampu membuat pertanyaan tertulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif untuk persiapan wawancara dengan benar.

➢ KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	• Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa **(orientasi)** serta menyanyikan lagu nasional. • Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik. **(Apresiasi)** • Memberikan tujuan dan manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari – hari. **(Motivasi)**	**5 Menit** **5 Menit** **5 Menit**
Kegiatan Inti	**Sintak Model Discovery Learning** • Guru membuka kegiatan dengan memperlihatkan Video tumbuhan yang lengkap dengan bagian – bagiannya: akar, batang, daun, dan buah / bunga melalui video interaktif animasi. • Siswa menyimak video dan Guru mengajukan pertanyaan: o Apa fungsi daun bagi tumbuhan? o Bagian manakah dari tumbuhan yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan cadangan terbanyak? **(stimulation)** **(Critical Thinking And Problem Formulation)** • Guru akan membagi kelompok terdiri dari 4-5 siswa	**30 menit**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

	• Siswa mengidentifikasi bagian – bagian tumbuhan, fungsi dan menuliskan laporannya. **(Statement)**	
	• Siswa akan mendiskusikan hasil pengamatannya secara berkelompok.	**40 Menit**
	• Siswa menuliskan hasil laporannya di kertas lain. Untuk melengkapi laporannya siswa bisa menyertakan gambar. **(Data Collection)**	**40 Menit**
	(Critical Thinking And Problem Formulation) • Siswa kembali diminta membuat pertanyaan sebanyak – banyaknya tentang karakteristik alam tempat hidup / habitat dari tumbuhan yang mereka pilih pada pembelajaran sebelumnya. **(Collection)**	**30 Menit**
	• Siswa menuliskan pertanyaan tambahan tersebut pada daftar pertanyaan mereka diawal kegiatan. dan menjelaskan hasil jawaban yang sudah dicatat. • Siswa menarik kesimpulan atas hasil laporannya dan menjelaskan didepan kelas. **(Generalization)** **(Creativity and innovation)**	
Kegiatan Penutup	• Membuat resume **(CREATIVITY)** dengan bimbingan guru tentang point – point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan.	**5 Menit**
	• Guru memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.	**5 Menit**
	• Membaca do'a dan mengucapkan salam.	**5 Menit**

➢ **PENILAIAN (ASESMEN)**

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

Pangkajene, 2022

Mengetahui,
Guru Kelas IV A

Hanny Februanty, S.Pd
NIPPPK. 198602082022212040

Peneliti,

Annisa Wahid
NPM. 918862060009

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Ermiwati, S.Pd
NIP. 19710416 199106 2 001

PEMERINTAH KABUPATEN PANGKAJENE DAN KEPULAUAN
SDN 3 JAGONG
KEC. PANGKAJENE

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

KISI – KISI SOAL TES LITERASI SAINS PADA MATA PELAJARAN IPA

Satuan Pendidikan : SDN 3 JAGONG

Kelas / Semester : IV / I

Tema : Peduli Terhadap MakhlukHidup(Tema 3)

SubTema : Hewan Tumbuhan Di Lingkungan Rumahku (SubTema 1)

No	Aspek	Kompetensi	Indikator	Bentuk Soal	Soal	Skor	Nomor Soal
1	Aspek kompetensi	Menjelaskan fenomena secara ilmiah	* Mengidentifikasi pendapat ilmiah yang valid.	Essay	* Dalam artikel ilmiah tahun 2013 Tempat penyimpnana cadangan terbanyak pada tumbuhan merupakan akar tanama! Sebutkan 3 tanaman cadangan makanan terbanyak yaitu?	5	3
				Essay	* Dalam artikel ilmiah 2013 bunga sempurna memiliki benang sari dan putik, jelaskan bagian – bagian bunga sempurna yang dimaksud adalah?	5	7
			* Melakukan penelusuran literatur yang efektif.	Essay	Akar merupakan bagian tumbuhan yang penting, akar sangat jauh didalam tanah akar terbagi menjadi beberapa macam menurut bentuknya antara lain: a. Akar Serabut b. Akar Tunggang Jika pernytaan di atas sudah benar maka	5	6

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

					jelaskanlah apa yang dimaksud dengan akar serabut dan akar tunggang?		
			* Menjelaskan implikasi potensial dari pengetahuan ilmiah bagi peserta didik.	Essay	* Jelaskan pada bagian tumbuhan yang berfungsi sebagai alat ftosintesis agar tumbuhan berkembang biak dengan baik!	**5**	**4**
2	Aspek konteks	Merancang dan mengevaluasi penyelidikan ilmiah	* Membuat grafik secara tepat dari data.	Essay	* Cocokkan dan tarik garis pada bagian tumbuhan yang sesuai dengan fungsinya masing – masing pada gambar di bawah ini dengan benar. - Akar - Daun - Batang	**5**	**2**
			* Memecahkan masalah menggunakan keterampilan kuantitatif, Termasuk statistik dasar.	Essay	* Pilihlah yang paling benar pernytaan dengan jenis akar pada gambar dibawah ini!	**5**	**8**
				Essay	* Pada bagian tumbuhan daun memiliki macam – macam bentuk daun di bawah ini pindahkanlah ke kotak sesui dengan jenis daun tersebut?	**5**	**5**
3	Aspek pengetahuan	Menafsirkan data dan bukti secara ilmiah	* Mengubah data dari satu representasi ke tepresentasi yang lain.	Essay	* Daun adalah bagian tumbuhan yang tumbuh pada batang, daun pada umumnya berwarna hijau ada daun yang berwarna hijau muda, ada yang berwarna hijau tua. Adapula berwarna hijau, misalnya daun pada tanaman puring. , jelaskan bentuk daun berdasarkan susunan tulang daunnya ada 4 macam ?	**5**	**9**
			* Menganalisis	Essay	* Pada bagian tumbuhan ada beberapa bagian	**5**	**1**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

			data, menafsirkna data dan menarik ksimpulan dengan tepat.		yang penting termasuk Daun, sebutkan fungsi Daun bagi tumbuhan?		
				Essay	* Batang merupakan tumbuhan yang berda diatas tanah, ada tiga jenis batang salah satunya batang basah , dari 3 jenis tersebut sebutkan dan jelaskan?	**5**	**10**

Pangkep, 2022

Peneliti

Annisa wahid

NPM. 918862060009

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

2. Cocokkan dan tarik garis pada bagian tumbuhan yang sesuai dengan fungsinya masing – masing pada gambar di bawah ini dengan benar!







Sebagai alat perkembang biakan (produksi) tumbuhan Biji

sebagai penopang tumbuhan agar dapat berdiri dengan tegak

Sebagai tempat berlangsungnya proses fotosintesis

5

3. Dalam artikel ilmiah tahun 2013 Tempat penyimpnana cadangan terbanyak pada tumbuhan merupakan akar tanama! Sebutkan 3 tanaman cadangan makanan terbanyak yaitu?

Jawab:

Sebagai alat. perkembangan. biaka. produksi tumbuhan. Biji sebagai Penopang tumbuhan. agar. dapat berdiri dengan. tegak. sebagai tempat berlangsung proses. Fotosintesis

4

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_lbll_Ccbbg

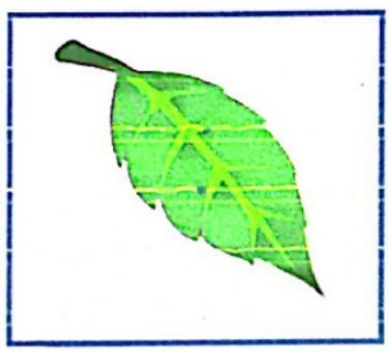
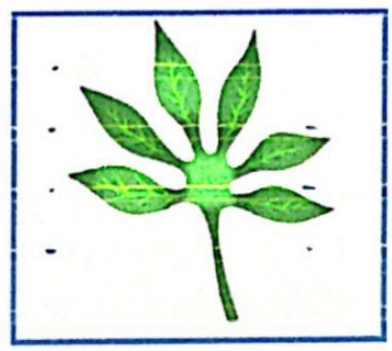
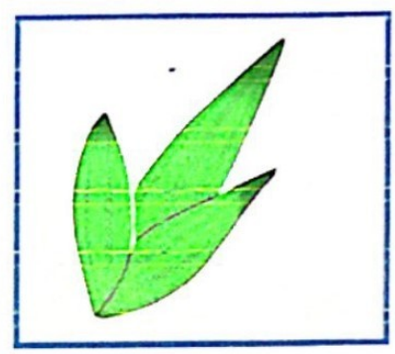
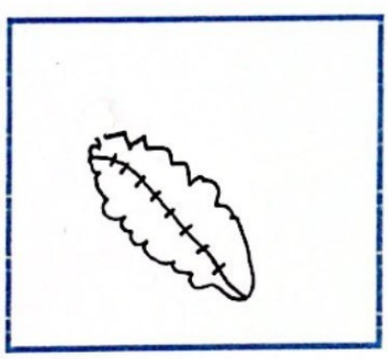
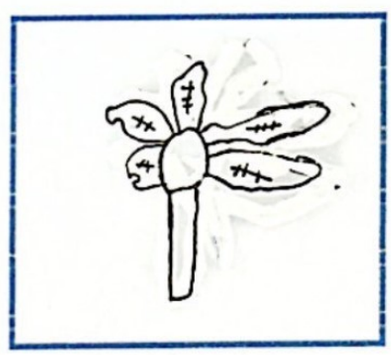
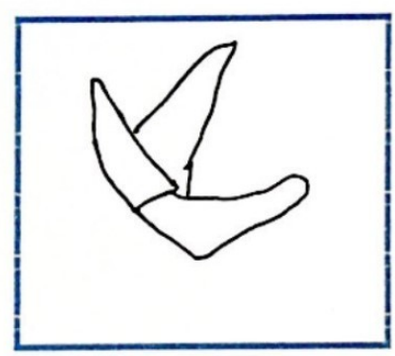
4. Jelaskan pada bagian tumbuhan yang berfungsi sebagai alat ftosintesis agar tumbuhan berkembang biak dengan baik!

Jawab:

B. Bunga sempurna . Bunga yang mempunyai benang sari dan putik . Bunga sempurna terdiri dari bagian - bagian sebagai berikut :

2

5. Pada bagian tumbuhan daun memiliki macam – macam bentuk daun di bawah ini pindahkanlah ke kotak sesui dengan jenis daun tersebut?

SEJAJAR

MENJARI

MENYIRI

3

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

DOKUMENTASI PENELITIAN













Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg

RIWAYAT HIDUP



Annisa Wahid merupakan anak ketiga dari sepasang orang tua dengan ayah bernama Abd Wahid dan ibu bernama Raslawati. Lahir di Makassar, 10 Juni 2000. Pendiidkan yang ditempuh mulai dari Sekolah Dasar di SD Negeri ½ Pangkajene tahun 2006-2012. Kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Pangkajene pada tahun 2012-2015. Kemudian melanjutkan Sekolah Menenganh Atas di SMA Negeri 1 Pangkajene pada tahun 2015-2018 tepatnya di Pangkajene dan Kepulauan Sulawesi Selatan. Selama jenjang Pendidikan Sekolah SMA Peneliti masuk program kelas jurusan IPS. Peneliti kemudian melanjutkan pendidikannya dengan progrma jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di STKIP Andi Matappa Pangkep pada tahun 2018.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 04/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/ZF7MMMFyGOl_Ibll_Ccbbg