PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI PANCA INDRA SISWA KELAS IV SD NEGERI 17 TARAWEANG

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Oleh :

JULIARTI

920862060079

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2024

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGARUH MEDIA INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI PANCA INDRA SISWA KELAS IV SD NEGERI 17 TARAWEANG.

Atas Nama Saudara :

Nama : JULIARTI

NIM : 920862060079

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Setelah diperiksa/diteliti ulang, memenuhi syarat untuk diseminarkan.

Pangkajene, 23 November 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. H. A. AMINULLAH ALAM M.Si	**MUH. ILHAM BAKHTIAR, S.Pd., M.Pd**

Diketahui oleh :

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

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) 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 **:** Dr. H. A. Aminullah Alam, M.Si (……..)

Sekretaris **:** Muh. Ilham Bakhtiar, S.Pd., M.Pd (……..)

Penguji **:** 1. Andi Yunarni Yusri, S.Pd., M.Pd (……..)

2. Drs. H. Arifin Dia, M.Si (……..)

Pembimbing : 1. Dr. H. A. Aminullah Alam, M.Si (……..)

2. Muh. Ilham Bakhtiar, S.Pd., M.Pd (……..)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Sayaaza yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : JULIARTI

NPM : 920862060079

Jurusa/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Panca Indra Siswa Kelas IV SD Negeri 17 Taraweang.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya 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 tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 23 November 2024

Yang membuat pernyataan



JULIARTI
NPM 920862060079

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

MOTTO

Memento vivere semper ad meliora

(Ingatlah untuk selalu hidup menjadi lebih baik)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alaamin, segala puji bagi Allah SWT berkat rahmat serta hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar dan tepat waktu. Skripsi ini saya persembahkan dan saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada :

1. Kepada Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunianyalah maka skripsi ini dapat dibuat dan diselesaikan pada waktunya.
2. Cinta pertamaku Bapak Thomas Tambaru. Terimakasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat dan doa yang diberikan selama ini. Terimakasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang keras kepala. Bapak menjadi penguat dan pengingat paling hebat. Terimakasih karena telah menjadi orang tua penulis *this title is for you and I love u so much*
3. Pintu surgaku Ibunda Syamsia Y. Terimakasih atas pengorbanan dan selalu memberikan kasih sayang, semangat, motivasi dan doa yang tiada henti sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini hingga akhir. Tolong untuk hidup lebih lama di bumi ini, izinkan saya mengabdi dan membalas semua pengorbanan yang telah dilakukan untuk saya hingga saat ini. Terimakasih banyak *and I love u so much.*
4. Kedua adikku, Zulkifli dan Ahmad Rahil. Terimakasih atas cinta dan doa yang selalu diberikan kepada penulis. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat, adik-adikku.
5. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Nur Rohmat Dwi Pamungkas. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

Berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, baik tenaga, waktu, maupun materi kepada saya. Telah menjadi rumah, pendamping dalam segala hal yang menemani, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan, mendengar keluh kesah, memberi semangat untuk pantang menyerah. Semoga Allah selalu memberi keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.

6. Kepada manusia teristimewa yang kehadirannya membuat penulis menjadi lebih kuat dan mempunyai alasan untuk hidup lebih lama di bumi ini. Terimakasih sudah hadir diawal pembuatan skripsi ini sampai selesainya skripsi ini. Tidak bisa diungkapkan dengan kata-kata yang indah dikarenakan penulis sangat bersyukur atas hadir dan tumbuhnya manusia teristimewa ini. Panjang umur dan hiduplah lebih baik, penulis akan selalu mengusahakan kehidupan manusia teristimewa ini selalu berbahagia dimanapun berada.
7. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri. Juliarti. Terimakasih sudah bertahan sejauh ini. Terimakasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai titik ini, walau seringkali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terimakasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Juli. Adapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

ABSTRAK

Juliarti, 2024. Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Panca Indra Siswa Kelas IV SD Negeri 17 Taraweang. Skripsi dibimbing oleh Aminullah Alam dan Ilham Bachtiar. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Pendekatan penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dan dikategorikan sebagai penelitian Quasi Eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen (*Posttest Only Control Design*). Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random. Satu kelompok bertindak sebagai kelompok eksperimen dan kelompok lain bertindak sebagai kelompok kontrol. Kelompok yang diberikan perlakuan disebut dengan kelompok eksperimen, sedangkan yang tidak diberi perlakuan disebut dengan kelompok kontrol. Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Panca Indra Siswa Kelas IV SD Negeri 17 Taraweang. Masalah utama penelitian ini Bagaimana pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar IPA materi panca indra siswa kelas IV SDN 17 Taraweang. Tujuan penelitian ini yaitu: untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar IPA materi panca indra siswa kelas IV SDN 17 Taraweang.

Untuk Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Hasil analisis Minat belajar peserta didik setelah menggunakan media interaktif animasi tersebut dapat dilihat dari hasil presentase kelas eksperimen (menggunakan media animasi) sebesar 81,74% dan hasil presentase untuk kelas kontrol (tanpa menggunakan media animasi) sebesar 47,50% dengan kategori cukup. Karena adanya peningkatan presentase maka media animasi tersebut berpengaruh pada minat belajar siswa saat menggunakan media seperti terdapat perasaan senang dalam belajar, semangat dalam menyelesaikan tugas, aktif dalam bertanya, partisipasi yang meningkat serta menimbulkan minat dalam belajar di SD Negeri 17 Taraweang pada tahun ajaran 2023/2024.

Kata Kunci: Minat Belajar , Media dan Interaktif Animasi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

ABSTRACT

Juliarti, 2024. *The Influence of Interactive Animation Media on Learning Interest in Science Subjects, Five Senses Material, Grade IV Students of SD Negeri 17 Taraweang. Thesis supervised by Aminullah Alam and Ilham Bachtiar. Elementary School Teacher Education Study Program, STKIP Andi Matappa.*

This research approach is a quantitative approach and is categorized as Quasi Experimental research. The experimental design used in this research is an experimental design (Posttest Only Control Design). In this design there are two groups selected randomly. One group acts as the experimental group and the other group acts as the control group. The group that is given treatment is called the experimental group, while those that are not given treatment are called the control group. The Influence of Interactive Animation Media on Interest in Learning in Science Subjects with Five Senses Material for Class IV Students at SD Negeri 17 Taraweang. The main problem of this research is how is the influence of animated interactive media on the interest in learning science material on the five senses of class IV students at SDN 17 Taraweang. The aim of this research is: to determine the effect of animated interactive media on interest in learning science material on the five senses of class IV students at SDN 17 Taraweang.

The research results show that: The results of the analysis of students' learning interest after using animated interactive media can be seen from the percentage results for the experimental class (using animation media) of 81.74% and the percentage results for the control class (without using animation media) of 47. 50% in the sufficient category. Due to the increase in percentage, the animated media has an effect on students' interest in learning when using the media, such as feeling happy in learning, enthusiastic in completing assignments, active in asking questions, increased participation and generating interest in learning at SD Negeri 17 Taraweang in the 2023 school year/ 2024.

Keywords: *Learning Interest, Media and Interactive Animation*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala berkat rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada kita semua sehingga penelitian ini dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam. Dengan harapan semoga mendapatkan syafaatnya kelak. Skripsi yang judul **"Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Panca Indra Siswa Kelas IV SD Negeri 17 Taraweang".** ini disusun guna memenuhi tugas dan persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan ilmu pendidikan STKIP Andi Matappa. Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mendapatkan dukungan baik moral maupun material dari berbagai pihak. Maka kesempatan ini dengan kerendahan hati dan rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada Ayahanda dan Ibunda yang tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moral selama kuliah serta selalu memanjatkan Do'a yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi.
2. Hj. Zaorah Sapan, S.Pd. Selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa, yang telah menaungi kami dalam mengecap pendidikan yang penuh hikmah ini.
3. A. Zam Immawan Alam, S.H., M.H. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, yang menjadi figure dalam menumbuhkan banyak inspirasi kepada kami selama menuntut ilmu.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

4. Firda Razak, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
5. Dr. H. A. Aminullah Alam, M.Si selaku Pembimbing I, dan Bapak Ilham Bachtiar, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing II yang begitu sabar dan tulus meluangkan banyak waktunya untuk memberikan bimbingan, saran dan arahan serta ilmu pengetahuan begitu banyak kepada penulis, semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala selalu melimpahkan segala kebaikan kepada Ibu dan Bapak Sekeluarga.
6. Andi Yunarni Yusri, S.Pd., M.Pd dan Bapak Ruri Muhammad PD, S.Pd., M.Pd selaku Validator I dan Validator II yang dengan tekun memberikan arahan dan petunjuk dalam melakukan penelitian.

Kepada mereka semua penulis tidak dapat memberikan apa-apa, hanya ucapan terima kasih yang dapat penulis sampaikan. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas semua kebaikan dan selalu melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada mereka semua. Pada akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, karena sebagai manusia biasa tentunya kita tidak luput dari kehilafan, sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi wawasan serta kesempatan dimasa mendatang. Aamiin.

Pangkajene, 23 November 2024

Penulis

JULIARTI

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	**i**
LEMBAR PENGESAHAN	**ii**
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	**iii**
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	**iv**
MOTTO	**v**
ABSTRAK	**vii**
KATA PENGANTAR	**ix**
DAFTAR ISI	**xi**
DAFTAR TABEL	**xiii**
DAFTAR GAMBAR	**xv**
DAFTAR LAMPIRAN	**xvi**
BAB I PENDAHULUAN	**1**
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	**9**
A. Kajian Pustaka	9
B. Kerangka Pikir	29
C. Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN	**34**
A. Pendekatan dan jenis penilitian	34

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

B. Variabel dan Desain Penelitian 35

C. Definisi Operasional Variabel 36

D. Lokasi dan Waktu Penelitian 37

E. Populasi dan Sampel 37

F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data 38

G. Instrument Penelitian 39

H. Teknik Analisis Data 39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 45

A. Hasil Penelitian 45

B. Pembahasan 62

BAB V PENUTUP 71

A. Kesimpulan 71

B. Saran 71

DAFTAR PUSTAKA 72

LAMPIRAN 75

RIWAYAT HIDUP 98

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
Tabel 3.1	Desain Penelitian	36
Tabel 3.2	Jumlah Populasi Penelitian	37
Tabel 3.3	Jumlah Sampel	38
Tabel 3.4	Indikator Minar Belajar Siswa	43
Tabel 3.5	Skala Interpretasi Minat Belajar	43
Tabel 3.6	Indeks Uji Gain	44
Tabel 4.3	Hasil Observasi Minat Belajar Kelas IV.a	47
Tabel 4.4	Kriteria Aktivitas Minat Belajar Siswa	48
Tabel 4.5	Hasil Nilai Angket	49
Tabel 4.6	Kriteria Skor Nilai	51
Tabel 4.7	Hasil Nilai Pretest postest Siswa Kelas Eksperimen	52
Tabel 4.8	Hasil Nilai Pretest postest Siswa Kelas Kontrol	54
Tabel 4.10	Uji Normalitas	56
Tabel 4.11	Uji Homogenitas	57
Tabel 4.12	Hasil Uji t	59

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

Tabel 4.13 Uji Hipotesis 59

Tabel 4.14 Uji Independent Sampel Test 59

Tabel 4.15 Uji N- Gain 61

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
Gambar 2.1	Kerangka Pikir	32
Gambar 3.1	Variabel Penelitian	35
Gambar 4.1	Hasil Observasi Minat Belajar Kelas Eksperimen	48
Gambar 4.2	Grafik Responden Kelas Eksperimen dan Kontrol	50
Gambar 4.3	Rata-rata Hasil Pretest-Postest Kelas	55

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Perangkat Pembelajaran 77

Lampiran 2: Instrumen Penelitian 78

Lampiran 3: Data Hasil Penelitian 79

Lampiran 4: Analisis Data Hasil Penelitian 80

Lampiran 5: Format Validasi Instrumen Penelitian 81

Lampiran 6: Persuratan 82

Lampiran 7: Dokumentasi 83

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang - Undang No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk mewujudkan penyelenggaraan pembelajaran di sekolah sesuai Undang-Undang tersebut maka melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Penyelenggaraan tersebut diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran secara sistematis dan berpedoman pada kurikulum. Pendidikan bersifat normatif, memanusiakan manusia dan harus dapat dipertanggungjawabkan. Oleh karena itu, idealnya pendidikan dilaksanakan secara bijaksana. Adapun landasan pendidikan yakni landasan yuridis pendidikan, landasan filosofi pendidikan, dan landasan ilmiah Pendidikan

Pendidikan adalah semua pengalaman belajar dalam lingkungan berbeda yang berlangsung seumur hidup dan berdampak positif bagi perkembangan individu. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk seseorang menjadi lebih baik atau lebih buruk. Pendidikan juga merupakan sarana untuk meningkatkan kemajuan bangsa, misi pendidikan adalah menciptakan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

sumber daya manusia yang unggul yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan agar mampu bersaing secara nasional dan internasional di pasar global.

Dimasa ini perkembangan teknologi sangatlah pesat dan telah dimanfaatkan oleh berbagai bidang salah satunya ialah bidang pendidikan. Bentuk implementasi pendidikan di sekolah salah satunya melalui proses pembelajaran. Menurut Dewi et al. (2020), pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi umat manusia. Proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan semua upaya yang harus dilakukan untuk mengembangkan sumber daya yang berkualitas. Pendidikan dengan demikian harus mampu membongkar dan mengembangkan keseluruhan potensi kemanusiaan seorang siswa sehingga ia memiliki kesanggupan untuk hidup di era mendatang yang memiliki kompleksitas permasalahan yang jauh lebih rumit. Menurut Aisyah (2019), sekolah sebagai salah satu sarana pendidikan diharapkan mampu menghasilkan lulusan dengan sumber daya manusia yang berkualitas. Di lembaga pendidikan yang bersifat formal seperti sekolah, keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar siswa dalam prestasi belajarnya.

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

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

(kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Pembelajaran bisa dilakukan dengan berbagai media.

Salah satu mata pelajaran yang dianggap sangat membosankan karena terlalu banyaknya materi yang harus dipahami serta dihafalkan adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dengan kemajuan teknologi muncul berbagai media pembelajaran baru, salah satunya yaitu media interaktif animasi. Media interaktif animasi merupakan sistem pembelajaran berbasis multimedia, karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan juga dilakukan (bergerak).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bertujuan agar siswa dapat memahami konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam, memiliki minat untuk mempelajari alam sekitar, memiliki sikap ilmiah, dapat menerapkan konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam, menjelaskan gejala-gejala alam, memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, mencintai alam sekitar lingkungan, dan akhirnya berujung pada kesadaran akan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa. Oleh karena itu, kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah harus ditingkatkan.

Berkaitan dengan tujuan pembelajaran, media sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar. Untuk mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih, dunia pendidikan membutuhkan media pembelajaran yang mampu mengimbanginya. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media adalah berbagai macam komponen dalam

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

kebosanan dalam suasana belajar dikalangan siswa yang pada akhirnya membuat tujuan pembelajaran sulit tercapai.

Karena sebab-sebab diatas, penulis mencoba membuat suatu media pembelajaran berupa media animasi yang diharapkan dapat membantu mengalihkan perhatian siswa dan memahami materi yang disampaikan juga membuatnya masuk dalam memori atau ingatan jangka panjang mereka, sehingga dapat meningkatkan minat belajar khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Berdasarkan hal-hal tersebut maka penulis mencoba melakukan sebuah penelitian dengan judul "Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Panca Indra Siswa Kelas IV SDN 17 Taraweang".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijeslakan oleh peneliti maka rumusan masalah ini ialah Bagaimana pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar IPA materi panca indra siswa kelas IV SDN 17 Taraweang?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan pemaparan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini ialah Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar IPA materi panca indra siswa kelas IV SDN 17 Taraweang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis dan praktis.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini di harapkan membawa manfaat praktis berupa

1. Bagi Siswa

1. Meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang aktif dan menarik dengan menggunakan media interaktif animasi.
2. Meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

2. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu memberikan masukan bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar tentang penggunaan media pembelajaran interaktif animasi sebagai alternatif dalam meningkatkan minat belajar

3. Bagi Sekolah

Untuk mengembangkan mutu pendidikan dan sebagai acuan apabila ada kebijakan dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh masukan dalam pengalaman langsung untuk proses belajar mengenai minat belajar melalui media interaktif animasi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Media Interaktif Animasi

a. Pengertian Media Interaktif Animasi

Model pembelajaran merupakan kerangka yang terkonsep dan prosedur yang sistematis dalam mengelompokkan pengalaman belajar agar tercapai tujuan dari suatu pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran serta para guru dalam melakukan aktivitas kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian adanya model pembelajaran ini agar kegiatan dalam belajar mengajar tersusun secara sistematis dan dapat tercapai pada tujuan, (Dina, 2024).

Kata media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata mediun yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Muhammad Ramli (2013), Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

AECT atau *Association of Eduction and Communication Technology* (Sukiman, 2013) memberi batasan tentang media sebagai gejala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Menurut Munir (2015), multimedia interaktif merupakan multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunanya. Jadi jika pengguna

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

memiliki kebebasan dalam mengatur jalannya multimedia, multimedia itu dinamakan multimedia interaktif.

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

Animasi dapat diartikan sebagai film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan yang lainnya, yang hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar tampak dilayar menjadi bergerak. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat dikatakan bahwa media animasi merupakan rangkaian gambar atau lukisan yang digerakkan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa guna mencapai tujuan pengajaran yang efektif dan efesien. Dalam penelitian ini, penulis membuat suatu media pembelajaran berupa media animasi interaktif yang dibuat dengan CorelDRAW dan Filmora. Media ini akan berputar terus menerus jika tidak dimatikan. Dalam penggunaannya, media ini dapat dihentikan setiap saat untuk diselingi dengan penjelasan atau diskusi, atau guru dapat memberi narasi/komentar sendiri pada proses pembelajaran, sementara media tersebut terus berputar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

Kesimpulan dari uraian diatas, yakni media interaktif animasi ialah alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer yang menggunakan berbagai unsur seperti suara, gambar, dan teks juga memberikan efek gerakan dan suara agar penonton (siswa) dapat menerima pesan-pesan yang disampaikan dan dapat melakukan timbal balik terhadap media interaktif animasi tersebut.

b. Karakteristik Media

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

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

1) Media Visual

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

2) Media Audio

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

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

dengan jumlah rata-rata persentase di kelas eksperimen 85,62 dan di kelas kontrol 80,31. Hasil belajar peserta didik dengan media animasi pada materi sistem perncernaan berpengaruh nyata, dengan nilai menggunakan Uji-t yaitu $t_{hitung} \geq$ dari t_{tabel} $3.50 \geq 2{,}20$.

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

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

B. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan asumsi-asumsi untuk menyusun masalah atau variabel penelitian, penyelesaian masalah, dan kriteria pembuktiannya. Melalui kerangka berpikir peneliti dapat menjelaskan definisi variabel-variabel yang diteliti. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa kelas IV 17 Taraweang mempunyai minat yang rendah dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam. Hal tersebut terbukti dari adanya observasi yang telah dilakukan oleh penulis. Oleh karena itu, selama proses observasi berlangsung, tidak sedikit siswa yang terlihat tidak tertarik dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

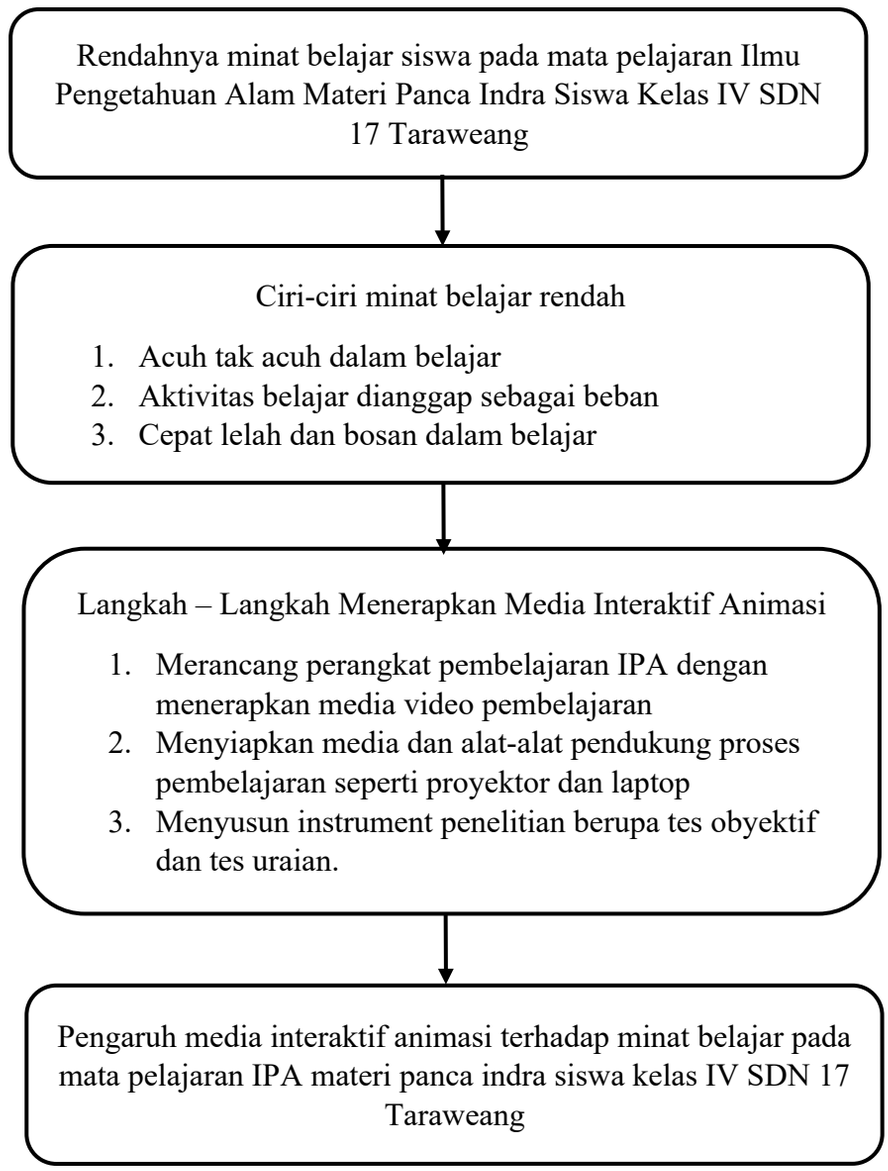
penyampaian materi yang dilakukan oleh guru, seperti mengobrol, mengantuk, pandangan tidak terfokus, dan lain sebagainya.

Salah satu penyebabnya adalah kurang variatifnya media pembelajaran yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran sehingga siswa kurang berpartisipasi pada saat proses pembelajaran. Dengan menerapkan media interaktif animasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, akan menarik perhatian siswa, juga membantu mereka dalam memahami dan mengingat materi yang disampaikan tersebut. Dalam proses pembelajaran, media sangat membantu untuk mengalihkan perhatian siswa ketika materi disampaikan dan membantu mereka untuk memahami dan mengingat materi tersebut dalam ingatan jangka panjang mereka.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian terdahulu, telah terbukti bahwa media animasi memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa. Beberapa penelitian lain membuktikan bahwa media animasi tidak memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan media gambar, karena kedua media tersebut memberikan pengaruh yang sama besar, artinya tidak terdapat perbedaan antara media gambar dengan media animasi.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pemberi pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa), sehingga tercipta proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, penulis mencoba membuat media interaktif animasi dan berharap dapat membantu menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung, dan dapat membantu mereka

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g



Gambar 2. *1* Kerangka Berpikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas IV SDN 17 Taraweang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

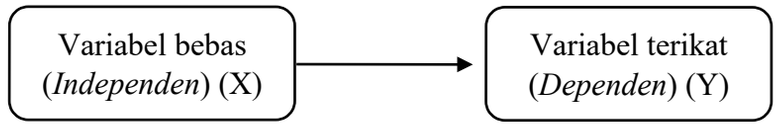
Penelitian merupakan pendekatan yang sistematis untuk mendapatkan jawaban dari suatu pertanyaan. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sesuai dengan tujuan penelitian, jenis penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian Quasi Eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen (*Posttest Only Control Design*). Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random. Satu kelompok bertindak sebagai kelompok eksperimen dan kelompok lain bertindak sebagai kelompok kontrol. Kelompok yang diberikan perlakuan disebut dengan kelompok eksperimen, sedangkan yang tidak diberi perlakuan disebut dengan kelompok kontrol. Kemudian pada kurun waktu yang telah ditentukan kelompok eksperimen tersebut diberi perlakuan. Setelah perlakuan selesai, dilakukan pengukuran terhadap kedua kelompok. Perbandingan hasil antara dua kelompok menunjukkan efek dari perlakuan yang telah diberikan. Kelompok kontrol berfungsi sebagai perbandingan dengan kelompok eksperimen yang telah diberikan perlakuan selama kurun waktu tertentu. Pengaruh adanya perlakuan adalah (O_1 : O_2), (Rahman, 2014).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel

Menurut Sugiyono (2016), variabel penelitian merupakan unsur tertentu yang digunakan peneliti untuk diteliti dan menentukan hasilnya dalam bentuk kesimpulan. variabel dalam penelitian ini menggunakan 2 variabel bebas (*Independen*) dan variabel terikat (*Dependen*). Variabel bebas (*Independen*) merupakan varibel yang menjadi penyebab perubahan variabel terikat (*Dependen*). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media interaktif animasi (X). sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu minat belajar (Y).



Gambar 3.1 Variabel Penelitian

Keterangan:

X : Media interaktif animasi

Y : Minat belajar siswa

2. Desain penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Post-test Only Control Desain*. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

Tabel 3. *1* Desain Penelitian One Group Pre Test – Post Test Design

Kelompok	Perlakuan	Pascates
Eksperimen	X	O_1
Kontrol	-	O_2

Keterangan :

O_1 : Posttest yang dilaksanakan kelas eksperimen

X : Perlakuan dengan menggunakan media interaktif animasi

O_2 : Posttest yang dilakukan kelompok kontrol

C. Defenisi Operasional Variabel

Untuk menggambarkan secara operasional variabel penelitian, di bawah ini diberikan defenisi operasional masing-masing variabel. Variabel-variabel tersebut adalah :

1. Media Interaktif Animasi merupakan sistem pembelajaran berbasis multimedia karena media ini dapat menyajikan informasi dengan berbagai unsur seperti suara, gambar, dan teks dan juga memberikan efek gerakan dan agar siswa dapat menerima pesan-pesan yang disampaikan,
2. Minat belajar adalah kesadaran dalam diri individu yang merasa ketertarikan, senang, perhatian yang sengaja pada mata pelajaran tertentu dalam waktu yang cenderung lama, yang membawa perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Ketertarikan ini yang mendorong siswa untuk lebih berfokus terhadap mata pelajaran tersebut. Adanya minat yang besar dari siswa dapat menyebabkan siswa dapat belajar dengan sepenuh hati tanpa adanya paksaan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

D. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 17 Taraweang, Desa Taraweang, Kecamatan Labakkang, Kabupaten Pangkajene Kepulauan. Waktu penelitian yaitu pada tahun ajaran 2023/2024.

E. Populasi dan Sampel

Populasi dan sampel dalam penelitian kuantitatif merupakan dua hal yang menjadi penentu dalam sebuah penelitian karena keduanya dapat memberikan jawaban dari hasil penelitian yang dilakukan.

1. Populasi menurut Ronny (2015) adalah subjek atau objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang sesuai dengan tujuan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Maka populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 17 Taraweang tahun ajaran 2023/2024, yang terbagi menjadi dua bagian yakni kelas IVA dan IVB. Jumlah siswa untuk kelas eksperimen (IVA) sebanyak 23 siswa dan kelas kontrol (IVB) sebanyak 18 siswa.

Tabel 3.2 Jumlah Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
IVA	23
IVB	19
Jumlah	42

2. Sampel adalah sebagai bagian dari populasi, sebagai contoh yang diambil menggunakan cara-cara tertentu. Sampel menurut Sugiyono (2017), adalah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *sampling purposive*. Menurut Sugiyono (2016), *sampling purposive* merupakan pengambilan sampel dengan pertimbangan atau tujuan tertentu. Alasan menggunakan teknik *sampling purposive* ini karena sesuai digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi. Sampel dalam penelitian ini adalah 23 orang yang berasal dari kelas eksperimen (kelas IVA)

Tabel 3.3 Jumlah Sampel

Perlakuan Mengajar	Kelas	Jumlah
Eksperimen	IVA	23 Orang
Jumlah		23 Orang

F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Observasi adalah pengamatan yang dapat dilakukan secara langsung untuk mengamati dan melihat setiap proses dan tahapan kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa. Menurut Astutik (2015), observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan ketika proses pembelajaran pada siswa baik diberi perlakuan dengan media interaktif animasi maupun yang tidak menggunakan media interaktif animasi. Observasi atau pengamatan yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

dilakukan peneliti bertujuan untuk mencocokkan antara data sebenarnya dengan data yang telah dianalisis.

G. Instrumen Penelitian

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

Angket atau kuesioner yang digunakan dalam penelitian adalah berupa pertanyaan yang dikembangkan berdasarkan indikator-indikator minat belajar siswa yang meliputi perhatian, perasaan senang, dan berpartisipasi dalam aktivitas belajar.

Lembar observasi peserta siswa adalah proses melakukan pengamatan terhadap perilaku, tingkah laku, atau hasil belajar siswa dalam kelas atau lingkungan sekolah.

Pre Test dan Post Test adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pre-test*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberi tes akhir (*post-test*). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan.

H. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian, akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 17 Taraweang di jalan Bara Batu, Kec. Labbakkang Kab. Pangkajene dan Kepulauan. Pada awal pertemuan tidk menggunakan media interaktif animasi dan pertemuan selanjutnya, pembelajaran menggunakan media interaktif animasi dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata Pelajaran IPA materi panca Indera dapat diukur dengan menggunakan data dari tes minat belajar pada mata Pelajaran IPA materi panca Indera (*Pre Test* dan *Post Test).* Berikut ini akan dianalisis setiap aspek tersebut.

1. Deskripsi tes minat belajar pada mata pelajaran ipa materi panca indra siswa *Pre Test* dan *Post Test*

a. Analisis Deskriptif

Pada pertemuan awal, peneliti melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media interaktif animasi kemudian melakukan tes minat belajar pada mata Pelajaran IPA materi panca Indera (*Pre Tes).* Jenis penelitin ini menggunakan eksperimen dengan bentuk *Quasi Experimental Design* dengan design penelitian *Nonequivalent Pre Test Post Test Grup Control Design.* Design penelitian ini merupakan kelompok kelas eksperimen tidak di pilih secara acak dan kelas kontrol Pada desain ini terdapat dua kelompok yang digunakan untuk penelitian, yaitu seluruh siswa di kelas IV.a dan Kelas IV.b. Kelas dijadikan untuk eksperimen (yang diberi perlakuan) dan seluruh siswa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

kelas IV.a untuk kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakukan) adalah Kelas IV.b. Dalam satu pertemuan untuk kelas kontrol dan untuk pertemuan sebanyak 3 kali kelas eksperimen (percobaan). Sedangkan pendekatan penelitian yang digunakan peneliti adalah pendekatan kuantitatif.

Pada desain ini terdapat satu kelompok yang digunakan untuk penelitian, yaitu kelompok untuk eksperimen (yang diberi perlakuan) dan kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakukan). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui minat belajar peserta didik yang diajarkan menggunakan alat bantu yaitu media interaktif animasi dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media interaktif animasi pada materi Panca Indra.

Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas IV di SDN 17 Taraweang yang berjumlah 43. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh populasi kelas IV.a dimana kelas tersebut menjadi kelas eksperimen. Peneliti menyebut kelas IVa dan IV.b tersebut menjadi kelas X1 sebagai kelas (eksperimen) dan kelas X2 sebagai kelas (kontrol).

Pada kelas eksperimen peneliti memberikan perlakuan yaitu menayangkan media interaktif animasi pada materi pelajaran IPA yaitu Panca Indra Manusia. Sedangkan pada kelas kontrol tidak dilakukan tindakan. Sebelum melakukan penelitian, peneliti sudah mempersiapkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media interaktif animasi, angket, lembar observasi, soal Pre test dan Post test, bahan bacaan.

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 29-31 Mei 2024. Langkah pertama yang peneliti lakukan pada penelitian ini adalah memberikan bahan bacaan dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

memberikan soal untuk kegiatan diskusi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya peneliti memberi perlakuan pada kelas eksperimen dengan cara menggunakan media interaktif animasi menggunakan *smartphone*. Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif animasi dilaksanakan satu pertemuan, selanjutnya peneliti membagi angket kepada setiap masing-masing siswa untuk dibaca dan di isi saat menggunakan media interaktif animasi pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol, peneliti membagikan angket pada masing-masing siswa tanpa menggunakan media interaktif animasi.

1) Observasi Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa

Hasil pengamatan observasi terhadap aktivitas siswa ketika menggunakan media interaktif animasi dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.3 dibawah ini:

Tabel 4.3 Hasil Observasi Minat Belajar Kelas IV.a (Eksperimen)

Indikator Minat Belajar	Persentase (%)			Kategori
	Pertemuan			
	1	2	3	
Perhatian	66,47	78,82	88,34	Baik
Partisipasi	78,74	82,35	90,76	Baik
Perasaan senang	78,76	79,80	80,98	Baik
Rata-rata			**80,95**	**Baik**

(Hasil Observasi Minat Belajar Siswa 2024)

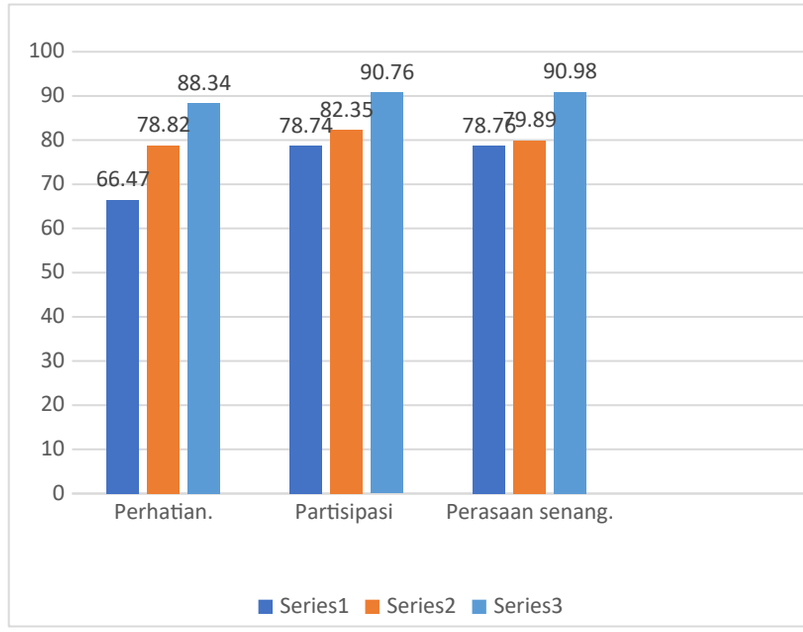
Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dapat dilihat di tabel 4.3 di atas menunjukan bahwa dari 12 indikator jumlah yang diperoleh untuk

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

keseluruhannya sebesar 34 dengan presentase 80,95%. Dengan demikian membuktikan bahwa observasi aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media interaktif animasi dalam kategori " baik". dengan hasil presentase $^{34/42}$ x 100% = 80,95%

Untuk lebih menjelaskan hasil presentase yang di dapatkan setelah melakukan penelitian selama tiga kali pertemuan peneliti dapat memaparkan pada gambar 4.1 grafik hasil observasi minat belajar siswa kelas eksperimen sebagai berikut:

Gambar Diagram Batang 4.1 Hasil Observasi Minat Belajar Kelas Eksperimen



Tabel 4.4 Kriteria Aktivitas Minat Belajar Siswa

Presentase	Nilai Huruf	Bobot	Predikat
86% - 100%	A	4	Sangat Baik
76% - 85%	B	3	Baik
60% - 75%	C	2	Cukup
55% - 59%	D	1	Kurang Baik

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

(Kriteria Minat Belajar Siswa)

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa aktivitas siswa yang menunjukan indikator minat dengan presentase 80,95% itu artinya rata-rata dari minat belajar siswa dapat di kategorikan "baik" predikat 'B'. Hal ini dapat dilihat dari skor yang ditentukan oleh peneliti dalam menilai kriteria skor tersebut terdapat pada tabel 4.4 saat mengajar di dalam kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif animasi pada mata pelajaran IPA kelas IV.a di SD Negeri 17 Taraweang.

2. Data Hasil Angket Siswa Kelas IV.a dan IV.b

Penyebaran angket ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana tanggapan responden ketika belajar menggunakan media animasi interaktif. Adapun pertanyaan dan hasil angket jawaban responden kelas eksperimen dapat dilihat di tabel 4.5 daftar pertanyaan dan jawaban responden adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil Nilai Angket kelas IV.a dan IV.b

Kelas	Presentase minat belajar	Predikat
Eksperimen	76,04%	Baik
Kontrol	40,15%	Kurang Baik

(Data Analisis angket 2024)

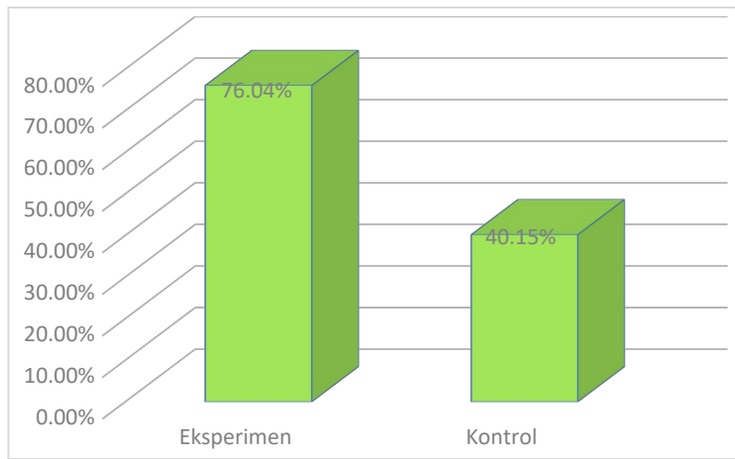
Berdasarkan pada tabel di atas, di lihat bahwa rata-rata pada angket kelas eksperimen yang telah mempelajari pelajaran IPA menggunakan media interaktif animasi materi panca indra yaitu sebesar 76,04% dengan kategori baik sedangkan pada responden yang di bagikan angket namun tidak di berikan perlakuan mendapat predikat kurang dengan jumlah presentase

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

40,15%.

Hal ini menunjukan adanya peningkatan minat belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif animasi dengan kelas kontrol tanpa menggunakan media interaktif animasi. Data tersebut akan di paparkan melalui gambar diagram, guna memperjelas kembali nilai hasil kuesioner atau angket pada gambar 4.2 sebagai berikut:

Gambar 4.2 Perbandingan Responden Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Berdasarkan Gambar 4.2 Grafik Responden Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dapat dilihat bahwa presentase rata-rata responden siswa terhadap penggunaan media animasi selama proses pembelajaran sebesar 76,04. Hal ini menunjukan adanya peningkatan minat belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif animasi dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media interaktif animasi.

3. Data hasil *Pre-test* dan hasil *Post-test* Kelas Eksperimen

Hasil penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana minat belajar peserta didik setelah menggunakan media interaktif

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi panca indra. Hal ini terlihat pada skor signifikan uji-T dengan skor 0,05, maka dapat dikatakan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima.

B. Saran

Agar terwujudnya tujuan pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran maka disarankan

1. Diharapkan kepada guru dapat menerapkan media animasi dalam pembelajaran IPA karena media interaktif animasi salah satu media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV khususnya di materi panca indra
2. Kepada peneiti selanjutnya yang tertarik pada media interaktif animasi diharapkan dapat menerapkan media interaktif animasi terhadap materi-materi pembelajaran lainnya seperti bekerja sama dalam keberagaman, bersyukur atas keberagaman dan lain sebagainya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Diriku Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*.

Astutik. (2015). Peranan Marga Terhadap Kerukunan Beragama Pada Masyarakat Kota Tanjung Balai Sumatra Utara. *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya.*

Dewi, E. A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Pendidikan Multikurtural Indonesia*.

Azria, C. R., & Husnah, H. (2016). Pengaruh penyuluhan gizi terhadap pengetahuandan perilaku ibu tentang gizi seimbang balita Kota Banda Aceh. *Jurnal kedokteran syiah kuala*, *16*(2), 88-94.

Dina, A. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Perubahan Bentuk Energi Kelas Iv Sdn 144 Palembang* (Doctoral Dissertation, Universitas Pgri Palembang).

Djamarah. (2019). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Kesulitan Belajar Siswa Kelas X Akuntansi Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di SMK Negeri 1 Makassar. *Jurnal Eka Amelia*.

Elya F. Dkk (2022). Pengaruh media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Tema 1 Subtema 2 UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*

Farida. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Lingkungan Melalui Model Pembelajaran Picture And Picture Di Kelas V SD Negeri 14 Blangpidie Kabupaten Aceh Barat Daya. *Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora. Serambi Akademica.*

Firdausy, A, Dkk. (2019). Multimedia Interaktif sebagai media visualisasi dasar-dasar animasi Daya. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan.*

Herli, S, Dkk. (2023). Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis siswa SD. Indonesian *Journal of Education and Social Sciences.* Vol 2,(2).65-73.

Hurlock, E. Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa SMK Karsa Mulia Palangka Raya Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Mahasiswa PTK Parentas.*

Ismet. (2016). Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Panampu II Kota Makassar. *Journal Unibos*.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

Ikha, N, J, Dkk. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Ejournal Undiksha*.

Mayarni, M., & Yulianti, Y. (2020). Hubungan antara kemampuan berpikir kritis dengan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi ekologi. *PENDIPA Journal of Science Education*, *4*(3), 39-45.

Minarti, E. A. (2012). Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu Bervisi SETS Berbasis Edutainment Pada Tema Pencernaan. *Journal Of Innovative Science Education*.

Mohammad,A ,W.Dkk (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi 2D berbasis Mobile. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Komunikasi.*

Munir. (2013). Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. *Artikel Cendekiawan.*

Munir. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Flash Pada Materi Sepak Bola Kelas VIIIA SMP Negeri 22 Tanjung Jabung Timur. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial.*

Nugraha, Dkk. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA Pada Materi Keseimbangan Lingkungan Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *Bioedukasi : Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro.*

Parnawi. (2019). Pengaruh Profesionalisme Guru PAK Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAK. *Jurnal pendidikan social dan humaniora*.

Purnomo. (2013). Mata Pelajaran/Paket Keahlian Multimedia Bab XIV Prinsip-Prinsip Dasar Animasi. *Sumber Belajar Penunjang PLPG 2016*.

Ramli, M. (2013). *Media Dan Teknologi Pembelajaran* h.1

Ridwan. (2015). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas X SMA At-Taubat Pada Materi SLPTV Dengan Metode Pembelajaran Daring. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika.*

Riffat, K. Z. (2020). *Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IV SD Negeri 35 Kota Bengkulu* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).

Riska A, Dkk. (2021). Penerapan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonsia pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan dan Konseling.*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

Rahman, R., & Maarif, S. (2014). Pengaruh penggunaan metode discovery terhadap kemampuan analogi matematis siswa SMK Al-Ikhsan Pamarican Kabupaten Ciamis Jawa Barat. *Infinity Journal*, *3*(1), 33-58.

Ronny (2015). Pengaruh Pajak Restoran Dan Pajak Hotel Terhadap Pendapatan Asli Daerah Kota Padang Sidempuan Periode 2018/2019. *Jurnal Akuntansi*.

Siti, A. (2021). Pengembangan Media Interaktif Animasi dalam menngkatkan Minat Siswa Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*.

Siswati. (2019). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Kalukuang II Makassar. *Journal On Education.*

Simbolon. (2013). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Unimed.*

Slameto. (2015). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia..*

Sugiyono. (2016). Pengaruh Keterimaan Aplikasi Pendaftaran Online terhadap Jumlah Pendaftar Di Sekolah Dasar Negeri Jakarta. *Paradigma Vol. XVIII. No. 2 September 2016. Jurnal Bsi*.

Sugiyono. (2016). Tinjauan Implementasi Personal Selling Pada PT. Astra Internasional Daihatsu Astra Biz Center Bandung Pada Tahun 2017. *Jurnal Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom.*

Sugiyono. (2017). Pengaruh Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS MAN 2 Pontianak. *Jurnal Untan*.

Sukiman. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran*.

Suryabrata, S. (2020). Pengaruh Dan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas X Terhadap Hasil Belajar Servis Atas Bola Voli SMA Negeri 18 Luwu. *Journal Upgris.*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

LAMPIRAN 7

DOKUMENTASI








Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g

RIWAYAT HIDUP



Juliarti, Tempat Tanggal lahir Bungoro, 13 Juli 2001. Penulis merupakan anak pertama dari 3 bersaudara dari pasangan Ayah Thomas Tambaru dan Ibu Syamsia.Y. Penulis pertamakali memasuki jenjang pendidikan di SD Negeri 1 Lejang pada tahun 2008-2013, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 11 Makassar pada tahun 2013-2015 dan pindah sekolah di SMP Negeri 1 Bungoro pada tahun 2015-2016. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 1 Pangkep dengan jurusan Administrasi Perkantoran pada tahun 2016-2019 dan melanjutkan pendidikan dijenjang perguruan tinggi di STKIP Andi Matappa dengan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dimulai pada tahun 2020. Pada semester 6 dibangku kuliah penulis mengikuti program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) pada salah satu program kegiatan yaitu Kampus Mengajar yang berlokasi di SDN 38 Tamarupa tahun 2023.

Penulis ini sangat bersyukur diberi kesempat oleh Allah SWT dapat menimba ilmu yang merupakan bekal di masa depan. Saat ini penulis berharap dapat mengamalkan ilmu yang telah diperoleh dengan baik dan semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat di dunia pendidikan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul "**Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Panca Indra Siswa Kelas IV SD Negeri 17 Taraweang"**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/i2SorJdfxDGCxlqlp9sx-g