

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP
MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA
DI KELAS V SD 060954 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

SILVIYA MAHARANI MAHA

2002090266



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2024



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 10 September 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Silviya Maharani Maha
NPM : 2002090266
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Integratif Animasi Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD 060954 Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd
2. Dr. Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd
3. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum

1.

3.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Silviya Maharani Maha
NPM : 2002090266
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SD 060954 Medan.

Sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2024

Disetujui oleh:
Pembimbing

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuarnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Silviya Maharani Maha
NPM : 2002090266
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SD 060954 Medan.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	
2 Apr 2024	- Bwat Abstrak, perbaiki penulisan, margin dan spasi	[Signature]	
8 Apr 2024	- perbaiki kata pengantar (makin singkat untuk proposal)		
	- perbaiki daftar isi - Tambah analisis dan pembahasan.		
	- lampirkan angket asli sampel		
12 Agst 2024	perbaiki bab 3 + angket + skala ukert. bawa angket asli	[Signature]	
28 Agst 2024	perbaiki Referensi kejuruan dan saran.	[Signature]	
30 Agst 2024	Acc	[Signature]	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Agustus 2024
Dosen Pembimbing

Dr. Hj. Dewi Kesuna Nst, S.S., M.Hum.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Silviya Maharani Maha
NPM : 2002090266
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD 060954 Medan.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD 060954 Medan**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, September 2024
Yang menyatakan



Silviya Maharani Maha
NPM. 2002090266

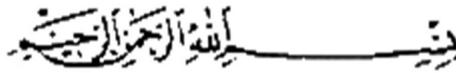
ABSTRAK

Silviya Maharani Maha, 2002090266. “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD 060954 Medan”. Skripsi. Medan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa dengan menggunakan media interaktif animasi pada pelajaran IPA di kelas V SD 060954 Medan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket yang digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan minat belajar siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji hipotesis untuk mengetahui adakah pengaruh dari penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa. Dari hasil penelitian Terdapat pengaruh yang signifikan dalam minat belajar siswa kelas V setelah penerapan media interaktif animasi. Sebelum penerapan media interaktif animasi, nilai rata-rata minat belajar siswa adalah 66.08. Setelah penerapan media tersebut, nilai rata-rata meningkat menjadi 82.84. Peningkatan mean sebesar 16.76 poin ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran setelah media interaktif animasi diterapkan. Hal ini dibuktikan Nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) yang dihasilkan adalah 0.000, yang jauh lebih kecil dari ambang batas signifikansi yang umumnya digunakan (0.05). Dengan demikian, hasil uji t-test ini menolak hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media interaktif animasi, dan menerima hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya perbedaan yang signifikan.

Kata Kunci : Media, Interaktif Animasi, Minat Belajar

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan mengucapkan puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SD 060954 Medan” yang merupakan salah satu persyaratan yang telah ditetapkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (SI) pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa ridho yang diberikan oleh Allah SWT serta tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan, dan maupun doa dari berbagai pihak. Dan dengan tulus hati peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma, Nst. S.S., M.Hum.**, selaku Wakil Dekan I FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan Selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.**, Selaku Wakil Dekan III FKIP

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**, Selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, Selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Herna Andriani S.Pd.SD**, selaku kepala sekolah SD Negeri 060954 yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian disekolah tersebut.
8. Kedua orang tua peneliti yaitu **Sri Sunarsih** (Ibu) dan **Abdul M Maha** (Ayah) yang telah membesarkan dan mendidik sejak kecil untuk pantang menyerah dan selalu berusaha menjadi yang terbaik.
9. Kakak, abang, adik dan keponakan peneliti yaitu **Devita Sari Maha** (Kakak), **Riki Suliandi Damanik** (Abang), **Kirana Sipuhati Ardella Maha** (Adek), **Javier Khairullah Maha** (Adek) dan **Syahida Putri Agustina** (keponakan) yang selalu mendukung dan membantu peneliti.
10. Teman-teman peneliti yaitu, **Sri Anjani, Tiara Maya Sari, Mutiara Ramadhani, Vadiyah Sahnanda Putri, Raihan, Nur Dahlia, Nurfadhila, Dinda, Aksha, Hafizah, Sipa Hom, dan Jimmy** yang selalu memberikan dukungan peneliti

Akhir kata peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan penelitian ini dimasa yang akan datang. Semoga Skripsi ini berguna bagi kita semua. Aamiinya rabbal'amin.

Medan, September 2024

Silviya Maharani Maha

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORITIS	7
2.1 Kerangka Teoritis	7
2.1.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	7
2.1.1.3 Kriteria dan Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran	9
2.1.1.4 Jenis – Jenis Media Pembelajaran	13
2.1.2 Media Interaktif Animasi	16
2.1.2.1 Pengertian Media Interaktif Animasi	16
2.1.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Interaktif Animasi	17

2.1.3 Minat Belajar	18
2.1.3.1 Pengertian Minat Belajar	18
2.1.3.2 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar	19
2.1.3.3 Indikator Minat Belajar	21
2.1.4 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	23
2.1.4.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	23
2.1.4.2 Tujuan Pembelajaran IlmuPengetahuan Alam (IPA)	23
2.1.4.3 Ruang Lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ...	24
2.2 Penelitian Yang Relevan	25
2.3 Kerangka Konseptual	26
2.4 Uji Hipotesis	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Pendekatan Penelitian	28
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	29
3.2.1 Lokasi	29
3.2.2 Waktu	29
3.3 Populasi dan Sampel	30
3.3.1 Populasi	30
3.3.2 Sampel	30
3.4 Variabel dan Definisi Operasional	31
3.5 Instrumen Penelitian	31
3.6 Teknik Analisis Data	32

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan	34
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	34
4.1.1 Uji Validitas Instrumen	37
4.1.2 Uji Hipotesis	37
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	40
BAB V Kesimpulan dan Saran	44
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	50

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Ulangan IPA	4
Tabel 3.1 Desain One Group Pretest and Posttest	28
Tabel 3.2 Waktu Penelitian	29
Tabel 3.3 Populasi Penelitian	30
Tabel 3.4 Kisi – Kisi Minat Belajar	32
Tabel 3.5 Kategori Penelitian Skala Likert	32
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Sebelum Menggunakan Media Interaktif Animasi	34
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Sesudah Menggunakan Media Interaktif Animasi	35
Tabel 4.3 Uji Paired Sampel T Test	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	26
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	51
Lampiran 2 RPP	53
Lampiran 3 Lembar Angket	58
Lampiran 4 Dokumentasi Awal	59
Lampiran 5 Materi	60
Lampiran 6 Validasi	62
Lampiran 7 Lembar Angket Siswa Sebelum Perlakuan.....	65
Lampiran 8 Lembar Angket Siswa Sesudah Perlakuan	75
Lampiran 9 Dokumentasi Akhir.....	85

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 Sistem Pendidikan Nasional (Setiawan, dkk.,2021:146) menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, berilmu dalam menguasai ilmu pengetahuan maupun teknologi, kreatif, memiliki jiwa sehat jasmani dan rohani, memiliki sikap mandiri dan bertanggung jawab serta memiliki jiwa kebangsaan agar mampu mewujudkan kehidupan bangsa. Salah satu upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan menyelenggarakan pendidikan yang memungkinkan peserta didik mampu mengembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya.

Dalam proses pembelajaran yang ada di sekolah, untuk meningkatkan kualitas siswa itu salah satunya di pengaruhi oleh minat. Minat mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap pembelajaran karena jika materi pelajaran tidak sesuai maka siswa tidak akan berminat dan tidak puas dengan mata pelajaran tersebut. Sekalipun tidak ada paksaan dari orang lain, minat dapat berkembang secara spontan dengan memusatkan perhatian pada suatu kegiatan (Apriyani et al., 2022).

Pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien apabila siswa mempunyai keinginan belajar yang kuat karena dalam proses belajar motivasi siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah keinginan belajarnya. Minat

dapat mengungkapkan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa orang yang terpelajar lebih cenderung menikmati suatu aspek tertentu dibandingkan aspek lainnya. Hal ini juga dapat diwujudkan dengan partisipasi dalam kegiatan tertentu.

Penggunaan media dalam pembelajaran seharusnya perlu disesuaikan dengan materi pelajaran, karena tidak semua media dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan baik kepada siswa. Tujuan pembelajaran bisa juga tidak tercapai karena menggunakan media pembelajaran yang tidak sesuai. Selain menyesuaikan dengan materi yang diajarkan, penggunaan media juga perlu memperhatikan tujuan dari setiap pembelajaran, jumlah peserta didik dan sarana prasarana yang digunakan disekolah tersebut.

Seorang guru berperan penting dalam memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, pemilihan media yang tepat akan membantu tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Jika tujuan pembelajaran dapat tercapai maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri. Dengan adanya perkembangan teknologi, media pembelajaran saat ini menjadi lebih bervariasi, ada beberapa kelompok media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dikelompokkan menjadi 3 kelompok, yaitu: media visual, media audio, dan media audiovisual.

Media audiovisual sangat bervariasi jenisnya salah satunya yaitu Video pembelajaran berbasis animasi. Video animasi merupakan media yang berisi materi pembelajaran dengan tambahan audio, animasi gambar maupun teks bergerak. Sehingga proses pembelajaran menggunakan media ini menjadi lebih menarik,

menyenangkan, tidak membosankan serta dapat membantu proses penyampaian materi kepada siswa.

Pentingnya penggunaan media animasi, karena anak pada usia SD rasa ingin tahunya jauh lebih besar. Dengan penggunaan media animasi akan mampu mengefektivaskan proses pembelajaran, mengarahkan perhatian siswa pada materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media interaktif terdiri dari kombinasi berbagai elemen media yang kompleks, seperti teks, grafis, gambar, foto, audio, dan video yang terintegrasi. Media pembelajaran interaktif membantu guru membuat desain pembelajaran yang inovatif dan menarik. Ini memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja. Mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap paling membosankan karena terlalu banyak materi yang harus dipahami. Dalam hal ini, peneliti akan menggunakan media interaktif animasi, yaitu Power Point interaktif dan video animasi yang membahas materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di SD 060954 Medan saat menjadi guru pengganti. Peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terdapat dikelas V yaitu pada saat proses pembelajaran berlangsung, suasana kelas terlihat membosankan dikarenakan guru tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya menjelaskan saja. Hal ini mengakibatkan siswa merasa tidak minat, bosan, tidak fokus pada pembelajaran dan tidak memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Dampaknya dapat dilihat dari hasil ulangan siswa khususnya pada mata pelajaran IPA, dimana beberapa siswa tidak mencapai nilai KKM yaitu 75.

Tabel 1.1 Nilai Hasil Ulangan IPA Siswa Kelas V SD 060954 Medan

No	Jumlah Siswa	Nilai	Persentase	Keterangan
1	11	≥ 75	44%	Tuntas
2	14	≤ 75	56%	Tidak Tuntas
Jumlah	25		100%	

Jika minat belajar siswa rendah yang disebabkan oleh cara guru mengajar dan media yang digunakan yang tidak menarik bagi siswa. Seperti yang ditunjukkan sebelumnya, pada mata pelajaran IPA di kelas V, siswa cenderung tidak memperhatikan pelajaran dan bahkan menjadi mengantuk dan bosan karena media yang digunakan tidak menarik akan mempengaruhi kualitas belajar. Itulah mengapa peneliti ingin menggunakan media interaktif animasi untuk membuat siswa tertarik pada pelajaran. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SD 060954 Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah , maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Rendahnya minat belajar siswa
2. Suasana kelas yang membosankan saat pembelajaran berlangsung
3. Kurangnya konsentrasi siswa pada saat pembelajaran
4. Guru tidak menggunakan media pembelajaran
5. Siswa tidak memahami materi yang dijelaskan oleh guru

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA di kelas V SD 060954 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Apakah terdapat pengaruh signifikan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SD 060954 Medan?
2. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SD 060954 Medan sebelum menggunakan media interaktif animasi ?
3. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SD 060954 Medan setelah menggunakan media interaktif animasi ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SD 060954 Medan
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa di kelas V SD 060954 Medan sebelum menggunakan media interaktif animasi
3. Untuk mengetahui minat belajar siswa di kelas V SD 060954 Medan setelah menggunakan media interaktif animasi.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Segi Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada serta dapat memberi gambaran mengenai pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA.

2. Manfaat Segi Praktis

1. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan dan masukan dalam rangka memperbaiki media pembelajaran di SD 060954 Medan.
2. Bagi guru, sebagai masukan dalam rangka peningkatan minat belajar dengan mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA kelas V SD 060954 Medan. Guru juga dapat memperhatikan hal tersebut untuk menunjang minat belajar siswa.
3. Bagi peneliti, agar dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan berpikir secara ilmiah serta menambah model dan media belajar mengajar sebagai calon pendidik.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar.

Menurut National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut, Nurfadhillah, dkk.,(2021 : 7).

Sedangkan pengertian media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Media tersebut dapat berupa alat ataupun bahan mengajar, Burhan, dkk., (2021 : 136).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat ataupun bahan mengajar yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan sempurna.

2.1.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai beragam fungsi. Secara definisi, fungsi-fungsi tersebut kadang berbeda, semuanya tergantung siapa ahli yang

menjabarkannya. Berikut adalah fungsi media pembelajaran menurut Sanjaya (dalam Nurfadhillah, dkk., 2021: 40-42) yang dijabarkan kedalam beberapa jenis diantaranya yaitu :

1. Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
2. Fungsi motivasi. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.
3. Fungsi kebermaknaan. Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.
4. Fungsi penyamaan persepsi. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.
5. Fungsi individualitas. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Marlina, dkk., 2021: 21) mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata berkomunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lainlain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat komunikatif, motivasi, kebermaknaan, penyamaan persepsi, dan individualitas. Sedangkan manfaat media pembelajaran yaitu dapat menarik perhatian siswa, memperjelas materi, mempermudah guru dalam menyampaikan materi, menghemat waktu, serta dapat memaksimalkan metode pembelajaran.

2.1.1.3 Kriteria dan Prinsip Pemilihan Media

Media merupakan salah satu sarana untuk dapat meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar. Karena keragaman media tersebut, maka masing-masing

media memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Sabariah, dkk. (2021 : 56) menyatakan bahwa ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain : tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatan, kondisi siswa, ketersediaan perangkat keras (hardware), mutu teknis dan biaya. Oleh sebab itu, beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain:

1. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan;
2. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.
3. Kondisi audien (siswa) dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam budaya, dan lingkungan anak menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pengajaran;
4. Ketersediaan media disekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru;
5. Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada audien (siswa) secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal;
6. Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai.

Menurut Rahma (dalam Hamid, dkk., 2020: 44-45) prinsip memilih media pembelajaran sebagai berikut :

1. Prinsip Efektivitas dan Efisiensi. Efektivitas berarti keberhasilan pembelajaran dilihat dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Jika tujuan pembelajaran tercapai maka pembelajaran dikatakan efektif, jika pencapaian tujuan pembelajaran menggunakan media, waktu seminimal mungkin maka pembelajaran dikatakan efisien. Media yang efektif dan efisiensi mampu mendukung pencapaian pembelajaran.
2. Prinsip Kemampuan Berpikir Siswa. Media sebagai sarana memberikan pengalaman visual kepada siswa berupa memotivasi, memperjelas konsep rumit dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Objek nyata lebih tepat digunakan sebagai media pembelajaran dibandingkan objek abstrak. Media memilih media yang sesuai dengan kondisi anak. Faktor umur, intelegensi, latar belakang pendidikan pembelajaran kompleks lebih sulit dipahami dibanding media pembelajaran sederhana. Jika tingkat kerumitan media pembelajaran tidak disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa maka menyebabkan siswa bingung dan sulit memahami tujuan dan materi pelajaran.
3. Prinsip Interaktivitas Media Pembelajaran. Tingkat interaksi siswa terhadap media pembelajaran merupakan prinsip penting pemilihan media. Interaktif berarti siswa mampu memahami media sehingga siswa terlibat dalam pembelajaran. Semakin interaktif media, semakin mendukung siswa aktif dalam pembelajaran.
4. Ketersediaan Media Pembelajaran. Guru sebaiknya juga melihat

ketersediaan media. Apabila media tidak tersedia di sekolah, semua yang di rencanakan akan sia-sia Misalnya guru mengajarkan TIK siswa SD. Pembelajaran tidak berlangsung secara baik apabila sekolah tidak tersedia fasilitas lab yang dilengkapi komputer.

5. Kemampuan Guru Menggunakan Media. Media sebaiknya menyesuaikan kemampuan guru dalam menggunakan media. Pembelajaran akan lebih efektif jika guru memiliki media sendiri seperti laptop, jika materi yang disampaikan berkaitan dengan pelajaran komputer atau pelajaran yang lainnya yang membutuhkan media tersebut.
6. Alokasi Waktu. Ketersediaan waktu sangat krusial dalam pembelajaran. Guru harus mampu mengalokasikan waktu dengan tepat sesuai kurikulum.
7. Fleksibilitas Media. Media dipilih oleh guru sebaiknya memiliki fleksibilitas dan mampu digunakan dalam berbagai situasi.
8. Keamanan Penggunaan Media. Terkadang guru harus hati-hati memilih media. Media pembelajaran dipilih haruslah aman bagi siswa sehingga hal yang tidak diinginkan saat kegiatan pembelajaran berlangsung tidak terjadi. Misalnya, media yang mudah terbakar, tajam, panas, atau bahan-bahan kimia yang digunakan di laboratorium.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Media merupakan salah satu sarana yang sangat penting dalam meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar ,oleh karena itu seorang guru dalam memilih media harus benar benar memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatan, kondisi siswa, ketersediaan perangkat keras (hardware), mutu teknis dan biaya. Selain

memperhatikan hal-hal diatas, seorang guru dalam memilih media juga harus berdasarkan prinsip efektivitas dan efisiensi, prinsip kemampuan berpikir siswa, prinsip interaktivitas media pembelajaran, ketersediaan media pembelajaran, kemampuan guru menggunakan media, alokasi waktu, fleksibilitas media, dan keamanan penggunaan media.

2.1.1.4 Jenis – Jenis Media Pembelajaran

(dalam Pingge, 2020: 54-55) mengelompokkan media pembelajaran serta keterampilan menggunakan media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Media Audio, yaitu media yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang mempunyai sifat dapat didengarkan, seperti radio dan rekaman suara.
2. Media Visual, media yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang mempunyai sifat dapat dilihat seperti peta, gambar, film slide, media grafis dan realita.
3. Media Audio visual, yaitu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang mempunyai alat bantu dalam pembelajaran yang mempunyai sifat dapat dilihat dan didengar seperti TV Edukasi, rekaman video dan animasi. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Satrianawati (2018: 10) mengelompokkan media berdasarkan 4 jenis yaitu:

1. Media Visual: media visual merupakan media yang bisa dilihat. Media ini hanya mengandalkan indra penglihatan saja. Contohnya yaitu media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.

2. Media Audio: media audio merupakan media yang bisa didengar. Media ini hanya mengandalkan indra telinga sebagai salurannya saja. Contohnya yaitu suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya.
3. Media Audio Visual: media audio visual merupakan media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini hanya mengandalkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi dan VCD.
4. Multimedia: multimedia merupakan semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya: internet.

Saifuddin (2018: 132-133) menyatakan bahwa Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 6, yaitu sebagai berikut:

1. Media Visual, media visual berfungsi sebagai penyalur pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang disampaikan nantinya akan dituangkan kedalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi dalam hal menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Jenis-jenis media visual, antara lain gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta atau globe, papan panel, dan sebagainya.
2. Media Audio, media audio merupakan jenis media yang berhubungan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan nantinya akan dituangkan pada lambang-lambang auditif. Jenis-jenis media audio, antara

lain radio dan alat perekam atau tape recorder.

3. Media Proyeksi Diam, jenis-jenis media proyeksi diam, antara lain adalah film bingkai, film rangkai, OHP, opaque proyektor, mikrofis.
4. Media Proyeksi Gerak dan Audio Visual, Jenis-jenis media proyeksi gerak dan audio visual, antara lain film gerak, program TV, dan video.
5. Multimedia, Vaughan (dalam Saifuddin, 2018: 132-133) menjelaskan bahwa "Multimedia adalah sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi, dan video yang diterima oleh pengguna melalui komputer.
6. Benda, Rachmawati (dalam Saifuddin, 2018: 132-133) Benda-benda yang ada di alam sekitar dapat juga digunakan sebagai media pembelajaran, baik itu benda asli ataupun benda tiruan.

Berdasarkan banyaknya pendapat mengenai macam-macam dari media pembelajaran ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa secara garis besarnya jenis dari media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang disampaikan. Jenis media pembelajaran itu antara lain dapat berupa media audio, visual maupun audio visual. Karena media merupakan suatu sarana yang dapat digunakan dalam menyalurkan ilmu, maka media diharapkan mampu merangsang terjadinya suatu proses pembelajaran dalam diri siswa. Dengan semakin majunya arus teknologi dan informasi maka membawa perubahan perkembangan media itu sendiri, baik mulai dari media yang sederhana seperti media grafis yang hanya berupa gambar atau tulisan, media audio, visual, animasi dan media yang berbasis komputer (multimedia). Media pembelajaran merupakan sarana untuk mempermudah siswa

dalam memahami materi yang diberikan guru sehingga dengan adanya media pembelajaran diharapkan tujuan dari proses belajar mengajar dapat tercapai dan kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa semakin meningkat.

2.1.2 Media Interaktif Animasi

2.1.2.1 Pengertian Media Interaktif Animasi

Menurut Suryani dkk (2018: 201) media interaktif adalah “media yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan media tersebut dengan mempraktikkan keterampilan yang dimiliki dan menerima feedback terhadap materi yang disajikan. Dimana partisipasi peserta didik akan lebih besar sehingga mampu mempelajari materi mendalam yang sesuai dengan paradigma konstruktivistik, mendukung individualisasi terhadap gaya belajar setiap peserta didik, f

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

Menurut Simarmata (2020: 88) media animasi pembelajaran adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara yang berisi materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan Media Interaktif Animasi adalah media berupa gambar yang bergerak dan disertai dengan suara yang berisi materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor

sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan media tersebut.

2.1.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Interaktif Animasi

Munir (2012: 177) menyebutkan beberapa kelebihan dan kekurangan media interaktif animasi antara lain:

1. Menjelaskan materi pembelajaran atau objek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkret (nyata).
2. Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena peserta didik dapat berinteraksi dengan media pembelajaran secara langsung.
3. Dapat digunakan untuk mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang. Misalnya dengan menggunakan CD interaktif.
4. Menarik perhatian peserta didik sehingga meningkatkan minat, motivasi, aktivitas, kreativitas, dan tingkat kefokusannya dalam belajar.
5. Membantu peserta didik untuk belajar secara sendiri, kelompok maupun klasikal.
6. Materi pembelajaran lebih bermakna dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat.
7. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera (praktis).

Adapun kekurangan media interaktif animasi yaitu:

1. Memerlukan kreativitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk desain animasi secara efektif.
2. Memerlukan software khusus untuk membukanya.
3. Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan

memahami siswanya.

2.1.3 Minat Belajar

2.1.3.1 Pengertian Minat Belajar

Dalam Kamus Bahasa Indonesia Minat diartikan sebagai kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, dan keinginan. Sedangkan berminat memiliki arti (menaruh) minat, kecenderungan hati kepada, ingin atau akan. Menurut Sumanto, (2014:168) Minat merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan setiap individu atau kelompok sehingga dapat mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Minat adalah serangkaian tindakan yang dilakukan untuk mendorong suatu tindakan. Ketika mempertimbangkan proses pembelajaran, minat dapat dilihat sebagai kekuatan pendorong umum yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Pratama, 2019).

Minat belajar adalah dorongan dalam diri setiap orang untuk terlibat dalam kegiatan belajar yang meningkatkan pemahaman, ketekunan, dan keberhasilan. Hal ini disebabkan karena adanya keinginan untuk memahami dan memahami materi yang diajarkan, serta untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan cara menjadikan mereka lebih tekun dalam belajar (Rahmi & Fauziddin, 2020).

(Nursyam et al., 2019) Mengatakan bahwa minat belajar ialah ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang menimbulkan rasa ingin tahu siswa tanpa adanya tekanan. Mereka akan mulai memperhatikan dan merasa gembira terhadap objek yang mereka minati. Sedangkan menurut Slameto (2015:57) menyatakan

bahwa minat adalah kecenderungan terus-menerus untuk fokus dan mengingat aktivitas tertentu.

Dari beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar ialah ketertarikan siswa untuk mau belajar dengan sungguh- sungguh sehingga dengan hal tersebut akan menimbulkan perasaan menyenangkan saat pembelajaran serta meningkatkan konsentrasi atau perhatian siswa terhadap materi pelajaran tersebut.

2.1.3.2 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar siswa sangat menentukan keberhasilan dalam kegiatan proses belajar mengajar. (Septi et al., 2020)ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar ialah sebagai berikut :

1. Faktor Internal

Adalah faktor dari dalam diri siswa yang meliputi aspek, yaitu :

a. Aspek Fisiologis

Dimana pada aspek ini ialah kondisi jasmani dan tegangan otot yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa. Hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pelajaran.

b. Aspek Psikologis

Aspek psikologis adalah aspek yang berasal dari dalam diri siswa yang terdiri dari intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, dan motivasi siswa.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri dari dua macam yaitu sebagai berikut :

- a. Lingkungan Sosial yaitu terdiri dari lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan teman sekelas.
- b. Lingkungan Nonsosial yaitu terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar.

3. Faktor Pendekatan Belajar

Yaitu segala sesuatu cara atau strategi yang digunakan guru dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

Menurut Fadillah (2016:116) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu, motivasi, sikap terhadap guru dan pembelajaran, sekolah dan teman kelas. Faktor-faktor ini saling terkait dan saling bergantung.

Sedangkan (Korompot et al., 2020) menurut secara umum faktor yang mempengaruhi minat belajar terbagi menjadi dua yaitu :

1. Faktor internal yang dapat membangkitkan minat karena keinginan diri sendiri tanpa ada paksaan dari pihak lain
2. Faktor eksternal adalah faktor yang dapat memicu minat seseorang karena adanya individu lain dan keadaan luar seperti keluarga.

Dari ketiga pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa untuk menumbuhkan minat belajar itu dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal (diri sendiri) dan faktor eksternal (dari luar).

2.1.3.3 Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto (2015:57) menyatakan indikator minat belajar memiliki 4 indikator ialah sebagai berikut :

1. Perhatian

Seseorang dikatakan berminat apabila dalam belajar mempunyai rasa kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari.

2. Disertai rasa suka dan senang

Seseorang yang berminat dalam belajar pada umumnya ditandai dengan kecenderungan rasa lebih suka dan senang pada sesuatu yang dipelajari tersebut dibandingkan sesuatu hal lainnya.

3. Ketertarikan dan keterkaitan

Seseorang yang berminat dalam belajar cenderung mempunyai ketertarikan lebih terhadap pembelajaran yang diikuti tersebut. Hal ini biasanya ditandai dengan siswa yang mencurahkan perhatiannya secara penuh berpusat pada pembelajaran tersebut yang dinilainya memiliki keterkaitan dan manfaat bagi dirinya

4. Rasa bangga dan puas

Seseorang berpotensi memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati, terlebih lagi bila hal yang dipelajari tersebut terkait pada hal-hal yang dianggapnya bermanfaat.

5. Partisipasi Siswa

Seseorang yang berminat dalam belajar biasanya hal tersebut

dimanifestasikan melalui partisipasi aktif pada aktivitas dan kegiatan selama mengikuti pembelajaran.

Adapun indikator minat belajar menurut Lestari (2017:93) ialah sebagai berikut :

1. Perasaan senang meliputi perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran, kesan siswa terhadap guru dan kegiatan pembelajaran.
2. Menunjukkan perhatian saat belajar
3. Ketertarikan untuk belajar
4. Keterlibatan dalam belajar.

Sedangkan menurut (Manibuy, 2020) indikator-indikator minat belajar ialah sebagai berikut :

1. Kecenderungan, orang yang mempunyai minat belajar yang tinggi kemungkinan besar juga mempunyai frekuensi belajar yang lebih tinggi.
2. Ketertarikan, ketika seseorang mempunyai minat terhadap suatu hal, maka ia akan cenderung tertarik terhadap suatu hal tersebut.
3. Perasaan senang, indikator yang menunjukkan kepuasan siswa selama mengikuti pembelajaran menunjukkan bahwa mereka tertarik terhadap pembelajaran tersebut.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar ialah perhatian yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus-menerus, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap hal yang diminati, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Ketika peserta didik ada minat dalam belajar maka peserta didik akan senantiasa aktif berpartisipasi dalam

pembelajaran dan akan memberikan prestasi yang baik dalam pencapaian prestasi belajar. Sehingga dari ketiga pendapat di atas peneliti memakai indikator dari Slameto (2015:57) yaitu Perhatian, Disertai rasa suka dan senang, Ketertarikan dan keterkaitan, Rasa bangga dan puas, Partisipasi Siswa.

2.1.4 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

2.1.4.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Laba Laksana, Dek Ngurah (2016) menjelaskan bahwa Pembelajaran IPA di SD semestinya berpusat pada siswa dan guru harus membiasakan siswanya untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dalam pembelajaran.

(Cacik, 2017:79) Ia berpendapat bahwa pembelajaran IPA seharusnya menjadi sarana bagi siswa untuk belajar tentang lingkungan alam mereka sendiri, serta untuk lebih mengembangkan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari.

Dapat disimpulkan dari beberapa definisi di atas bahwa pembelajaran IPA di Sd adalah suatu mata pelajaran yang melibatkan siswa untuk belajar tentang lingkungan alam mereka sendiri secara kreatif dan inovatif, sehingga siswa bukan sekedar memahami dan menguasai sejumlah fakta dan konsep, tetapi mempelajarinya secara sistematis.

2.1.4.2 Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar bertujuan untuk menanamkan konsep-konsep dasar pembelajaran IPA guna memecahkan masalah nantinya. Tujuan pembelajaran IPA SD adalah Memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya, mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang

bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, pengembangan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar pendidikan untuk melanjutkan pendidikan SMP.

2.1.4.3 Ruang Lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ruang Lingkup IPA meliputi aspek-aspek : makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, dan tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan dan kesehatan, benda atau materi, sifat-sifat dan kegunaanya (cair, padat, gas, Energi dan perubahannya meliputi : gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana), bumi dan alam semesta meliputi: tanah, tata surya, benda langit lainnya.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini dilakukan didukung oleh beberapa hasil penelitian sebelumnya yaitu sebagai berikut :

1. Hasil penelitian Muh Idris Jaffar, Sudirman, Muliadi, Bahar, Andi Makkasau dengan judul pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika siswa SD di kabupaten Pangkajene dan Kepulauan, menunjukkan hasil penggunaan media video pembelajaran

matematika memperoleh presentase 83,54%, dengan skor rata-rata (mean) yaitu 85,34 %, (2) Pengaruh Penggunaan media video pembelajaran matematika terhadap minat belajar siswa yaitu 65% dan 35% dipengaruhi selain minat. Sehingga dikategori berminat

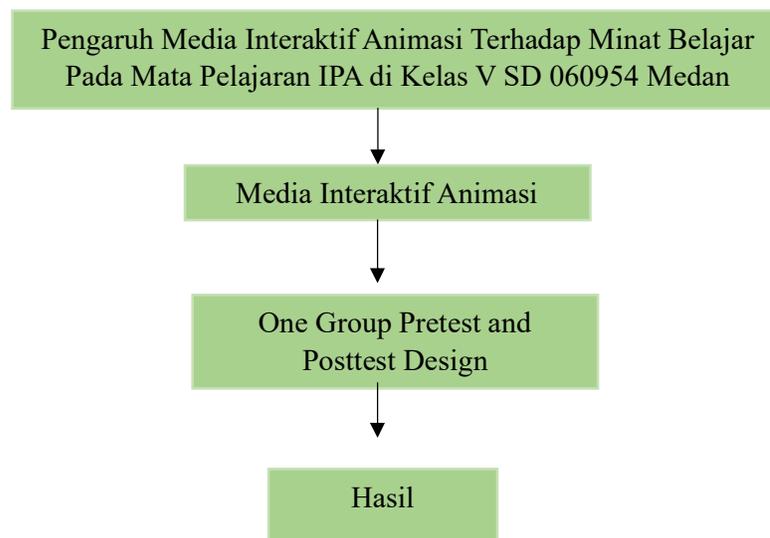
2. Hasil penelitian Asmayani, Nasrah, Nurul Magfirah dengan judul pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Kalukuang II Makassar, Menunjukkan hasil Berdasarkan uji hipotesis menggunakan paired samples test diperoleh pada pengelolaan hasil hipotesis Sig. (2-tailed) $< \alpha$ maka diperoleh $0,001 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.
3. Hasil penelitian Awaluddin Muin, Muhammad Idris Jaffar, Andi Nurwahidah dengan judul pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada pembelajaran SBdp siswa kelas V SD inpres 12/79 Lakukang kecamatan Mare Kabupaten Bone, menunjukkan hasil adanya peningkatan dari sebelum pembelajaran menggunakan media interaktif animasi (pretest) dan setelah pembelajaran menggunakan media interaktif animasi (posttest), yaitu kategori perolehan skor pretest dikategori rendah sebanyak 40% dan dikategori sedang sebanyak 60% serta dikategori tinggi sebanyak 0%, sedangkan kategori perolehan skor posttest dikategori rendah sebanyak 15% dan dikategori sedang sebanyak 65% serta dikategori tinggi sebanyak 20%.

2.3 Kerangka Konseptual

Kegiatan pembelajaran dapat terlaksana secara efektif apabila jika dari siswa memiliki minat belajar, salah satu permasalahan yang sering muncul di dalam kelas adalah adanya siswa yang kurang menghargai dan kurang fokus di pelajaran, sedangkan guru kurang memahaminya. Pada proses belajar mengajar guru bukan hanya sebagai fasilitator dan mediator akan tetapi juga diuntut sebagai motivator yang membangkitkan semangat dan minat belajar siswa.

Dalam proses pembelajaran, sering sekali ditemukan siswa yang kurang memperhatikan guru yang sedang menjelaskan, kemudian proses pembelajaran tidak berpusat pada siswa dan tidak adanya keinginan atau semangat dalam belajar. Oleh karena itu dengan adanya faktor tersebut perlu diperhatikan adalah penggunaan media yang digunakan oleh guru. Hal ini dikarenakan sebelumnya guru tidak ada menggunakan media dalam melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, untuk mengatasi permasalahan dalam penelitian ini dalam meningkatkan minat belajar maka peneliti menggunakan media interaktif animasi.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



2.4 Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono menyatakan bahwa hipotesis sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Arikunto menyatakan bahwa ada dua jenis hipotesis yang digunakan yaitu alternatif (H_a) dan alternatif nol (H_0). Hipotesis alternatif menyatakan bahwa adanya hubungan variable X dan Y.

Berdasarkan kajian dan kerangka berpikir di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA di kelas V SD 060954 Medan.

H_a : Terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA di kelas V SD 060954 Medan

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan pada penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen. Sugiyono (2010, hlm. 107) mengatakan “Penelitian eksperimen ada perlakuan (treatment), dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat juga diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu (Quasi experiment). Jenis metode eksperimen semu (Quasi experiment) yang digunakan adalah jenis One Group Pretest-Posttest, dalam penelitian ini peneliti akan mengadakan uji coba untuk melihat minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media interaktif animasi.

Rancangan one group pretest-posttest design ini terdiri dari satu kelompok yang telah ditentukan. Di dalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan yang disebut pretes dan sesudah diberi perlakuan yang disebut posttes (Sugiyono 2010, hlm. 111)

Adapun desain penelitian ini menggunakan (the one group pretest posttest), desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut.

**Tabel 3.1 Desain Metode Penelitian Eksperimen Semu
(the one group pretest posttest)**

Pretest	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut (Sugiyono, 2019) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya.

Berdasarkan pandangan di atas, maka dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan populasi seluruh anggota atau objek yang akan diteliti disuatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD 060954 Medan yang berjumlah 25 orang. Berikut ini merupakan tabel jumlah siswa

Tabel 3.3 Populasi Penelitian

No.	Kelas	L	P	Jumlah
1	V	13	12	25
Jumlah	25			

Keterangan :

L : Laki – Laki

P : Perempuan

3.3.2 Sampel

Menurut (Sugiyono, 2019) Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat beberapa teknik sampel yang digunakan. Dalam penelitian ini mengambil teknik “sampling jenuh” yang termasuk dalam non probability. Menurut (Sugiyono, 2019) Sampling Jenuh adalah teknik pemilihan sampel apabila semua anggota

populasi dijadikan sampel. Dengan pertimbangan bahwa jumlah murid hanya 25 orang.

3.4 Variabel dan Definisi Operasional

Variable bebas (X) dalam penelitian ini yaitu Model Pembelajaran Scramble. Variable terikat (Y) dalam penelitian ini yaitu Minat Belajar Siswa SD 060954 Medan. Secara operasional variable tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Media interaktif animasi (X) merupakan salah satu media pembelajaran audio visua yang menampilkan gambar dan suara yang dapat menarik perhatian siswa untuk fokus pada pembelajaran.
2. Minat Belajar Siswa (Y) adalah rasa ketertarikan suatu individu terhadap suatu aktivitas tanpa ada yang menyuruh.

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:102) Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik nontes yaitu angket.

1. Angket

Angket ialah lembaran-lembaran yang dipakai untuk mendapatkan suatu data-data. Di dalam lembaran ini biasanya memuat suatu pernyataan yang harus di isi dengan Sangat Setuju, Setuju, Ragu-Ragu dan Tidak Setuju. Angket disebarakan pada siswa untuk melihat tingkat minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.

Tabel 3.4 Kisi – Kisi Minat Belajar

No	Indikator	Item
1	Perhatian	1,2,3
2	Disertai Rasa Suka dan Senang	4,5,6,7,8
3	Ketertarikan dan Keterkaitan	9,10
4	Rasa Bangga dan Puas	11,12
5	Partisipasi Siswa	13,14,15

Indikator dari Slameto (2015:57)

Tabel 3.5 Kategori Penilaian Skala Likert

No	Kriteria	Rentang Angka
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Ragu-Ragu	2
4	Tidak Setuju	1

Sumber : Sugiyono (2011 : 93)

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif, yakni menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-angka dan kemudian menarik kesimpulan dari pengujian tersebut, dengan rumus-rumus dibawah ini:

1. Uji Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono, (2022:197) mengatakan bahwa uji validitas konstruk untuk menguji validitas konstruksi, dapat digunakan untuk pendapat ahli (judgement experts). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksikan teori

tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun.

Setelah pengujian konstruksi dari ahli, maka diteruskan dengan uji coba instrumen. Instrumen tersebut dicobakan pada sampel dari mana populasi diambil.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui cara membuktikan kebenarannya dapat “diterima atau tidak” dengan melakukan Uji T. Maka dapat dilihat ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Kriteria Uji Hipotesis :

1. Jika $\text{sig (2-tailed)} \leq 0,05$: maka H_a diterima dan H_0 ditolak.
2. Jika $\text{sig (2-tailed)} \geq 0,05$: maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

Keterangan :

H_a : Terdapat Pengaruh Media interaktif animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SD 060954 Medan.

H_0 : Tidak Terdapat Pengaruh Media interaktif animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SD 060954 Medan.

Berikut langkah-langkah pengujian menggunakan IBM SPSS 25

Statistic versi untuk Uji T sebagai berikut :

1. Aktifkan program SPSS - Klik analyze - Compare Means - Sampel Test.
2. Memilih variable yang akan diuji pada kotak “Test variable”
3. Klik Ok

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Minat belajar siswa kelas V di SD 060954 Medan selama penerapan media interaktif animasi menjadi titik pusat penelitian ini. Pengamatan dilakukan untuk menilai seberapa besar minat belajar siswa terhadap materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan, sub tema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang disampaikan melalui media interaktif animasi. Untuk mengukur minat belajar siswa, digunakan skala Likert yang membagi minat belajar menjadi tiga kategori: tinggi, sedang, dan rendah. Kriteria penilaian ini berlandaskan pada standar yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional pada tahun 2003, dengan pembagian skor sebagai berikut ini :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Skor tersebut kemudian diakumulasikan berdasarkan kategori berikut ini :

- ≥ 80 untuk minat tinggi
- skor 60 hingga 79 untuk minat sedang
- skor ≤ 59 untuk minat rendah.

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa SD 060954 Medan Sebelum Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Animasi

Skor	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
≥ 80	3	12%	Tinggi
60 – 79	10	40 %	Sedang
≤ 59	12	48 %	Rendah
Jumlah	25	100 %	

Hasil pada Tabel diatas menggambarkan distribusi minat belajar siswa kelas V di SD 060954 Medan sebelum implementasi media interaktif animasi. Minat belajar ini mencakup aspek-aspek seperti ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas, perhatian yang serius terhadap penjelasan guru, interaksi yang efektif dengan anggota kelompok, serta antusiasme dalam mengerjakan tugas secara berkelompok.

Dari data yang diperoleh, terlihat bahwa sebelum penerapan media interaktif animasi, hanya 3 siswa (12%) yang menunjukkan tingkat minat belajar tinggi. Sementara itu, 7 siswa (28%) berada pada kategori minat sedang, dan mayoritas siswa, yaitu 15 orang (60%), berada pada kategori minat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum intervensi media interaktif animasi, sebagian besar siswa memiliki tingkat minat yang rendah terhadap pembelajaran tematik di kelas V.

Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa tingkat minat belajar siswa sebelum penerapan media interaktif animasi mayoritas berada pada kategori rendah yang diharapkan akan terjadi peningkatan minat belajar setelah media interaktif animasi tersebut diterapkan.

Tabel 4.2 Frekuensi Minat Belajar Siswa SD 060954 Medan Sesudah Menggunakan Media Interaktif Animasi

Skor	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
≥ 80	18	72%	Tinggi
60 – 79	5	20 %	Sedang
≤ 59	2	8 %	Rendah
Jumlah	25	100%	

Tabel Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa SD 060954 Pembelajaran menggunakan media interaktif animasi memberikan gambaran tentang tingkat minat belajar siswa setelah penerapan media interaktif animasi. Data yang disajikan dalam tabel ini menunjukkan perubahan yang signifikan dalam distribusi minat belajar siswa.

Berdasarkan tabel, terdapat 18 siswa (72%) yang mencapai skor minat belajar tinggi (≥ 80) setelah pembelajaran menggunakan media interaktif animasi diterapkan. Ini menunjukkan peningkatan yang substansial dibandingkan dengan kondisi sebelum pembelajaran menggunakan, di mana hanya 3 siswa (12%) yang berada pada kategori ini. Selanjutnya, 5 siswa (20%) berada pada kategori minat sedang (skor 60 – 79), dan hanya 2 siswa (8%) yang skor minat belajarnya masih berada pada kategori rendah (≤ 59).

Dari distribusi frekuensi ini, dapat disimpulkan bahwa media interaktif animasi memiliki pengaruh yang positif terhadap minat belajar siswa di SD 060954 Medan. Peningkatan jumlah siswa dengan minat belajar tinggi menunjukkan bahwa media interaktif animasi berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif animasi dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar. Penelitian ini memberikan bukti empiris yang mendukung penggunaan media interaktif animasi sebagai pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa.

4.1.1 Uji Validitas Instrumen

Uji Validitas Instrumen atau Uji Validitas Konstruk dapat digunakan untuk mengetahui kevalidan instrumen dengan menggunakan pendapat ahli. Lembar angket yang digunakan dalam penelitian ini divalidasi dengan lembar uji validator oleh Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd untuk mendapatkan saran dan perbaikan di lembar angket yang akan digunakan dalam penelitian. Dalam uji validitas instrumen ini memperoleh hasil skor dengan rata-rata yaitu 98 dengan kategori tinggi sehingga lembar angket ini sudah valid untuk di uji cobakan.

4.1.2 Uji Hipotesis (Paired Sampel T Test)

Dalam rangka menguji hipotesis penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa kelas V di SD 060954 Medan, diperlukan suatu metode analisis statistik yang dapat mengukur perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah intervensi. Uji paired sample t-test dipilih sebagai metode analisis karena kemampuannya dalam membandingkan rata-rata dua sampel yang berpasangan dari kelompok yang sama. Dalam konteks penelitian ini, sampel yang berpasangan tersebut adalah skor minat belajar siswa yang diukur pada dua waktu yang berbeda, yaitu sebelum dan setelah penerapan media interaktif animasi.

Uji paired sample t-test akan menghasilkan informasi penting mengenai perubahan minat belajar siswa sebagai akibat dari penerapan media interaktif animasi. Tujuan utama dari uji ini adalah untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang statistik signifikan dalam minat belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi. Dengan demikian, uji ini akan memberikan bukti empiris yang

mendukung atau menolak hipotesis penelitian. Hasil dari uji ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap literatur pendidikan, khususnya dalam hal efektivitas media interaktif animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Berikut ini hasil uji paired sampel t test pada penelitian ini :

Tabel Uji 4.3 Paired Sampel T Test

Pair 1	Mean	Std. Deviation	T	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Minat Belajar Siswa Sebelum menggunakan media interaktif animasi	66.08	10.523	-4.390	0.000	Signifikan
Minat Belajar Siswa Setelah menggunakan media interaktif animasi	82.84	10.636			

Berdasarkan Tabel Uji Paired Sample T Test yang disajikan, analisis statistik dilakukan untuk membandingkan minat belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media animasi interaktif di SD 060954 Medan. Dari tabel, dapat dilihat bahwa rata-rata (mean) minat belajar siswa sebelum menggunakan media interaktif animasi adalah 66.08 dengan standar deviasi (Std. Deviation) sebesar 10.523. Setelah penerapan media interaktif animasi, rata-rata minat belajar siswa meningkat menjadi 82.84 dengan standar deviasi sebesar 10.636.

Nilai t yang dihasilkan dari uji paired sample t-test adalah -4.390 dengan nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0.000. Nilai signifikansi ini jauh lebih

kecil dari 0.05, yang merupakan ambang batas umum untuk menentukan signifikansi statistik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan dalam minat belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media interaktif animasi.

Keterangan dalam tabel menunjukkan bahwa hasil uji ini adalah signifikan, yang berarti hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media interaktif animasi dapat ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya perbedaan yang signifikan diterima. Ini menegaskan bahwa penerapan media interaktif animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Kesimpulan dari analisis ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa media interaktif animasi efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hasil ini memberikan kontribusi penting bagi praktik pendidikan, khususnya dalam desain strategi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Media interaktif animasi adalah media berupa gambar yang bergerak dan disertai dengan suara yang berisi materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan media tersebut. Teori di balik media pembelajaran ini adalah bahwa dengan

meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, akan terjadi peningkatan minat belajar yang pada akhirnya berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik.

Penelitian yang dilaksanakan di SD 060954 Medan menghasilkan data yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa kelas V setelah penerapan media interaktif animasi. Secara kuantitatif, peningkatan ini dapat dilihat dari perubahan nilai rata-rata (mean) minat belajar siswa. Sebelum penerapan media interaktif animasi, nilai rata-rata minat belajar siswa adalah 66.08. Setelah penerapan media tersebut, nilai rata-rata meningkat menjadi 82.84. Peningkatan mean sebesar 16.76 poin ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran setelah media interaktif animasi diterapkan.

Selanjutnya, untuk menentukan apakah peningkatan ini secara statistik signifikan, dilakukan uji paired sample t-test. Hasil uji ini menghasilkan nilai t sebesar -4.390, yang menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah intervensi. Nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) yang dihasilkan adalah 0.000, yang jauh lebih kecil dari ambang batas signifikansi yang umumnya digunakan (0.05). Dengan demikian, hasil uji t-test ini menolak hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media interaktif animasi, dan menerima hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya perbedaan yang signifikan.

Peningkatan yang signifikan ini tidak hanya menunjukkan efektivitas media interaktif animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga menegaskan pentingnya memilih media pembelajaran yang sesuai untuk memotivasi siswa.

Media interaktif animasi, dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, tampaknya berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik bagi siswa, yang pada gilirannya meningkatkan minat mereka untuk belajar. Dengan menarik perhatiannya terlebih dahulu, siswa menjadi lebih memperhatikan sehingga fokusnya hanya pada pembelajaran serta menarik siswa untuk berpartisipasi didalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa menjadi tertarik terhadap pembelajaran.

Hasil penelitian ini menemukan keterkaitan yang signifikan dengan studi-studi sebelumnya yang telah mengeksplorasi pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Muh Idris Jaffar, Sudirman, Muliadi, Bahar, Andi Makkasau dengan judul "Pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika siswa SD di kabupaten Pangkajene dan Kepulauan " dalam jurnal, menunjukkan bahwa penerapan media interaktif animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Penelitian ini, yang fokus pada mata pelajaran IPS, memberikan bukti bahwa media interaktif animasi dapat efektif dalam berbagai konteks mata pelajaran, termasuk Ilmu Pengetahuan Alam seperti dalam penelitian kami.

Selanjutnya, penelitian oleh Awaluddin Muin, Muhammad Idris Jaffar, Andi Nurwahidah dengan judul "pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada pembelajaran SBdp siswa kelas V SD inpres 12/79 Lakulang kecamatan Mare Kabupaten Bone" yang dipublikasikan dalam Jurnal Pendidikan, juga menemukan bahwa media interaktif animasi berpengaruh positif terhadap

minat dan hasil belajar SBdp siswa. Temuan ini menegaskan kembali bahwa media interaktif animasi tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa tetapi juga berpotensi meningkatkan hasil belajar mereka.

Kedua penelitian tersebut, bersama dengan penelitian kami, menunjukkan bahwa media interaktif animasi memiliki potensi yang luas untuk diterapkan dalam berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan. Efektivitas media interaktif animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa menunjukkan bahwa media ini dapat menjadi alat yang berharga bagi guru untuk memotivasi siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Dari hasil kedua penelitian diatas maka hasil dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media interaktif animasi efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SD 060954 Medan. Peningkatan minat belajar ini penting karena minat belajar yang tinggi dikaitkan dengan hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, penerapan media interaktif animasi dapat dianggap sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media interkatif animasi efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD 060954 Medan. Peningkatan minat belajar ini penting karena minat belajar yang tinggi dikaitkan dengan hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, penerapan media interaktif animasi dapat dianggap sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Penerapan media interaktif animasi tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa tetapi juga memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui kerjasama tim. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif animasi memiliki manfaat yang luas, tidak hanya terbatas pada peningkatan minat belajar tetapi juga pengembangan keterampilan sosial siswa.

Dalam konteks pendidikan saat ini yang menuntut inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran, media interaktif animasi menawarkan alternatif yang menarik dan efektif. Oleh karena itu, disarankan agar guru dan praktisi pendidikan mempertimbangkan penerapan media interaktif animasi ini dalam desain pembelajaran mereka.

Kesimpulannya, penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman kita tentang pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa. Dengan meningkatkan minat belajar, diharapkan siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik dan mengembangkan keterampilan penting yang diperlukan untuk keberhasilan mereka di masa depan

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti tentang pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa kelas V di SD 060954 Medan maka merumuskan kesimpulan sebagai berikut :

1. Minat belajar siswa sebelum penerapan media interaktif animasi di kelas V di SD 060954 Medan, hanya 3 siswa (12%) yang menunjukkan tingkat minat belajar tinggi. Sementara itu, 7 siswa (28%) berada pada kategori minat sedang, dan mayoritas siswa, yaitu 15 orang (60%), berada pada kategori minat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum intervensi media interaktif animasi, sebagian besar siswa memiliki tingkat minat yang rendah terhadap pembelajaran tematik di kelas V.
2. Minat Belajar Siswa SD 060954 Medan setelah menggunakan media interaktif animasi memberikan gambaran tentang tingkat minat belajar siswa setelah penerapan media interaktif animasi. Data yang disajikan dalam tabel ini menunjukkan perubahan yang signifikan dalam distribusi minat belajar siswa. Berdasarkan tabel, terdapat 18 siswa (72%) yang mencapai skor minat belajar tinggi (≥ 80) setelah pembelajaran menggunakan media interaktif animasi diterapkan. Ini menunjukkan peningkatan yang substansial dibandingkan dengan kondisi sebelum pembelajaran menggunakan media interaktif animasi, dimana hanya 3 siswa (12%) yang berada pada kategori ini. Selanjutnya, 5 siswa (20%) berada

3. pada kategori minat sedang (skor 60 – 79), dan hanya 2 siswa (8%) yang skor minat belajarnya masih berada pada kategori rendah (≤ 59). Dari distribusi frekuensi ini, dapat disimpulkan bahwa media interaktif animasi memiliki pengaruh yang positif terhadap minat belajar siswa di SD 060954 Medan. Peningkatan jumlah siswa dengan minat belajar tinggi menunjukkan bahwa media interaktif animasi berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran.
4. Terdapat peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa kelas V setelah penerapan media interaktif animasi. Secara kuantitatif, peningkatan ini dapat dilihat dari perubahan nilai rata-rata (mean) minat belajar siswa. Sebelum penerapan media interaktif animasi, nilai rata-rata minat belajar siswa adalah 66.08. Setelah penerapan model tersebut, nilai rata-rata meningkat menjadi 82.84. Peningkatan mean sebesar 16.76 poin ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran setelah media interaktif animasi diterapkan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka peneliti memberi saran sebagai berikut :

1. Guru dapat menggunakan media interaktif animasi dalam semua mata pembelajaran untuk memudahkan dan meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa.
2. Siswa, dengan adanya media interaktif animasi ini membuat siswa lebih aktif dan semangat dalam belajar.
3. Peneliti, memberi pengalaman yang menarik dan berkesan selama melaksanakan penelian ini dan menjadi penelitian ini sebagai pelajaran untuk kedepannya.
4. Siswa, dengan adanya media interaktif animasi ini membuat siswa lebih aktif dan semangat dalam belajar.

Peneliti, memberi pengalaman yang menarik dan berkesan selama melaksanakan penelian ini dan menjadi penelitian ini sebagai pelajaran untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, R., Nugraha, U., & Yuliawan, E. (2022). Minat Siswa Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Kelas X Sma Negeri 12 Kota Jambi Pada Masa New Normal. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 6(1), 38–44.
<https://doi.org/10.37058/sport.v6i1.5022>
- Ardiansyah, Rizki. (2023). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri.
<https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JPPT/article/view/2812>
- Aritonang, Keke T. 2008. Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*. No.10 Tahun ke-7 (2008) 11-21.
<http://bpkpenabur.or.id/wp-content/uploads/2015/10/jurnal-No10-Thn7-Juni2008.pdf>.
- Asmayani, A., Nasrah, N., & Magfirah, N. (2023). 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*, 6(1), 1269-1276.
<https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/3079>
- Burhan, Asrul. dkk. 2021. *Bahan Ajar Pelatihan Sederhana*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani
- Daryanto. 2013. *Media pembelajaran*. Gava Media, Yogyakarta.
- Farida, Hanik. 2014. Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDIT Mta Matesih Tahun Ajaran 2013/2014. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
<http://eprints.ums.ac.id/29532/>.
- Frey, Barbara dan Sutton, Jane. 2010. A Model for Developing Multimedia Learning Projects. *Journal of Online Learning and Teaching*. Vol.6 No.2, June 491-507. http://jolt.merlot.org/vol6no2/frey_0610.pdf.
- Hakim, Arif Rahman. 2016. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/2827>.
- Hamid, Mustofa Abi. dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis

- Jafar, M. I., Sudirman, S., Muliadi, M., Bahar, B., & Makkasau, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SD Di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(3).
<https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2557183>
- Lestari, Eka, K., & Yudhanegara, M. R. (2017). Penelitian Pendidikan Matematika. Refika Aditama
- Manibuy, R., Tappi, Y., Asmanto, T., & Sara, P. (2022). Pengaruh Minat Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Menengah Pertama. *Cakrawalailmu :Jurnalilmupendidikan*, 2,64–72//.
- Munir. 2012. Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung:Alfabeta.
- Muspita, Z., Aziz, A., Abdullah, A., & Jauhari, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Tema 4 Subtema 4 Kelas 3 Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Didika : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*,8(1), 139–148.
<https://doi.org/10.29408/didika.v8i1.5821>
- Nadea, E. M., & Maulana, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi Peserta Didik Kelas X SMK Al Jilani Babakan. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1).
<https://pijar.saepublisher.com/index.php/jpp/article/view/6/5>
- Nurfadhillah, Septy, dkk. 2021. Media Pembelajaran. Tangerang: CV Jejak.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian HukumDanPendidikan*,18(1),811–819.
<https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.371>
- Pingge, Heronimus Delu. 2020. Mengajar dan Belajar Menjadi Guru Sekolah Dasar. Klaten: Lakeisha.
- Pratama, A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205.
<https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>

- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>
- Setiawan, Bramianto, dkk. 2021. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Purwokerto Selatan:CV. Pena Persada
- Sabariah, Hayatun. dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Pasaman Barat: CV Azka Pustaka.
- Sartika, S. B. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Saifuddin. 2018. *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis Dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, Ahmad. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2*. Sukabumi: CV Jejak.
- Simarmata, Janner. dkk. 2020. *Elemen Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sumanto. (2014). *Psikologi Umum*. PT Buku Seru.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Salim, Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>

LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS

Satuan Pendidikan : SD Negeri 060954 Medan

Kelas / Semester : V / II

Tema : Peristiwa Dalam Kehidupan

Subtema : Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Alokasi Waktu
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya 2. Menunjukkan Perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga serta tanah air 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat dan membaca tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya dan	3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari 4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda	1. Perubahan wujud dan suhu benda 2. Sifat-sifat benda padat, cair dan gas 3. Peristiwa membeku, mencair dan menguap 4. Sifat hantaran panas/ kalor	3.7 Menjelaskan sifat-sifat benda padat, cair dan gas 3.7 Mengidentifikasi sifat-sifat benda padat, cair dan gas 4.7.1 Mempraktikkan percobaan tentang sifat-sifat benda	2 x 35 menit

<p>benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah dan ditempat bermain.</p> <p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>			<p>padat, cair dan gas</p>	
--	--	--	----------------------------	--

Mengetahui :

Kepala Sekolah



Herna Andriani S.Pd. S.D

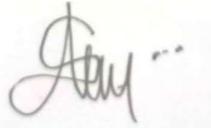
Medan, Agustus 202

Guru Wali Kelas V



Megawati S.Pd

Peneliti



Silviya Maharani Maha

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SD

Kelas /Semester : V/2 (dua)

Tema 7 : **Peristiwa dalam Kehidupan**

Sub tema 1 : **Peristiwa Kebangsaan Masa**

Penjajahan

Pembelajaran ke- : 2

Fokus Pembelajaran : IPA

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak

sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

IPA

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari	3.7.1 menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari;
4.7 Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda	4.7.1 melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca teks, siswa dapat menjelaskan tentang sifat-sifat benda padat, cair dan gas.
2. Dengan melakukan percobaan tentang cara kerja termometer, siswa mampu menerapkan konsep perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari secara bertanggung jawab. Dengan menjawab pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan percobaan, siswa mampu membuat laporan tentang perubahan suhu akibat perpindahan kalor secara tepat.

D. Materi Pembelajaran

1. teks, menjelaskan perubahan wujud benda padat, cair, dan gas.

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Metode Pembelajaran : Simulasi, percobaan, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

F. Media/Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

Media/Alat : 1. Teks bacaan.
2. Video Animasi

Bahan : -

Sumber Belajar : 1. *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 6: Panas dan Perpindahannya. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa • Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik 	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan modul pembelajaran dan kemudian memberikan waktu untuk mereka baca. • Mengamati Guru mengarahkan siswa untuk mengamati video pembelajaran dan kemudian guru mengasah kemampuan berfikir siswa dengan melakukan tanya jawab terkait materi menganalisis dari beberapa aktivitas yang telah ditayangkan didalam video kemudian memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya mengenai hal hal yang belum ia pahami • Guru membuat kelompok diskusi mengenai materi gaya dan gerak benda dan kemudian mengarahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil pemahaman mereka berdasarkan tayangan video yang telah mereka lihat tadi. • Guru membagikan soal LKPD untuk 	40 menit

	dikerjakan	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjuk beberapa siswa untuk memberikan kesimpulan yang ia pahami selama pembelajaran berlangsung • Guru menutup pembelajaran 	15 menit

H. Penilaian

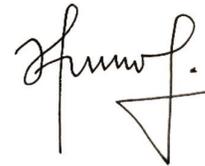
Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dengan pengamatan keterampilan, dan tes pengetahuan rubric penilaian.

Mengetahui :

Medan, Agustus 2024

Kepala Sekolah

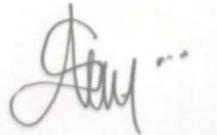
Guru Wali Kelas V

Herna Andriani S.Pd. S.D

Megawati S.Pd

Peneliti



Silviya Maharani Maha

Lampiran 3

Angket Minat Belajar Siswa

Nama :

Kelas :

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
2. Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis

SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan menggunakan media interaktif animasi				
2	Ketika pelajaran IPA berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru				
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru				
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPA				
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPA dimulai				
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPA				
7	Saya lebih menyukai pelajaran IPA dibanding pelajaran lain				
8	Belajar pelajaran IPA sangat menyenangkan				
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPA dimulai menggunakan media interaktif animasi				
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPA tanpa disuruh				
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru				
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPA dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting				
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru				
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPA				
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut				
	Rata-rata				
	Kriteria				

Lampiran 4**Dokumentasi Awal****Foto siswa sedang mengisi angket**

Lampiran 5

Pada proses pengeringan cengkih, terjadi perubahan benda yang disebabkan kalor (panas). Dari proses tersebut, kita ketahui pengaruh kalor atau energi panas (dalam hal ini sinar matahari) pada benda.

Pernahkah kamu mengamati benda-benda yang ada di sekitarmu? Benda-benda yang ada di sekitarmu memiliki sifat dan wujud yang berbeda-beda. Masih ingatkah kamu wujud-wujud benda? Tahukah kamu cara membedakannya? Salah satu cara membedakan wujud benda adalah dengan mengetahui sifat setiap benda itu.

Ayo Membaca



Sifat-Sifat Benda

Benda-benda yang ada di sekitar kita digolongkan menjadi tiga, yaitu benda padat, cair, dan gas. Ketiganya memiliki sifat yang berbeda. Mengapa kamu perlu mengetahui sifat-sifat benda? Salah satu manfaat mengetahui sifat-sifat benda ialah kita akan tahu cara memperlakukan benda-benda yang ada di sekitar kita.

Salah satu wujud benda adalah padat. Kamu pasti memiliki banyak benda di sekitarmu yang berwujud padat. Kamu dapat memegangnya, dapat memindahkannya tanpa mengubah bentuk aslinya. Benda padat yang ada di sekitarmu dapat diubah dengan beberapa perlakuan seperti diberi panas, diberi tekanan tinggi, atau diberi perlakuan fisik seperti menggantung, menekan, melipat, atau menyobek.

Wujud berikutnya adalah cair. Benda-benda cair dapat ditemui dengan mudah di sekitarmu. Air merupakan zat penting dalam kehidupan makhluk hidup yang berwujud cair. Benda cair yang ada di rumahmu biasanya berada dalam sebuah wadah seperti bak kamar mandi, baskom, gelas, atau ketel air. Perhatikanlah bahwa ketika benda cair itu dipindahkan, ia akan berubah mengikuti wadahnya. Jika wadahnya berlubang, benda cair itu akan segera mengalir ke luar dari wadahnya. Jika kamu melihat sungai atau air terjun, air yang ada di dalam badan sungai akan mengalir dari tempat yang lebih tinggi ke tempat yang lebih rendah. Benda cair juga dapat merambat melalui serat-serat halus dari bahan seperti bahan kain. Benda cair mengisi rongga kecil atau pori-pori bahan tersebut.

Wujud benda yang lain adalah gas. Manusia dapat memasukkan dan mengeluarkan gas dari dalam tubuhnya pada saat bernapas. Manusia menghirup gas oksigen dan mengeluarkan gas karbon dioksida. Dengan cara meniup, kamu dapat membuat sebuah balon mengembang. Dengan meniup, kamu juga dapat menggerakkan selembar kertas di tanganmu. Kamu dapat mencium bau napasmu sendiri. Kamu pun dapat mencium bau-bau lainnya yang berupa gas. Dengan memahami sifat gas, manusia menciptakan parfum atau minyak wangi untuk menyebarkan bau dari gas yang dikeluarkan dari wadah parfum tersebut. Namun, apakah kamu dapat melihat wujud gas dengan mata telanjang? Dapatkah kamu mengubah bentuknya?

Ayo Mencoba



Lakukanlah percobaan-percobaan berikut bersama dengan teman sekelompokmu yang terdiri atas 3–4 orang.

Percobaan 1

Alat dan Bahan

- dua buah pensil
- penghapus pensil
- peraut pensil
- buku catatan

Langkah Kegiatan

1. Ambillah pensil yang masih utuh. Perhatikan bentuknya dan gambarlah.
2. Dengan menggunakan penyerut pensil, rautlah bagian ujung pensil hingga dapat digunakan untuk menulis. Perhatikanlah, gambarlah dan bandingkan gambar ini dengan gambar pensil yang utuh sebelumnya.
3. Ambil penghapus pensil, amati bentuknya dan gambarlah.
4. Gosokkan penghapus tersebut ke permukaan meja yang rata dan halus selama beberapa saat. Amati bentuknya, terutama pada bagian yang digosokkan. Gambarlah dan bandingkan dengan gambar sebelumnya.

Lampiran 6

Lembar Validasi Instrumen Penelitian

Lembar Angket Minat Belajar Siswa

Nama : Silviya Maharani Maha
 Judul Penelitian : Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SD 060954 Medan
 Validator : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

Petunjuk

- a. Ibu/Bapak dimohonkan memberikan penilaian dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Deskripsikan skala penilaian sebagai berikut:
 - 4 = Sangat Baik
 - 3 = Baik
 - 2 = Cukup
 - 1 = Kurang
- b. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti yaitu sebagai berikut :
 - A = Dapat digunakan tanpa revisi
 - B = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
 - C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
 - D = Dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
 - E = Tidak dapat digunakan

No	Aspek Yang dinilai	Deskripsi	Skor			
			4	3	2	1
1	Perhatian	Siswa memperhatikan saat guru menjelaskan menggunakan media interaktif animasi	✓			
		Ketika pelajaran IPA berlangsung, siswa mencatat materi yang disampaikan guru	✓			
		Siswa berusaha memahami materi yang disampaikan guru	✓			
2	Disertai Rasa Suka dan Senang	Siswa bersemangat ketika belajar pelajaran IPA	✓			
		Siswa selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPA dimulai	✓			
		Siswa merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPA	✓			
		Siswa lebih menyukai pelajaran IPA dibanding				

		pelajaran lain		✓		
		Siswa merasa belajar pelajaran IPA dengan media interaktif animasi lebih menyenangkan	✓			
3	Ketertarikan dan Keterkaitan	Siswa merasa tertarik ketika pelajaran IPA dimulai menggunakan media interaktif animasi	✓			
		Siswa mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPA tanpa disuruh guru	✓			
4	Rasa Bangga dan Puas	Siswa merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru	✓			
		Bagi siswa menyelesaikan tugas pelajaran IPA dan mendapatkan nilai bagus sangat penting	✓			
5	Partisipasi Siswa	Ketika sesi tanya jawab, siswa selalu berusaha menjawab pertanyaan guru	✓			
		Siswa selalu bertanya pada apa yang tidak siswa ketahui saat pelajaran IPA	✓			
		Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, siswa memanfaatkan kesempatan tersebut	✓			

Kesimpulan :

Berdasarkan penilaian tersebut mohon validator untuk memberikan kesimpulan dengan melingkari salah satu huruf sesuai dengan pendapat validator.

A : Dapat digunakan tanpa revisi

B : Dapat digunakan dengan revisi sedikit

C : Dapat digunakan dengan revisi sedang

D : Dapat digunakan dengan revisi banyak sekali

E : Tidak dapat digunakan

Rumus:

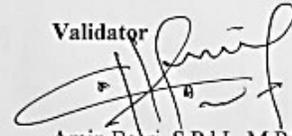
$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{59}{60} \times 100\% = 98$$

Kriteria Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan :

Kriteria	Skor
Tinggi	80-100
Sedang	60-70
Rendah	0-50

Validator



Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

Lampiran 7

Lembar Angket Siswa Sebelum perlakuan

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : ALYA siti atiqah.L

Kelas : VI - A

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
2. Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis
 SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan	✓			
2	Ketika pelajaran IPA berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru		✓		
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru		✓		
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPA			✓	
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPA dimulai		✓		
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPA			✓	
7	Saya lebih menyukai pelajaran IPA dibanding pelajaran lain			✓	
8	Belajar pelajaran IPA sangat menyenangkan		✓		
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPA dimulai		✓		
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPA tanpa disuruh		✓		
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru		✓		
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPA dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting				
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru		✓		
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPA		✓		
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut	✓			
Rata-rata			68		
Kriteria			Sedang		

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : Kemala Dewi Zaharani

Kelas : V/A

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
2. Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis
 SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan		✓		
2	Ketika pelajaran IPA berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru			✓	
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru				✓
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPA			✓	
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPA dimulai			✓	
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPA				✓
7	Saya lebih menyukai pelajaran IPA dibanding pelajaran lain				✓
8	Belajar pelajaran IPA sangat menyenangkan	✓			
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPA dimulai		✓		
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPA tanpa disuruh	✓			
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru			✓	
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPA dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting	✓			
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru	✓			
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPA			✓	
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut		✓		
Rata-rata		56			
Kriteria		Bendah			

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : ANYA MAULIDAN

Kelas : V A

Petunjuk

- Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
- Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis
SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan		✓		
2	Ketika pelajaran IPA berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru			✓	
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru		✓		
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPA		✓		
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPA dimulai		✓		
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPA			✓	
7	Saya lebih menyukai pelajaran IPA dibanding pelajaran lain				✓
8	Belajar pelajaran IPA sangat menyenangkan			✓	
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPA dimulai			✓	
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPA tanpa disuruh			✓	
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru		✓		
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPA dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting			✓	
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru		✓		
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPA			✓	
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut			✓	
Rata-rata		50			
Kriteria		Rendah			

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : Naura ramadhini

Kelas : VA

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
2. Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis
 SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan		✓		
2	Ketika pelajaran IPA berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru			✓	
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru			✓	
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPA		✓		
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPA dimulai				✓
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPA			✓	
7	Saya lebih menyukai pelajaran IPA dibanding pelajaran lain			✓	
8	Belajar pelajaran IPA sangat menyenangkan		✓		
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPA dimulai		✓		
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPA tanpa disuruh			✓	
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru		✓		
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPA dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting			✓	
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru		✓		
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPA			✓	
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut			✓	
Rata-rata			50		
Kriteria			rendah		

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : Naurah syahputri

Kelas : VI^A

Petunjuk

- Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
- Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis
SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan		✓		
2	Ketika pelajaran IPA berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru			✓	
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru		✓		
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPA		✓		
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPA dimulai			✓	
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPA	✓			
7	Saya lebih menyukai pelajaran IPA dibanding pelajaran lain			✓	
8	Belajar pelajaran IPA sangat menyenangkan		✓		
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPA dimulai			✓	
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPA tanpa disuruh				✓
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru			✓	
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPA dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting				✓
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru		✓		
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPA		✓		
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut				✓
Rata-rata		50			
Kriteria		Rendah			

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : PATRICK JULIA ISKANDAR

Kelas : VI - A

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
 2. Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis
- SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan	✓			
2	Ketika pelajaran IPA berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru	✓			
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru		✓		
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPA		✓		
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPA dimulai		✓		
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPA	✓			
7	Saya lebih menyukai pelajaran IPA dibanding pelajaran lain			✓	
8	Belajar pelajaran IPA sangat menyenangkan			✓	
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPA dimulai	✓			
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPA tanpa disuruh			✓	
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru	✓		✓	
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPA dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting		✓		
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru		✓		
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPA		✓		
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut	✓			
Rata-rata			71		
Kriteria			Sedang		

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : PAISSA SYAHFIBI

Kelas : VI-A

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
2. Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis
 SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan	✓			
2	Ketika pelajaran IPA berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru		✓		
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru		✓		
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPA		✓		
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPA dimulai	✓			
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPA				
7	Saya lebih menyukai pelajaran IPA dibanding pelajaran lain			✓	
8	Belajar pelajaran IPA sangat menyenangkan			✓	
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPA dimulai		✓		
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPA tanpa disuruh			✓	
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru		✓		
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPA dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting		✓		
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru		✓		
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPA	✓			
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut	✓			
Rata-rata				71	
Kriteria				Sedang	

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : Fahrel E. d. SihombingKelas : 6A

Petunjuk

- Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
- Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis
SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan		✓		
2	Ketika pelajaran IPA berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru	✓			
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru		✓		
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPA		✓		
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPA dimulai		✓		
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPA	✓			
7	Saya lebih menyukai pelajaran IPA dibanding pelajaran lain				
8	Belajar pelajaran IPA sangat menyenangkan			✓	
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPA dimulai				
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPA tanpa disuruh		✓		
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru				
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPA dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting	✓			
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru				✓
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPA		✓		
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut	✓			
Rata-rata		62			
Kriteria		Sedang			

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : *Abib Fairillah Uma*Kelas : *VI - A*

Petunjuk

- Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
- Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis
 SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan	✓			
2	Ketika pelajaran IPA berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru		✓		
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru	✓			
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPA		✓		
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPA dimulai		✓		
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPA		✓		
7	Saya lebih menyukai pelajaran IPA dibanding pelajaran lain	✓			
8	Belajar pelajaran IPA sangat menyenangkan		✓		
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPA dimulai			✓	
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPA tanpa disuruh			✓	
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru	✓			
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPA dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting		✓		
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru		✓		
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPA		✓		
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut			✓	
Rata-rata		75			
Kriteria		Sedang			

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : RahasyaKelas : VI-A

Petunjuk

- Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
- Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis
SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan		✓		
2	Ketika pelajaran IPA berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru			✓	
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru	✓			
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPA		✓		
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPA dimulai		✓		
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPA			✓	
7	Saya lebih menyukai pelajaran IPA dibanding pelajaran lain				✓
8	Belajar pelajaran IPA sangat menyenangkan			✓	
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPA dimulai			✓	
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPA tanpa disuruh				✓
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru	✓			
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPA dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting		✓		
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru		✓		
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPA		✓		
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut			✓	
Rata-rata		60			
Kriteria		Sedang			

Lampiran 8

Lembar Angket Siswa Setelah Perlakuan

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : Alya Siti Atiqah L

Kelas : VI - A

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
 2. Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis
- SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan menggunakan media interaktif animasi	✓			
2	Ketika pelajaran IPA berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru		✓		
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru		✓		
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPA		✓		
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPA dimulai	✓			
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPA		✓		
7	Saya lebih menyukai pelajaran IPA dibanding pelajaran lain		✓		
8	Belajar pelajaran IPA sangat menyenangkan	✓			
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPA dimulai menggunakan media interaktif animasi	✓			
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPA tanpa disuruh		✓		
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru	✓			
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPA dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting		✓		
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru		✓		
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPA	✓			
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut	✓			
Rata-rata			86		
Kriteria			Tinggi		

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : **AHYA MAULIDAN**

Kelas : **VA**

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
2. Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis
 SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan menggunakan media interaktif animasi	✓			
2	Ketika pelajaran IPA berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru		✓		
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru		✓		
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPA		✓		
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPA dimulai		✓		
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPA		✓		
7	Saya lebih menyukai pelajaran IPA dibanding pelajaran lain		✓		
8	Belajar pelajaran IPA sangat menyenangkan	✓			
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPA dimulai menggunakan media interaktif animasi	✓			
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPA tanpa disuruh		✓		
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru	✓			
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPA dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting	✓			
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru	✓			
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPA	✓			
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut		✓		
Rata-rata			86		
Kriteria			Tinggi		

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : Naura Ramadhini

Kelas : VA

Petunjuk

- Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
- Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis
SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan menggunakan media interaktif animasi	✓			
2	Ketika pelajaran IPA berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru		✓		
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru	✓			
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPA		✓		
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPA dimulai	✓			
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPA		✓		
7	Saya lebih menyukai pelajaran IPA dibanding pelajaran lain	✓			
8	Belajar pelajaran IPA sangat menyenangkan		✓		
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPA dimulai menggunakan media interaktif animasi	✓			
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPA tanpa disuruh			✓	
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru	✓			
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPA dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting			✓	
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru	✓			
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPA			✓	
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut	✓			
Rata-rata				88	
Kriteria				Tinggi	

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : *naurah syahputri*Kelas : *VI^A*

Petunjuk

- Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
- Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis
SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan menggunakan media interaktif animasi	✓			
2	Ketika pelajaran IPA berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru		✓		
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru	✓			
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPA	✓			
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPA dimulai		✓		
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPA	✓			
7	Saya lebih menyukai pelajaran IPA dibanding pelajaran lain		✓		
8	Belajar pelajaran IPA sangat menyenangkan		✓		
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPA dimulai menggunakan media interaktif animasi	✓			
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPA tanpa disuruh	✓			
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru	✓			
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPA dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting			✓	
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru			✓	
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPA	✓			
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut		✓		
Rata-rata				<i>88</i>	
Kriteria				<i>Tinggi</i>	

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : PREMI NABILAH IRKANDAK

Kelas : VI-A

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
2. Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis
 SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan menggunakan media interaktif animasi	✓			
2	Ketika pelajaran IPA berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru	✓			
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru	✓			
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPA	✓			
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPA dimulai	✓			
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPA		✓		
7	Saya lebih menyukai pelajaran IPA dibanding pelajaran lain		✓		
8	Belajar pelajaran IPA sangat menyenangkan		✓		
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPA dimulai menggunakan media interaktif animasi			✓	
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPA tanpa disuruh	✓			
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru	✓			
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPA dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting		✓		
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru	✓			
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPA	✓			
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut			✓	
Rata-rata			86		
Kriteria			Tinggi		

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : *Raisa Syahfitri*Kelas : *VI - A*

Petunjuk

- Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
- Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis
SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan menggunakan media interaktif animasi	✓			✓
2	Ketika pelajaran IPA berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru		✓		
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru		✓		
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPA		✓		
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPA dimulai		✓		
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPA		✓		
7	Saya lebih menyukai pelajaran IPA dibanding pelajaran lain	✓			
8	Belajar pelajaran IPA sangat menyenangkan	✓			
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPA dimulai menggunakan media interaktif animasi	✓			
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPA tanpa disuruh		✓		
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru	✓			
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPA dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting	✓			
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru	✓			
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPA	✓			
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut		✓		
Rata-rata			86		
Kriteria			Tinggi		

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : EFAH Ser

Kelas : 6A

Petunjuk

- Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
- Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis
 SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan menggunakan media interaktif animasi	✓			✓
2	Ketika pelajaran IPA berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru		✓	✓	
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru				
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPA	✓			✓
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPA dimulai		✓		
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPA			✓	
7	Saya lebih menyukai pelajaran IPA dibanding pelajaran lain	✓			
8	Belajar pelajaran IPA sangat menyenangkan		✓		✓
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPA dimulai menggunakan media interaktif animasi	✓			
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPA tanpa disuruh		✓		
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru				✓
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPA dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting	✓			
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru		✓		
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPA				
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut			✓	
Rata-rata		75			
Kriteria		Sedang			

Angket Minat Belajar Siswa
 Nama: *Abib Fahirillah Uma*

Kelas: *VI A*

Petunjuk

- Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
- Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis
 SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan menggunakan media interaktif animasi	✓			
2	Ketika pelajaran IPA berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru		✓		
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru		✓		
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPA	✓			
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPA dimulai		✓		
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPA		✓		
7	Saya lebih menyukai pelajaran IPA dibanding pelajaran lain	✓			
8	Belajar pelajaran IPA sangat menyenangkan		✓		
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPA dimulai menggunakan media interaktif animasi	✓			
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPA tanpa disuruh			✓	
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru		✓		
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPA dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting	✓			
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru		✓		
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPA			✓	
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut	✓			
Rata-rata		81			
Kriteria		tinggi			

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : RahasbyKelas : VI-APetunjuk

- Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
- Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis
SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan menggunakan media interaktif animasi		✓		
2	Ketika pelajaran IPA berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru	✓			
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru		✓	✓	
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPA		✓		
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPA dimulai		✓		
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPA	✓			
7	Saya lebih menyukai pelajaran IPA dibanding pelajaran lain			✓	
8	Belajar pelajaran IPA sangat menyenangkan		✓		
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPA dimulai menggunakan media interaktif animasi		✓	✓	
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPA tanpa disuruh		✓		
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru	✓			
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPA dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting		✓		
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru	✓			
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPA		✓		
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut		✓		
Rata-rata		76			
Kriteria		Sedang			

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : Kennia Dewi ZahranKelas : VI A

Petunjuk

- Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
- Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis
SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan menggunakan media interaktif animasi	✓			
2	Ketika pelajaran IPA berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru		✓		
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru	✓			
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPA		✓		
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPA dimulai	✓			
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPA		✓		
7	Saya lebih menyukai pelajaran IPA dibanding pelajaran lain	✓			
8	Belajar pelajaran IPA sangat menyenangkan		✓		
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPA dimulai menggunakan media interaktif animasi	✓			
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPA tanpa disuruh		✓		
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru	✓			
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPA dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting		✓		
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru	✓			
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPA		✓		
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut	✓			
Rata-rata		88			
Kriteria		Tinggi			

Lampiran 9

Dokumentasi Akhir





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

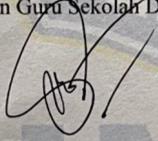
Nama : Silviya Maharani Maha
NPM : 2002090266
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD 060954 Medan.

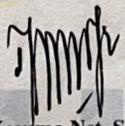
Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

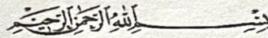
Disetujui oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Silviya Maharani Maha
NPM : 2002090266
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD 060954 Medan.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
24 April 2024	- Perbaiki cover pembuka. - Perbaiki latar belakang masalah	St
	- Perbaiki rumusan masalah dan tujuan penelitian.	
	- Perbaiki kerangka konseptual - Perbaiki daftar pustaka	
	- Lampirkan RPP & angket	
2 Mei 2024	- Perbaiki kerangka konseptual, desain daya jenis penelitian.	St
	- Perjelas jenis penelitian di bab 3 - Perbaiki penulisan di daftar pustaka	
6 Mei 2024	- Tambahkan referensi dari jurnal - tambah penelitian terdahulu	St
16 Mei 2024	- Revisi selesai	St

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, 16 Mei 2024

Dosen Pembimbing

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum. ,



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Silviya Maharani Maha
NPM : 2002090266
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar pada
Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD 060954 Medan

Pada hari Jum'at, tanggal 07 Juni, tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Juni 2024

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Chairunnisa Amelia S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Dr. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at Tanggal 07 Juni 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Silviya Maharani Maha
NPM : 2002090266
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD 060954 Medan

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

- [] Disetujui
[] Disetujui dengan adanya perbaikan
[] Ditolak

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Dr. Dewi Kesuma Nastitio, S.S., M.Hum.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at Tanggal 07 Juni 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Silviya Maharani Maha
NPM : 2002090266
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD 060954 Medan
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
(*) / 6 2024	1. Perbaiki rumusan masalah 2. Perbaiki tujuan Penelitian

Medan, Juni 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembahas

Chairunnisa Amelia S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at Tanggal 07 Juni 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Silviya Maharani Maha
NPM : 2002090266
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD 060954 Medan
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1	Perbaiki penulisan rumusan dan tujuan penelitian.

Medan, Juni 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

Dr. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Silviya Maharani Maha
NPM : 2002090266
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar pada
Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD 060954 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Juni 2024
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

Silviya Maharani Maha



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Silviya Maharani Maha
NPM : 2002090266
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD 060954 Medan

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Jum'at, tanggal 07 Bulan Juni Tahun 2024.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Juni 2024

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Medan, Juni 2024

H a l : Permohonan Riset

Kepada Yth, Ibu Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di
Tempat

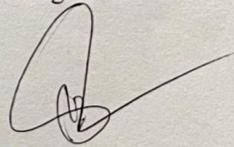
Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum Wr. Wb.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Ibu pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Silviya Maharani Maha
NPM : 2002090266
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD 060954 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

****Penting!!****



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Silviya Maharani Maha
N P M : 2002090266
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kredit Kumulatif : 122 Sks

IPK = 3 , 8 1

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD 060954	
	Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD 060954	
	Pengaruh Model Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD 060954	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 23 Januari 2024

Hormat Pemohon,

Silviya Maharani Maha

- Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Silviya Maharani Maha
NPM : 2002090266
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD 060954"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 1 Februari 2024

Hormat Pemohon,

Silviya Maharani Maha

Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 384 / II.3-AU//UMSU-02/ F/2024
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal**
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Silviya Maharani Maha**
N P M : 2002090266
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : **Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD 060954**

Pembimbing : **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **06 Februari 2025**

Medan, 25 Rajab 1445 H
06 Februari 2024 M



Wassalam
Dekan

Dr. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd
NIDN: 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Dipindai dengan CamScanner





UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

Nomor : 1907/II.3-AU/UMSU-02/F/2024
Lamp : ---
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 02 Shafar 1446 H
08 Agustus 2024 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD 060954 Medan
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Silviya Maharani Maha**
N P M : 2002090266
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD 060954 Medan**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum



****Pentinggal****



Dipindai dengan CamScanner





PEMERINTAH KOTA MEDAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 060954

Jalan Kapten Rahmad Buddin Kelurahan Terjun
Kecamatan Medan Marelan, Sumatera Utara 20256
Pos-el sdn060954@gmail.com

Nomor : 422 /367/MM/UPT.SDN54/VIII/2024
Lampiran : -
Prihal : Balasan Surat Permohonan Izin Riset

Kepada :
Yth DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA (UMSU)

Dengan Hormat,

Berdasarkan surat permohonan No : 1907/II.3-AU/UMSU-02/F/2024 Tanggal 08 Agustus 2024 Prihal Permohonan untuk Melaksanakan Riset dengan Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD 060954 Medan, dengan Mahasiswa :

Nama : SILVIYA MAHARANI MAHA
NPM : 2002090266

Bersama dengan surat ini saya :

Nama : Herna Andriani, S.Pd.SD
NIP : 19830501 200502 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : UPT SD NEGERI 060954

Memberikan ijin untuk melaksanakan Riset/Penelitian dengan Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD 060954 Medan.

Demikian surat ini saya sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya saya ucapkan terima kasih.

Medan, 22 Agustus 2024
Kepala UPT SDN 060954



HERNA ANDRIANI, S.Pd.SD
NIP. 19830501 200502 2 001

FILE Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di kelas V SD 060954 Medan.pdf

ORIGINALITY REPORT

15%
SIMILARITY INDEX

15%
INTERNET SOURCES

7%
PUBLICATIONS

7%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 repository.umsu.ac.id
Internet Source 4%

2 digilib.unimed.ac.id
Internet Source 1%

3 digilib.unila.ac.id
Internet Source 1%

4 digilibadmin.unismuh.ac.id
Internet Source 1%

5 repository.usd.ac.id
Internet Source 1%

6 Asmayani Asmayani, Nasrah Nasrah, Nurul Magfirah. "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, 2023
Publication <1%

docplayer.info

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IDENTITAS MAHASISWA

Nama : Silviya Maharani Maha
NPM : 2002090266
Tempat Tanggal Lahir : Medan, 01 September 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl. Kapten Rahmad Buddin, Komplek Griya
Pesona Minimalis



Pendidikan

SD : MIN Sei Mati (Lulus Tahun 2014)
SMP : SMP Negeri 20 Medan (Lulus Tahun 2017)
SMA : SMA Negeri 16 Medan (Lulus Tahun 2020)
Kuliah : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
(Lulus Tahun 2024)