

PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR PELAJARAN IPA MATERI PANCA INDRA

Juliarti¹, Ilman Indra Ansyari², Amrullah Mahmud³

^{1,2,3} STKIP Andi Matappa

e-mail: juliarti200107@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Submitted:

07-05-2024

Accepted:

10-03-2025

Published:

30-04-2025

Abstract: A This research examines the influence of interactive animation media on Learning Interest in Science Subjects Material Five Senses. The main problem of the study is How does interactive animation media affect the interest in learning science subjects five senses of grade IV students of SDN 17 Taraweang The purpose of this study was to determine the direction of interactive animation media on the interest in learning science subjects five senses of grade IV students of SDN 17 Taraweang This study used a quantitative experimental design approach (Posttest Only Control Design) on 41 research subjects divided into 23 experimental groups and 18 control classes who were grade IV students at SD Negen 17 Taraweang Data collection using hasd tests learning subjects and observation of learning implementation. Data analysis used descriptive statistical analysis and unferential statistical analysis, namely the normality test and partial test (test 1) and gain test. The results showed that the Haul analysis of students' learning interest after using the animated media was in the sufficient category. Due to the increase in percentage, the planting media has an effect on the learning spirit of students when using the media, such as a feeling of pleasure in learning, enthusiasm in completing assignments, active in asking questions, increased participation and giving rise to a spirit of learning at SD Negen 17 Taraweang in the 2023-2024 academic year.

Keywords: Learning Interest, Media Interactive Animation

Abstrak: Penelitian ini menelaah Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Panca Indra. 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. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif desain eksperimen (Posttest Only Control Design) terhadap 41 subjek penelitian terbagi menjadi kelompok eksperimen 23 sampel dan kelas control 18 subjek yang merupakan siswa kelas IV di SD Negeri 17 Taraweang. Pengumpulan data dengan menggunakan tes tes hasil minat belajar dan observasi keterlaksanaan pembelajaran. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial, yaitu uji normalitas dan uji parsial (uji t) dan uji n-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Hasil analisis Minat belajar peserta didik setelah menggunakan media interaktif animasi tersebut 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 Interaktif Animasi

PENDAHULUAN

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.

Slameto (2015), menyatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa kaitan terhadap suatu hal atau aktivitas, tanpa adanya yang menyuruh. Menurut Parnawi (2019), minat adalah sebuah kecenderungan yang dalam pelaksanaannya dilakukan secara menetap dengan tujuan untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Menurut Djamarah (Eka Amelia, 2019), minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dan senang. 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).

Menurut Munir (2015), multimedia interaktif merupakan multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunaannya. Jadi jika pengguna memiliki kebebasan dalam mengatur jalannya multimedia, multimedia itu dinamakan multimedia interaktif. Menurut Purnomo (2015), 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.

Pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di kelas IV SDN 17 Taraweang pada tanggal 18 September 2023, menunjukkan bahwa masih kurangnya minat siswa dalam belajar mata pelajaran IPA terutama materi panca indra, karena materi panca indra adalah bagian dari tubuh manusia sehingga agak sulit dipahami jika hanya menggunakan buku. Dan juga pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak menggunakan media interaktif apapun, sehingga pembelajaran akan terlihat sulit. Maka dari itu, guru memerlukan media untuk proses pembelajaran yang akan membawa semangat dan model baru dalam pembelajaran agar minat siswa dalam proses pembelajaran bisa hidup dan proses pembelajaran juga menarik. Materi panca indra sulit dipahami jika hanya menggunakan buku, karena materi tersebut berkaitan langsung dengan bagian tubuh manusia sehingga membuat minat siswa kurang dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Gurupun memerlukan media inovatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dengan media siswa mampu berinovasi dan berimajinasi dengan media tersebut. Kurang variatif dan optimisnya media pembelajaran yang digunakan juga menjadi penyebab rendahnya minat belajar di SDN 17 Taraweang. Jika hal tersebut berlangsung dalam kegiatan pembelajaran, maka siswa akan beranggapan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bukanlah kebutuhan untuk kehidupan, hanya tuntutan aktivitas pembelajaran di sekolah saja. Karena siswa merasa tidak mendapatkan makna dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, hingga berdampak pada minat dan hasil belajar siswa.

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. Sehubungan dengan kurangnya minat belajar siswa kelas IV SDN 17 Taraweang, diperlukan adanya media pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru agar siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan dan juga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan dikarenakan

menggunakan media interaktif dan pada akhirnya, pengetahuan siswa tumbuh. Hal ini sejalan dengan Minarti et al (2015) bahwa pembelajaran saintifik yang masih berorientasi pada karya referensi dan media penyajian dapat menimbulkan kebosanan dalam suasana belajar dikalangan siswa yang pada akhirnya membuat tujuan pembelajaran sulit tercapai. 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.

METODE 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 ($O_1 : O_2$).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 17 Taraweang, Desa Taraweang, Kecamatan Labakkang, Kabupaten Pangkajene Kepulauan. Waktu penelitian yaitu pada tahun ajaran 2023/2024. 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. 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 sampel 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 25 siswa dan kelas kontrol (IVB) sebanyak 18 siswa. 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.

Instrumen yang dipakai pada penelitian berupa angket, lembar observasi, lembar kerja siswa, soal *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan teknik analisis data yaitu analisis statistik deskriptif dan inferensial. Pada statistik inferensial menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, uji-T dan uji Ngain

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Hasil Observasi Penggunaan Media Interaktif Analisis Terhadap Minat Belajar Siswa

Hasil pengamatan observasi terhadap aktivitas siswa ketika menggunakan media interaktif animasi dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1 Hasil Observasi Minat Belajar Kelas IV.a (Eksperimen)

Indikator Minat Belajar	Persentase (%)			Kategori
	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

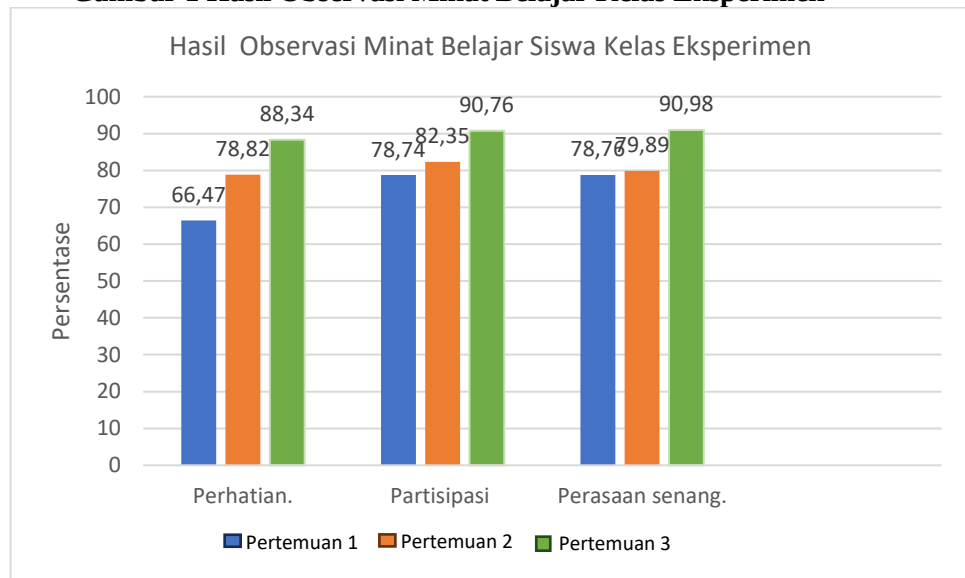
(Hasil Observasi Minat Belajar Siswa 2024)

Berdasarkan hasil observasi dapat dilihat pada tabel 1 di atas menunjukkan bahwa dari 11 indikator jumlah yang diperoleh untuk 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 80,95.

Untuk lebih menjelaskan hasil presentase yang di dapatkan setelah melakukan penelitian selama tiga kali pertemuan peneliti dapat memaparkan pada gambar 1 grafik hasil observasi minat belajar siswa kelas eksperimen sebagai berikut:

Gambar 1 Hasil Observasi Minat Belajar Kelas Eksperimen



Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa aktivitas siswa yang menunjukkan indikator minat dengan presentase 80,95% itu artinya rata-rata dari minat belajar siswa dapat di kategorikan “baik” predikat ‘Baik’. Hal ini dapat dilihat dari skor yang ditentukan oleh peneliti dalam menilai kriteria skor tersebut terdapat pada gambar 1 saat mengajar di dalam kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif animasi pada mata pelajaran IPA kelas IV.a di SD Negeri 17 Taraweang.

Selain itu, pada tabel 2 berikut terdapat hasil observasi minat belajar kelas IV.b kelas kontrol atau tanpa diberikan perlakuan

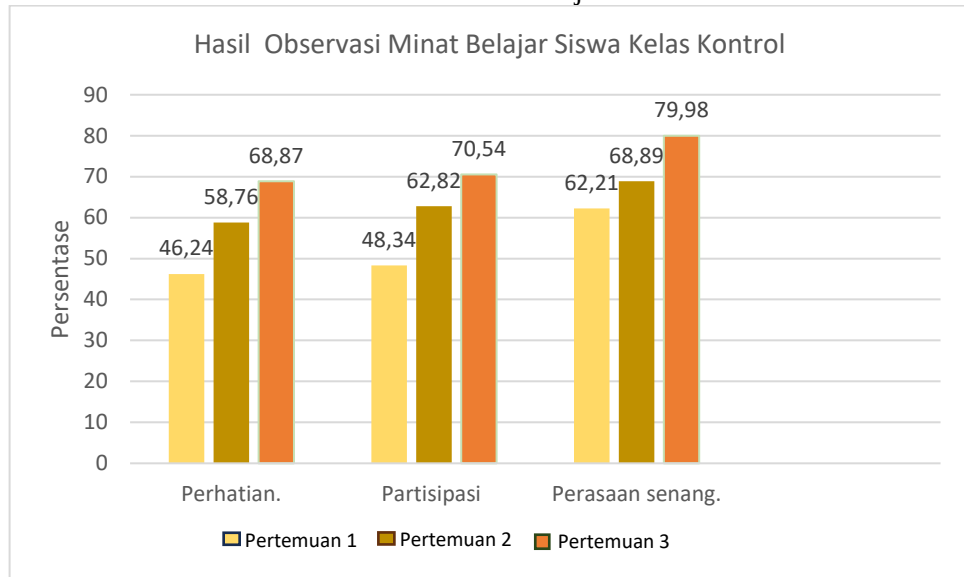
Tabel 2 Hasil Observasi Minat Belajar Kelas IV.b (Kontrol)

Indikator Minat Belajar	Persentase (%) Pertemuan			Kategori
	1	2	3	
Perhatian	46,24	58,76	68,87	Rendah
Partisipasi	48,34	62,82	70,54	Rendah
Perasaan senang	62,21	68,89	79,98	Rendah
Rata-rata		62,96		Rendah

(Hasil Observasi Minat Belajar Siswa 2024)

Berdasarkan hasil observasi dapat dilihat pada tabel 2 menunjukan bahwa dari 11 indikator jumlah yang diperoleh 62,96%. Dengan demikian membuktikan bahwa observasi aktivitas belajar siswa kelas konrol tanpa menggunakan media interaktif animasi dalam kategori “ kurang”. Untuk lebih menjelaskan hasil presentase yang di dapatkan setelah melakukan penelitian selama tiga kali pertemuan peneliti dapat memaparkan pada gambar 2 grafik hasil observasi minat belajar siswa kelas kontrol sebagai berikut:

Gambar 2 Hasil Observasi Minat Belajar Kelas Kontrol



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 3 daftar pertanyaan dan jawaban responden adalah sebagai berikut :

Tabel 3 Hasil Nilai Angket kelas IV.a dan IV.b

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

(Data Analisis angket 2024)

Berdasarkan pada tabel 3, 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 dibagikan angket namun tidak di berikan perlakuan mendapat predikat kurang dengan jumlah presentase 40,15%. Hal ini menunjukan adanya peningkatan minat belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media animasi dengan kelas kontrol yang belajar tanpa menggunakan media interaktif animasi. Data tersebut akan di paparkan melalui gambar diagram, guna memperjelas kembali nilai hasil angket pada gambar 4.2 sebagai berikut

Gambar 3 Responden Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Berdasarkan Gambar 3 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% dan presentase rata-rata responden siswa terhadap penggunaan media interaktif animasi selama proses pembelajaran sebesar 76,04%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media animasi dengan kelas kontrol yang belajar tanpa 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 animasi, pada mata pelajaran IPA Materi Panca Indra di kelas IV Selanjutnya data yang dikumpul dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir berupa soal dalam bentuk Essay sebanyak 10 soal untuk *pre-test* dan sebanyak 10 soal dalam bentuk Essay untuk *post-test* yang berkaitan dengan indikator yang ditetapkan dalam RPP. Tes awal diberikan sebelum di beri perlakuan proses belajar mengajar melalui *pres-test*, sedangkan tes akhir dilakukan melalui *Post-test* yang dilaksanakan setelah diberikan perlakuan.

Media animasi interaktif di tampilkan sebelum mengajarkan pelajaran IPA dikelas kemudian di berikan soal *pre-test* dan memberikan soal *post-test* dengan jumlah soal yang sama setelah di berikan perlakuan dengan adanya media animasi interaktif dalam belajar IPA pada materi panca indra. Dari analisis yang telah dilakukan maka dapat dilihat rata-rata perolehan siswa pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan perlakuan, untuk soal *pretest* yaitu 53,26 sedangkan untuk nilai *posttest* yaitu 81,74. Berdasarkan pada hasil tersebut di ketahui bahwa sampel sebanyak 23 orang dengan nilai terendah 35 dan nilai tertinggi 75 dengan nilai rata – rata 53,26 pada nilai *pretest*. kemudian nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100 dengan nilai rata – rata 81,74 pada soal *posttest*. Penulis akan sajikan dalam bentuk histogram guna memperlihatkan gambaran *pretest* dan *posttest* yang akan di lampirkan.

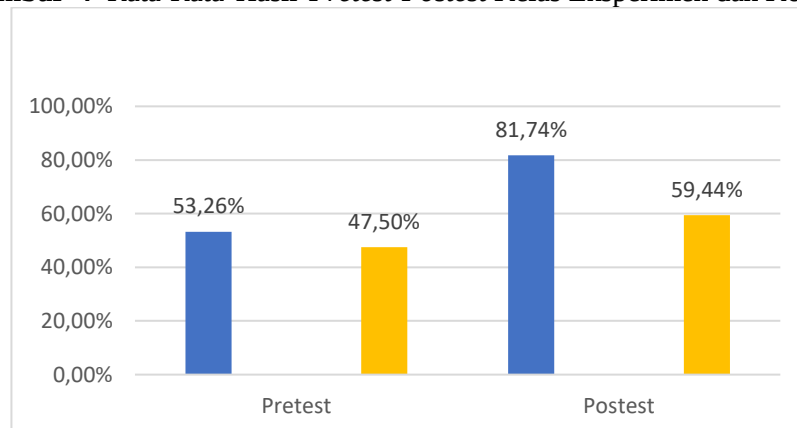
Dari pernyataan diatas, terlihat bahwa kemampuan minat belajar siswa di SD Negeri 17 Taraweang pada kelas eksperimen terdapat peningkatan nilai rata-rata *Pretest* (sebelum diterapkan media animasi interaktif) 53,26 dan nilai rata-rata *Posttest* (setelah diterapkan media animasi interaktif) 81,74. Jadi, selisih rata – rata kenaikan hasil belajar IPA pada peserta didik 28,48.

4. Data Hasil *Pretest* dan Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

Hasil penelitian di SD Negeri 17 Taraweang untuk kelas kontrol atau kelas yang diajarkan tanpa menggunakan media animasi interaktif dengan kelompok yang tidak dikenai atau tidak diberikan kondisi perlakuan. Berdasarkan data kelas kontrol yang telah didapatkan peneliti, dapat perolehan nilai tertinggi *pretest* nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah 47,50. Kemudian, dengan rincian 80 adalah perolehan nilai tertinggi *posttest* dan 40 adalah nilai perolehan terendah *posttest*, dengan nilai rata-rata *post-test* adalah 59,44 hal ini kurang peningkatan karena siswa lebih cenderung masih memiliki minat belajar yang rendah seperti terdapat kurangnya perhatian siswa dalam belajar, kurang senang dalam pembelajaran IPA materi panca indra.

Selanjutnya untuk mengetahui rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* dalam minat belajar siswa di uraikan dalam bentuk diagram 4 sebagai berikut:

Gambar 4 Rata-Rata Hasil *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol



Berdasarkan Gambar 4 diketahui bahwa rata-rata *Posttest* di kelas eksperimen dengan menggunakan media interaktif animasi sebesar lebih tinggi yaitu 81,74 sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai *Posttest* tanpa menggunakan (tidak di beri perlakuan) media interaktif animasi lebih rendah yaitu 53,26.

5. Uji Validasi Angket

Uji validitas menunjukkan sejauh mana alat ukur suatu penelitian dapat mengukur sesuatu yang ingin di ukur. Dalam hal ini peneliti menggunakan angket yang terdiri dari 27 pernyataan tentang pengaruh media interaktif animasi variabel (X) sebanyak 20 pernyataan dan sebanyak 20 pernyataan yang membahas bagaimana minat belajar siswa setelah menggunakan media interaktif animasi variabel (Y). Pengujian validitas instrument pada penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket kepada siswa setelah proses pembelajaran sudah berlangsung. Hasil angket ini di uji dengan korelasiantara tiap-tiap pertanyaan dinyatakan valid jika mempunyai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} yaitu 0,413 pada taraf signifikan 5%. Dari hasil penelitian menunjukan bahwa pengujian validitas variabel X memiliki data valid dan Variabel Y memiliki data yang dinyatakan valid memiliki r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} .

6. Analisis Data Hasil Penelitian

1. Analisis Inferensial

a. Analisis Uji Normalitas

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas *Shapiro-wilk*
Tests of Normality

		<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
Kelas		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Minat Belajar	Pre Eks (Interaktif Animasi)	0,169	23	0,087	0,931	23	0,117
	Post Eks (Interaktif Animasi)	0,313	23	0,000	0,837	23	0,002
	Pre Kontrol (Konvensional)	0,179	18	0,130	0,922	18	0,139
	Post Kontrol (Konvensional)	0,189	18	0,088	0,861	18	0,013

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas yang telah dilakukan pada penelitian ini. didapati bahwa kriteria pengujian normality dengan kriteria pengambilan yaitu Jika Nilai Sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika nilai Sig. < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Dari tabel *Shapiro-Wilk* sig Nilai yang diperoleh pada kelas eksperimen nilai *pretest* sig 0,169 > 0,05 maka data berdistribusi normal dan kelas kontrol nilai sig 0,179 > dari 0,05 maka berdistribusi normal. Sedangkan nilai *posttest* kelas eksperimen sig 0,313 > dari 0,05 maka berdistribusi normal serta nilai *posttest* kelas kontrol sig 0,189 > dari 0,05 maka berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance

		<i>Levene</i>			
		<i>Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Minat Belajar	<i>Based on Mean</i>	4.265	3	78	.008
	<i>Based on Median</i>	3.012	3	78	.035
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	3.012	3	74.914	.035
	<i>Based on trimmed mean</i>	4.331	3	78	.007

Berdasarkan uji homogenitas yang telah dilakukan pada penelitian ini. Di dapati nilai signifikan (*sig*) tabel *levене statistic* tabel signifikan adalah sebesar 0,008. Karena $0,008 > 0,05$ (0,008 lebih besar dari 0,05). Maka dapat disimpulkan varian data sama atau bersifat homogen.

c. Uji Hipotesis

Tabel 6. Hasil uji t

Variabel	t_{hitung}	t_{tabel} Df 39	Signifikan
Media Interaktif Animasi – Minat Belajar	5,772	26,742	3,862

Tabel 7 Hasil Hipotesi

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Minat Belajar	Eksperimen	23	81.74	9,367	1,953
	Kontrol	18	59.44	15,232	3,590

Tabel 8 Independent Sampel Test

<i>Independent Samples Test</i>										
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Differenc e	Std. Error Differenc e	95% Confidence Interval of the Difference	
Nilai	<i>Equal variances assumed</i>	9,912	0,003	5,772	39	0,000	22,295	3,862	14,482	30,107
	<i>Equal variances not assumed</i>			5,455	26,742	0,000	22,295	4,087	13,905	30,685

Berdasarkan Uji Prasyarat analisis statistik, diperoleh bahwa data minat belajar peserta didik pada kedua kelompok dalam penelitian ini berdistribusi normal dan bersifat homogen. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji t *independent sampel t-test*. Uji perbedaan dengan menggunakan uji *independent sampel t-test* ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA Materi Panca Indra kelas IV di SD Negeri 17 Taraweang antara kelas yang diperlakukan (eksperimen) dan kelas yang tidak diberi perlakuan (kontrol).

Karena varians data homogen, maka dipilih kolom *Equal Variances Assumed*, pada baris t-test *for Equal of Means* diperoleh $t_{hitung} = 0,5722$. $df = 39$ dan sig (2- tailed) sebesar 0,846 dan nilai t_{hitung} sebesar $0,5455 < 2,674$ nilai t_{tabel} Maka dapat dikatakan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan kata lain minat belajar peserta didik yang diajarkan melalui media interaktif animasi pada mata pelajaran IPA Materi Panca Indra kelas IV di SD Negeri 17 Taraweang “ Terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD

Negeri 17 Taraweang Dalam hal ini minat belajar peserta didik antara kelas eksperimen terdapat peningkatan dan kelas kontrol masih tidak terdapat peningkatan karena tidak di berikan perlakuan menggunakan media intetaktif animasi.

d. Uji N-Gain

Tabel 9 Uji N-gain

No	Nilai		Uji N-Gain-Score
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
1	70	100	0,30
2	65	80	0,15
3	70	100	0,30
4	65	80	0,15
5	70	80	0,10
6	50	88	0,38
7	60	90	0,30
8	45	86	0,41
9	75	100	0,25
10	45	80	0,35
11	35	89	0,54
12	40	80	0,40
13	35	80	0,45
14	45	88	0,43
15	50	85	0,35
16	60	90	0,80
17	65	95	0,80
18	55	80	0,25
19	50	87	0,37
20	50	80	0,30
21	45	80	0,35
22	45	88	0,43
23	35	98	0,63
Rata-rata			0,38
Minimal			0,10
Maksimal			0,80

Berdasarkan uji homogenitas yang telah dilakukan pada penelitian ini. terdapat perbedaan antara hasil minat belajar sebelum dan sesudah pembelajaran IPA materi panca indra dengan menggunakan media animasi interaktif sebesar 0,38 berada pada kategori sedang dengan nilai minimal 0,10 dan nilai maksimal 0,80.

B. Pembahasan

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) berjumlah 18 siswa. Pada kelas eksperimen peneliti memberikan perlakuan yaitu menayangkan media interaktif animasi pada materi pelajaran IPA yaitu Panca Indra Manusia. Sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran yang dilaksanakan tanpa menggunakan media animasi pada materi pembelajaran yang sama. Sebelum melakukan penelitian, peneliti sudah mempersiapkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media interaktif animasi, angket, lembar observasi, soal *Pre test* dan *Post test*, bahan bacaan, dan memberikan soal pre test dan post test masing-masing sebanyak 10 butir soal.

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 29-31 Mei 2024. Langkah pertama yang peneliti lakukan pada penelitian ini adalah melakukan observasi ke SD Negeri 17 Taraweang. Kemudian penelitian memberikan bahan bacaan dan memberikan soal untuk kegiatan diskusi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya peneliti memberi perlakuan pada kelas eksperimen dengan cara menggunakan media interaktif animasi dengan menggunakan infocus. Pembelajaran dengan menggunakan media animasi dan tanpa menggunakan media interaktif animasi juga dilaksanakan satu pertemuan, setelah kedua kelas tersebut diberi perlakuan maka selanjutnya peneliti membagi angket kepada setiap masing-masing siswa untuk dibaca dan diisi saat menggunakan media interaktif animasi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil analisis dari lembar observasi aktivitas pada indeks presentase minat belajar pada kelas eksperimen 88,63% kategori sangat baik, sedangkan untuk kelas kontrol 70,15% kategori cukup. Data tersebut secara tidak langsung telah menunjukkan adanya perbedaan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa. Perbedaan penerapan media video animasi terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil angket pada penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen (menggunakan media interaktif animasi) selama proses pembelajaran IPA berlangsung pada materi Panca Indra baik. hal tersebut dapat dilihat dari hasil rata-rata angket yang menggunakan indikator minat yang telah ditentukan. Indikator minat yang telah ditentukan adalah perasaan senang saat belajar, ketertarikan dalam belajar, dan perhatian dalam belajar.

Hasil rata-rata pada angket untuk kelas eksperimen adalah sebesar 76,04% dengan kategori baik dilihat pada tabel 4.8. Hal ini dapat terlihat dari jawaban responden setelah selesai belajar menggunakan media interaktif animasi, seperti siswa lebih aktif bertanya saat proses pembelajaran berlangsung siswa ikut serta di kegiatan diskusi kelompok, siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan analisis data di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar IPA pada siswa kelas VI.a di SD Negeri 17 Taraweang pada kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan media animasi interaktif pada Pelajaran IPA materi panca indra dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa karena nilai meningkat serta siswa merasa lebih menyenangkan Pelajaran IPA dan aktif dalam menyelesaikan proses belajarnya, dari minat belajar tersebut yang meningkat penulis dapat menarik Kesimpulan bahwa dengan adanya media animasi interaktif dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada Pelajaran IPA materi panca indra.

Ketika dikaitkan dengan penelitian relevan hasil dari penelitian yang dilakukan Riska Agustin dkk (2021) menyimpulkan bahwa: Terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar Bahasa Indonesia kelompok siswa yang dibelajarkan melalui media interaktif animasi dan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada kelas IV SDN 019 Tanjung Sawit tahun ajaran 2020/2021.

Pembelajaran dengan menggunakan media animasi interaktif pada pokok bahasan panca indra berpengaruh baik. hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh (siti, 2021) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa: Aktivitas belajar siswa meningkat dan terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan media animasi 2D mudah dipahami dari skor siswa yang meningkat dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional tidak meningkat pada siswa kelas V SD tahun ajaran 2020/2021 di SDN 25 Seririt Kecamatan Seririt.

Sedangkan hasil penelitian dari Elya Fransiska dkk (2022) dalam penelitiannya bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media interaktif animasi adalah dengan nilai rata-rata 83,57, hasil uji t diperoleh dengan taraf sig 0,05 atau 5% yang menyatakan H_0 diterima dan H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini membuktikan bahwa media interaktif animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA di kelas V SDN 12 Pamangtangiantar tahun ajaran 2021/2022.

Aisyah (2019) dengan judul penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa masa pandemi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata posttest kelas eksperimen 84,97 sedangkan kelas kontrol 77,36 dan untuk uji t hasil perhitungan di peroleh $> \text{atau } 5,06 > 1.998$ hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol, minat siswa dalam belajar tinggi dengan adanya media animasi karena siswa lebih mudah berimajinasi pada saat proses belajar berlangsung di kelas SDN 65 Lawujo tahun ajaran 2021/2022.

Selanjutnya, pada penelitian yang di lakukan oleh Sae (2023) dengan judul penelitian media video animasi dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa SD dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa uji keefektifan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berfikir kritis siswa setelah penggunaan media video animasi menghasilkan temuan bahwa media video animasi adalah alat bantu yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar pada tahun ajaran 2023/2024.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh media interaktif animasi 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 H_0 ditolak dan H_a diterima.

Agar terwujudnya tujuan pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran maka disarankan 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. Kepada peneliti 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.

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 Multikultural Indonesia*.
- 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*
- 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.
- Minarti, E. A. (2015). Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu Bervisi SETS Berbasis Edutainment Pada Tema Pencernaan. *Journal Of Innovative Science Education*.
- Munir. (2015). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Parnawi. (2019). Pengaruh Profesionalisme Guru PAK Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAK. *Jurnal pendidikan social dan humaniora*.
- Purnomo. (2015). Mata Pelajaran/Paket Keahlian Multimedia Bab XIV Prinsip-Prinsip Dasar Animasi. *Sumber Belajar Penunjang PLPG 2014*.
- Riska A, Dkk. (2021). Penerapan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Ronny (2015). Pengaruh Pajak Restoran Dan Pajak Hotel Terhadap Pendapatan Asli Daerah Kota Padang Sidempuan Periode 2018/2019. *Jurnal Akuntansi*.

- Sae, H. L. (2023). *Pengembangan Media Video Animasi dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD* (Doctoral dissertation).
- Slameto. (2015). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*.
- Siti, A. (2021). Pengembangan Media Interaktif Animasi dalam meningkatkan Minat Siswa Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*.