PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV MIS JABAL NOOR

SKRIPSI

Diajukan guna Melengkapi Tugas–tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

SITI NURCHOLIZA
2202090131

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

MEDAN

2026

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

بسم الله الرحمن الرحيم

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 24 Agustus 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap	:	Siti Nurcholiza
NPM	:	2202090131
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	:	Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV MIS Jabal Noor

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua	Sekretaris
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.	**Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.**

ANGGOTA PENGUJI:

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. 1. _____
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. 2. _____
3. Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd. 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 الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama Lengkap : Siti Nur Choliza
NPM : 2202090131
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV MIS Jabal Noor

Sudah Layak untuk disidangkan :

Medan, Agustus 2026
Disetujui oleh:
Pembimbing

Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan	Ketua Program Studi
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.	**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**

UMSU 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

بسم الله الرحمن الرحيم

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Siti Nur Choliza
NPM : 2202090131
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV MIS Jabal Noor

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
6/07 2026	Bab IV Pengolahan Data	
16/07 2026	Pembahasan Hasil Penelitian	
23/07 2026	Bab V Kesimpulan	
27/07 2026	Daftar Pustaka	
1/08 2026	Lampiran	
10/08 2026	Acc Sidang	

Medan, Agustus 2026

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.

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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap	:	Siti Nur Choliza
NPM	:	2202090131
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	:	Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV MIS Jabal Noor

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV MIS Jabal Noor "** adalah 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 Univesitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, Agustus 2026
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



SITI NUR CHOLIZA
NPM. 2202090131

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Siti Nurcholiza (2202090131). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV MIS Jabal Noor. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2026.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa kelas IV MIS Jabal Noor pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti perubahan wujud benda. Pembelajaran yang cenderung bersifat konvensional dan terbatasnya variasi media pembelajaran membuat siswa merasa jenuh, kurang fokus, serta pasif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV MIS Jabal Noor pada mata pelajaran IPAS. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimen (*one-group pretest-posttest design*). Populasi penelitian ini melibatkan siswa kelas IV-A MIS Jabal Noor tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 20 siswa. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *Purposive Sampling* dengan memilih satu kelas dari kelas IV dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket minat belajar (mengukur aspek perasaan senang, tertarik, perhatian, dan keterlibatan) serta dokumentasi. Instrumen angket telah divalidasi oleh ahli (*expert judgment*) dengan hasil kelayakan mencapai 96,66%. Teknik analisis data yang digunakan uji hipotesis (Uji T) yang diolah menggunakan bantuan program SPSS. Hasil deskripsi data mentah awal menunjukkan adanya peningkatan skor minat belajar siswa yang signifikan, di mana nilai rata-rata angket setelah perlakuan (*posttest*) sebesar 84 lebih tinggi dibandingkan nilai sebelum perlakuan (*pretest*) sebesar 38,95. Melalui pengujian hipotesis hasil sig (2-tailed) 0,000 dalam arti hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis animasi berpengaruh positif secara signifikan dalam meningkatkan minat belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Interaktif Animasi, Minat Belajar, IPAS, Sekolah Dasar.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Mis Jabal Noor". Dengan kesadaran penuh dan rendah hati, peneliti sampaikan bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Teristimewa peneliti ucapkan terimakasih kepada kedua orang tua tercinta yang telah mendidik dan membimbing peneliti dengan penuh rasa kasih dan sayang, dan yang tidak pernah berhenti memanjatkan doa kepada Tuhan yang Maha Esa, serta keluarga dan teman-teman yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi serta doa kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Akrim, M.Pd.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, SS., M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Suci Pewrwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Ibu Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd., M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran serta motivasi dalam penyusunan proposal ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Seluruh Guru MIS Jabal Noor, yang sudah memberi kan izin penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.
10. Trimakasih kepada kedua orang tua peneliti, Ayah dan ibu Walaupun Ayah dan Ibu telah memilih jalan masing-masing, kasih sayang dan doa kalian tetap menjadi bagian penting dalam hidup peneliti. Peneliti tetaplah putri kecil kalian, putri terakhir, yang hari ini akhirnya mampu menyelesaikan

pendidikan ini.

11. Teristimewa untuk Ibu tercinta,terima kasih telah menjadi rumah, tempat pulang, sekaligus perempuan yang paling kuat dalam hidup penulis. Terima kasih telah membesarkan, mendampingi, mendoakan, dan membiayai pendidikan peneliti hingga sampai pada titik ini. Gelar ini mungkin tidak akan pernah cukup untuk membalas semua lelah dan pengorbanan Ibu, tetapi semoga menjadi salah satu alasan Ibu tersenyum dan merasa bahwa perjuangan Ibu tidak pernah sia-sia.
12. Terima kasih kepada Ayah, atas segala hal yang telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Semoga Ayah selalu diberikan kesehatan, kebahagiaan, dan kebaikan di setiap langkah.
13. Terimakasih kepada teman-teman Kelas D PGSD yang telah memberi semangat, support, serta motivasi kepada penulis dalam mengerjakan proposal ini terkhusus kepada lisa fantini dan Rahma Fauzia.

14. Terimakasih kepada teman kecil saya hingga sekarang Tri asih Hidayati yang selalu memberi dukungan, support dan mendoakan penulisan.

15. Trimakaih untuk Rahma Fauzia dan Lisa Fantini telah menjadi sahabat dalam perjalanan panjang selama masa perkuliahan. Trimakasih untuk setiap cerita, tawa dan segala perjuangan yang kita lewati bersama. Kalian adalah bagian dari kenangan indah yang akan selalu peneliti simpan.

16. Trimakasih untuk Dika Maulana yang telah menemani perjalanan panjang peneliti. Ditengah jarak dan luasnya lautan yang memisahkan kita. Trimakasih telah menemani, menguatkan, dan selalu percaya bahwa peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini. Semoga setiap pelayaranmu selalu dalam lindungan Allah dan selalu ada jalan untukmu kembali pulang.

17. Dan yang terakhir, terimakasih untuk diri saya sendiri yang telah mampu berjuang dan bertahan untuk menyelesaikan skripsi ini hingga tuntas meskipun berkali – kali merasa lelah dan ingin menyerah.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis akan sangat menghargai kritik dan sarannya. Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang berkepentingan lainnya.

Medan, Juli 2026

Penulis

Siti Nur Choliza

DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**
KATA PENGANTAR ..... **ii**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR TABEL ..... **vii**
DAFTAR GAMBAR ..... **viii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **ix**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 6
1.3 Batasan Masalah 6
1.4 Rumusan Masalah 6
1.5 Tujuan Penelitian 6
1.6 Manfaat Penelitian 6
BAB II KAJIAN PUSTAKA **8**
2.1 Kerangka Teoritis 8
2.1.1 Media Pembelajaran 8
A. Pengertian Media Pembelajaran 8
B. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran 10
C. Kriteria dan Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran 14
D. Jenis-Jenis Media Pembelajaran 15
2.1.2 Media Interaktif Animasi 18
A. Pengertian Media Interaktif Animasi 18
B. Manfaat Media Interaktif Animasi 20
C. Kelebihan dan Kekurangan Media Interaktif Animasi 21
2.1.3 Minat Belajar 24
A. Pengertian Minat Belajar 24
B. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar 25
C. Indikator Minat Belajar 26
2.1.4 Materi Perubahan Wujud Benda 29
2.2 Penelitian Relevan 30

2.3 Kerangka Konseptual 35
2.4 Hipotesis 37
BAB III METODE PENELITIAN 38
3.1 Pendekatan Penelitian 38
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian 39
3.2.1 Lokasi Penelitian 39
3.2.2 Waktu Penelitian 39
3.3 Populasi dan Sampel 40
3.3.1 Populasi 40
3.3.2 Sampel 40
3.4 Variabel dan Defenisi Operasional 41
3.5 Instrumen Penelitian 42
3.5.1 Angket 42
3.6 Teknik Analisis Data 44
3.6.1 Uji Validitas *Expert Judgment* (Ahli) 44
3.6.2 Uji Hipotesis 45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 47
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian 47
4.2 Deskripsi Hasil Uji Coba Instrumen 47
4.3 Hasil Penelitian 48
4.4 Uji Hipotesis 52
4.5 Pembahasan Penelitian 54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 57
5.1 Kesimpulan 57
5.2 Saran 57
DAFTAR PUSTAKA 59
LAMPIRAN 63

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan 30
Tabel 3.1 Desain Metode Penelitian 38
Tabel 3.2 Rencana Pelaksanaan Penelitian 39
Tabel 3.3 Populasi Penelitian 40
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Angket 42
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Angket Minat 43
Tabel 3.6 Kriteria Uji Instrumen 45
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas *Expert Judgment* (Ahli) 48
Tabel 4.2 Hasil Angket Minat Pretest Siswa Kelas IV 48
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Pretest 49
Tabel 4.4 Hasil Angket Minat Postest Siswa Kelas IV 50
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Postest 51
Tabel 4.6 Output Uji Hipotesis 53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual 37
Gambar 4.1 Diagram Batang Hasil Pretest 49
Gambar 4.2 Diagram Batang Hasil Postest 51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Wawancara 64
Lampiran 2 Dokumentasi Wawancara 67
Lampiran 3 Model Ajar *Deep Learning* 68
Lampiran 4 Soal Uraian 72
Lampiran 5 Kunci Jawaban 73
Lampiran 6 Angket 74
Lampiran 7 Lembar Validasi 76
Lampiran 8 Data Mentah Angket Pretest Siswa 78
Lampiran 9 Data Mentah Angket Posttest Siswa 79
Lampiran 10 Hasil Uji Data Penelitian 80
Lampiran 11 Hasil Nilai Lembar Pretest Postest 81
Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan Penelitian 83

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003, pada pasal 3, dinyatakan bahwa: "fungsi pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi dan membangun karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat guna mencerdaskan kehidupan masyarakat. Tujuan utama dari pendidikan adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar bisa menjadi individu yang beriman dan taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang baik, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Sintia Utami, 2023).

Menurut Ki Hadjar Dewantara dalam (Paulinus Kanisius Ndoa & Stefanus Hulu, 2023) Menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan terkoordinasi untuk membebaskan aspek fisik dan mental manusia. Oleh karena itu, untuk mencapai kemerdekaan, pendidikan karakter sangatlah penting. Di samping itu, ia berpendapat bahwa ketika budi (pikiran) dan pekerti (tindakan) berkolaborasi, hal itu akan menghasilkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai dan menciptakan hubungan yang harmonis antara individu dan masyarakat sekitarnya. Berdasarkan penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa Pendidikan adalah proses yang dikendalikan dengan tujuan membantu siswa dalam mengembangkan semua potensi yang mereka miliki, termasuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dengan pendidikan, individu tidak hanya memperoleh kemampuan akademis, tetapi juga dibentuk karakter, dan rasa tanggung jawab sosial

agar dapat berkontribusi dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Karena itu pendidikan memainkan peranan yang sangat penting dalam membentuk individu yang cerdas, bermoral, dan berkualitas.

Minat belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam diri individu untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan baru. Hasrat untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan berpengaruh terhadap proses belajar siswa, sehingga mendorong mereka untuk bekerja lebih keras dalam pendidikan. Kepuasan juga dapat muncul sebagai hasil dari mengamati, menafsirkan, mengingat, atau berpikir, yang tidak selalu berdasarkan alasan logis, tetapi lebih kepada emosi. Kepuasan dapat menjadi pendorong bagi minat siswa untuk belajar, sementara ketidaknyamanan di kelas dapat memengaruhi siswa dan meningkatkan minat belajar mereka sangat penting dengan menyediakan media interaktif. Banyak peneliti berpendapat bahwa guru memiliki tanggung jawab strategis untuk meningkatkan minat belajar para siswa (Amalia, 2024).

Minat belajar adalah motivasi dari dalam diri seseorang untuk terlibat dalam proses pembelajaran guna meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan pengalaman mereka. Minat ini muncul dari keinginan siswa untuk mengetahui serta memahami hal-hal yang menarik, yang mendorong mereka untuk belajar dengan lebih serius. Semakin kuat atau dekat hubungan antara siswa dan materi yang dipelajari, semakin besar pula minat yang dimiliki. Rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran dapat disebabkan oleh faktor-faktor luar, seperti banyaknya tugas yang diberikan oleh guru dalam bentuk lembar kerja, kurangnya penggunaan

media pengajaran yang dapat menarik perhatian siswa, dan pengetahuan serta tugas yang diberikan oleh guru dalam bentuk lembar kerja, kurangnya penggunaan media pengajaran yang dapat menarik perhatian siswa, dan pengetahuan serta keterampilan guru yang kurang dalam memanfaatkan bahan ajar. Hal ini semua dapat mengakibatkan turunnya minat belajar siswa. (Pratama & Hasanah, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara di sekolah MIS Jabal Noor, penulis menemukan salah satu masalah yang dapat diteliti, yaitu dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan model pembelajaran ceramah dalam penyampaian materi, selesai penyampaian materi langsung diberi soal atau pertanyaan terkait mata pelajaran tersebut. Terkadang guru juga menggunakan media infocus untuk menonton video yang bersangkutan dengan materi. Sehingga siswa merasa jenuh dengan media belajar yang terbatas, (1) Masih kurangnya minat belajar siswa kelas IV. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan menjawab pertanyaan, seringkali siswa bosan atau mengobrol saat pembelajaran berlangsung, (2) Kurangnya kefokus siswa dalam pembelajaran IPAS menjadikan perhatian akan rendahnya Minat Belajar siswa, (3) Masih kurangnya keaktifan dan antusias siswa dalam proses pembelajaran IPAS. Hal ini dapat dirasakan, ketika selesai pembelajaran tidak banyak siswa yang ingat dari apa yang sudah dipelajari dalam kelas. Sehingga proses belajar hanya berakhir selesainya pembelajaran dihari itu, tanpa ada hasil yang dirasakan siswa selama belajar di kelas.

Penelitian ini berfokus pada pentingnya meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar, khususnya di pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran yang bersifat interaktif seperti animasi

dan multimedia semakin diyakini bermanfaat dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Pemakaian media ini diharapkan bisa membantu siswa dalam memvisualisasikan materi yang abstrak, sekaligus meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak media pembelajaran interaktif berbasis animasi terhadap minat belajar siswa, serta memberikan saran kepada para pendidik untuk mengembangkan media yang tepat demi proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. (Kinaya et al., 2024).

Menurut (Kinaya et al., 2024) menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis animasi memberikan efek yang baik terhadap ketertarikan siswa dalam belajar. Animasi mampu menggambarkan materi dengan cara yang menarik dan hidup, sehingga membantu siswa dalam memahami dan meningkatkan semangat belajar mereka. Pemanfaatan media ini juga mendukung guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih aktif dan efektif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa, terutama dalam pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

Media animasi interaktif merupakan bentuk media yang dibuat dengan bantuan komputer dan dikembangkan menggunakan *Microsoft Power Point*. Media ini mengkombinasikan berbagai elemen, termasuk audio, gambar, klip video, dan teks, serta memasukkan animasi, agar para siswa dapat menangkap pesan yang ingin disampaikan dan memberikan reaksi terhadap media tersebut. Penggunaan media animasi interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Terdapat lebih banyak siswa yang berhasil menyelesaikan masalah yang

berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, penerapan, serta mampu menjawab pertanyaan yang terkait dengan bahan yang disampaikan oleh peneliti. Hasil belajar berfungsi sebagai tolak ukur untuk menilai sejauh mana siswa telah menguasai materi yang diajarkan selama proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan akibat dari kegiatan belajar, sehingga perubahan sikap atau peningkatan pemahaman serta pengalaman termasuk dalam hasil belajar..(Dianah et al., 2023).

Menurut (Listiana et al., 2024) penggunaan alat belajar yang berlandaskan animasi dan simulasi interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efisien dan memotivasi siswa. Animasi adalah salah satu alat yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar. Alat animasi dapat menggambarkan suatu proses yang tidak dapat dilihat secara langsung sehingga siswa bisa memahami dampak suatu variabel terhadap perubahan yang terjadi. Alat animasi dapat berbentuk film atau video, yang dapat dilengkapi dengan gambar, teks, dan foto (Sintia Utami,2023). Peneliti (Khualid & Rohmah, 2025) Menyatakan bahwa penggunaan alat pembelajaran yang berbasis animasi dan simulasi yang interaktif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efisien serta meningkatkan semangat belajar siswa. Alat pembelajaran interaktif memudahkan guru dalam merancang proses belajar yang kreatif dan menarik. Hal ini memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan salah satu pelajaran yang sering kali dianggap kurang menarik karena banyaknya materi yang perlu dipelajari. Dalam konteks ini, peneliti akan memanfaatkan media interaktif berupa animasi, seperti Power Point interaktif dan video animasi yang membahas topik pelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Minat belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS, masih tergolong rendah karena pembelajaran cenderung bersifat konvensional dan kurang menarik.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran berdampak pada rendahnya partisipasi dan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung.
3. Materi IPAS yang bersifat abstrak sulit dipahami siswa tanpa bantuan media visual.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian membatasi masalah yang diteliti yaitu pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV MIS Jabal Noor.

1.4 Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS kelas IV MIS Jabal Noor?

1.5 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIS Jabal Noor.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun keuntungan yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat dalam Aspek Teoritis

Harapan dari hasil penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi serta manfaat untuk pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar, sekaligus memperkaya data dari penelitian yang sudah ada. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan pemahaman mengenai dampak media interaktif animasi terhadap minat belajar dalam pelajaran IPAS.

2. Manfaat dalam Aspek Praktis

a. Untuk pihak sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi dan masukan dalam upaya memperbaiki media pembelajaran di MIS Jabal Noor.
b. Untuk guru, penelitian ini bisa menjadi referensi guna meningkatkan minat belajar siswa dengan memahami dampak media interaktif animasi dalam pelajaran IPAS untuk kelas IV di MIS Jabal Noor. Para guru juga dapat memanfaatkan informasi ini untuk mendukung minat belajar siswa.
c. Untuk peneliti, penelitian ini dapat memperluas pengetahuan dan cara berpikir ilmiah serta memberikan tambahan model dan media dalam proses belajar mengajar sebagai persiapan untuk menjadi pendidik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

A. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang memiliki arti medium, yang secara harfiah berarti perantara atau penyampai pesan. Media pembelajaran mencakup segala jenis alat, materi, atau sarana yang dipakai untuk menyampaikan informasi atau materi pengajaran dari pengajar kepada siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih efisien, menarik, dan mudah dipahami. Media pembelajaran merupakan alat yang bisa digunakan untuk membantu jalan nya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, namun sudah banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar (Fadilah et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan alat bantu bagi pendidik dalam menyampaikan materi ajar, menumbuhkan kreativitas peserta didik, serta memperkuat perhatian mereka selama proses belajar. Dengan menggunakan media, siswa akan lebih bersemangat untuk belajar, serta mendorong mereka untuk berinteraksi melalui tulisan, berbicara, dan berimajinasi dengan lebih aktif. Selain itu media pembelajaran dapat mengatasi kebosanan peserta didik selama proses pembelajaran baik pada pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri melalui daring. (Tullah et al., 2022).

Menurut (Nurfadhillah et al., 2021) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan menjadi lebih jelas

dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran membantu siswa dalam memahami konsep abstrak dan menyenangkan. Oleh karena itu, media pembelajaran yang baik memungkinkan siswa untuk mendapatkan hasil dan memperkaya pengetahuan siswa secara langsung pada proses pembelajaran yang dilakukan.

Menurut (Umar, 2024) media pembelajaran merupakan sarana komunikasi antara guru dan siswa dalam penyampaian materi pembelajaran yang lebih jelas dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan keberhasilan belajar. Menurut (Tarbiyah, 2021) Media merupakan alat bantu yang dapat menyambungkan interaksi antara guru dan siswa pada saat proses belajar mengajar yang mana media begitu membantu seorang guru ketika menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut (Lestari, 2023). Media merupakan jenis atau sarana komunikasi yang merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang berasal dari bahasa Latin, yang berarti perantara. Media bertindak sebagai alat penting yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran yang dapat diikuti secara langsung oleh para siswa. Menurut (Daniyati et al., 2023) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pessan melalui saluran-saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau prasarana pada materi pengajaran yang dapat mendukung

proses belajar mengajar antara guru dan siswa dengan cara menjelaskan, berdiskusi, dan menunjukkan alat yang digunakan pada proses belajar mengajar yang mendukung cara belajar peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan lebih baik dan optimal.

B. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media dalam pendidikan mencakup peningkatan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan murid, memberikan dorongan, menyamakan pemahaman, serta memperjelas pengajaran materi agar proses belajar menjadi lebih efisien dan efektif. Dengan penerapan model yang tepat, akan terbentuk suasana belajar yang aktif dan menyenangkan di ruang kelas. Penting bagi pendidik untuk menerapkan metode pembelajaran terkini yang lebih inovatif dan efektif dalam proses belajar.Menurut Suwarna,dkk dikutip dari penelitian Fadilah dalam (Dianah et al., 2023) mengemukakan manfaat media pembelajaran secara khusus adalah sebagail berikut:

a. Materi pembelajaran bisa disajikan secara konsisten. Guru memiliki banyak pandangan yang berbeda mengenai sesuatu. Dengan bantuan media, perbedaan pandangan ini bisa diminimalkan, sehingga materi dapat disampaikan secara konsisten.
b. Pembelajaran menjadi lebih menarik. Media dapat menyajikan informasi yang bisa didengar (audio) dan yang bisa dilihat (visual), sehingga prinsip, konsep, proses, serta prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan utuh.
c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif. Jika media dipilih dan dikembangkan

dengan baik, hal ini bisa memfasilitasi komunikasi aktif antara guru dan siswa. Tanpa media, guru sering kali hanya menyampaikan materi secara satu arah kepada siswa.

d. Waktu yang digunakan untuk belajar mengajar bisa dikurangi. Para guru sering kali menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan pelajaran. Namun, dengan pemanfaatan media pembelajaran, waktu terbatas tersebut bisa dimanfaatkan dengan lebih efektif.
e. Kualitas pembelajaran siswa dapat ditingkatkan. Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih dalam dan utuh.
f. Pembelajaran bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pendidikan dapat mengatasi batasan indera, ruang, dan waktu. Ini berarti bahwa media pembelajaran bisa dirancang untuk memudahkan siswa belajar di mana pun dan kapan pun mereka mau, tanpa tergantung pada guru.
g. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat meningkat. Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga bisa memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar. Dengan media, proses pembelajaran terasa lebih menarik.
h. Peran guru bisa bertransformasi menjadi lebih positif dan produktif. Fungsi media pendidikan adalah untuk tujuan pengajaran, di mana informasi dalam media harus melibatkan siswa baik secara mental maupun dalam aktivitas nyata agar pembelajaran dapat terjadi. Dengan memanfaatkan media, guru bisa lebih fokus pada aspek motivasi, penyampaian informasi, bimbingan,

dan pemberian instruksi.

Menurut Suarni dalam (Fitri, 2021) proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Empat fungsi media pembelajaran khususnya pada media visual, yaitu:

1. Fungsi atensi menunjukkan bahwa media visual adalah pusat perhatian, yang mampu menarik dan memfokuskan konsentrasi pelajar pada materi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau mendampingi teks materi tersebut.
2. Fungsi afektif berarti bahwa media visual dapat menjadi daya tarik dan meningkatkan kesenangan siswa saat membaca teks bergambar. Gambar atau simbol visual dapat membangkitkan emosi dan tanggapan dari para pelajar.
3. Fungsi kognitif mengisyaratkan bahwa media visual memperlihatkan bahwa simbol visual mempermudah pencapaian tujuan dalam memahami dan menerima informasi atau pesan yang terdapat dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris berarti bahwa media visual menyediakan konteks bagi pemahaman teks, serta membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca untuk menata informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Dalam (Isran Rasyid Karo-Karo S, 2020) Hamalik menyatakan bahwa penggunaan alat bantu pengajaran dalam kegiatan belajar dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan untuk belajar, serta memberikan dampak psikologis kepada siswa. Secara umum, keuntungan

dari media dalam proses belajar adalah memperlancar komunikasi antara guru dan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Namun, secara spesifik ada beberapa keuntungan dari media yang dijelaskan lebih mendetail dan misalnya untuk mengenali beberapa keuntungan media dalam pembelajaran yaitu:

a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja.
g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Menurut (Umar & Metro 2020) Fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat yang memperjelas penyampaian pesan dan informasi, meningkatkan daya tarik serta semangat belajar siswa, dan membantu mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Media juga berperan dalam mempermudah proses pendidikan dan pengajaran, memberikan pengalaman yang nyata, dan memperluas presentasi pendidikan melalui saluran media massa. Pemakaian media pengajaran sesungguhnya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas selama pengajaran. Dengan bantuan media, diharapkan siswa dapat memanfaatkan semua alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati,

dan pada akhirnya memperoleh berbagai pengetahuan, sikap, serta keterampilan sebagai hasil dari proses belajar mereka. Maka dengan begitu tujuan pembelajaran yang diinginkan, juga dapat mencapai nilai yang maksimal dan lebih baik untuk kedepannya.

C. Kriteria dan Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria dan prinsip dalam pemilihan media pembelajaran mencakup beberapa aspek yang signifikan. Di antara prinsip-prinsip tersebut terdapat efektivitas dan efisiensi, tingkatan berpikir siswa, interaktivitas dari media, serta kesesuaian dengan kondisi peserta didik dan ketersediaan media itu sendiri. Ciri-ciri media yang baik harus sesuai dengan karakteristik siswa, terjangkau, sederhana, mudah dipakai, dan dapat mendukung proses belajar secara optimal. Selain itu, media harus mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, serta harus dikuasai dan digunakan dengan baik oleh guru. (Dina et al., 2025). Berikut ini beberapa perinsip yang harus di perhaikan saat guru memilih media untuk pembelajaran yang akan dilaksanakannya :

1. Prinsip efektivitas dan efisiensi
2. Prinsip tingkat berfikir siswa
3. Interaktifitas media pembelajaran
4. Ketersediaan media pembelajaran
5. Kemampuan guru menggunakan media pembelajaran
6. Alokasi waktu
7. Fleksibelitas (kelenturan) media pembelajaran
8. Keamanan penggunaan media pembelajaran

Beberapa kriteria yang perlu di perhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut :

a. Sesuai dengan tujuan.
b. Praktis, mudah dan bertahan.
c. Keadaan peserta didik.
d. Ketersediaan.
e. Mampu dan terampil menggunakan.

D. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

a. Media Visual

Media pembelajaran yang menyampaikan informasi melalui indra penglihatan sehingga membantu peserta didik memahami materi secara konkret. Seperti gamber, foto, grafik, diagram, poster, peta.

b. Media Audio

Media pembelajaran yang menyampaikan pesan melalui indra pendengaran untuk meningkatkan kemampuan menyimak dan pemahaman materi.Seperti rekaman suara, radio, podcast, lagu pembelajaran.

c. Media Audio-Visual

Media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara dan gambar secara bersamaan sehingga materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.Seperti video pembelajaran, film edukasi, animasi, televisi pendidikan.

d. Media Tulis

Media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk bahan tertulis atau cetakan sebagai sumber belajar utama atau pendukung.Seperti buku teks, modul,

LKS, handout.

e. Media Berbasis Teknologi/Digital

Media pembelajaran yang memanfaatkan berbagai perangkat teknologi dan internet untuk menyampaikan materi secara interaktif dan fleksibel. Seperti e-learning, aplikasi pembelajaran, website edukasi, Google Classroom.

f. Media Realita (Nyata)

Media pembelajaran berupa objek asli atau tiruan yang digunakan untuk memberikan pengalaman belajar secara langsung. Seperti alat peraga, model, miniatur, analisis.

g. Media Lingkungan

Media pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar agar peserta didik memperoleh pengalaman nyata dan kontekstual.Seperti kunjungan lapangan, observasi lingkungan sekolah atau masyarakat.

Kesimpulan dari jenis-jenis media pembelajaran adalah bahwa media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan karakteristiknya menjadi beberapa kategori utama, yaitu media audio, visual, audiovisual diam, audiovisual bergerak, dan media cetak. Masing-masing jenis media memiliki fungsi dan keunggulan tersendiri dalam mendukung proses belajar mengajar. Media audio digunakan untuk menyampaikan informasi melalui suara, media visual menyajikan gambar dan gambar diam, audiovisual diam menggabungkan unsur suara dan gambar diam secara bersamaan, sedangkan audiovisual bergerak melibatkan unsur suara, gambar diam dan gerak secara dinamis. Media cetak berupa buku, modul, dan

bahan tulis lainnya juga termasuk dalam kategori media pembelajaran. Pemilihan jenis media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta faktor ketersediaan dan mutu teknis agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik (Umar & Metro 2020).

1. **Berdasarkan Fungsi Pembelajaran**
    a. Animasi Penjelasan (*Explanatory Animation*); Digunakan untuk menjelaskan konsep atau materi pembelajaran.
    b. Animasi Simulasi; Menyajikan tiruan suatu proses atau kejadian agar siswa dapat memahami konsep secara konkret.
    c. Animasi Latihan (*Drill and Practice*); Digunakan untuk melatih keterampilan siswa melalui soal dan umpan balik langsung.
    d. Animasi Evaluasi; Digunakan untuk mengukur pemahaman siswa melalui tes atau kuis interaktif.
2. **Berdasarkan Bentuk Penyajian**
    1. Animasi 2D: Menggunakan gambar dua dimensi yang sederhana dan mudah di pahami.
    2. Animasi 3D: Menampilkan objek tiga dimensi sehingga terlihat lebih sederhana dan teliti.
3. **Berdasarkan Tujuan Penggunaan**
    a. Media untuk mendukung proses belajar di gunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
    b. Media untuk pengayaan dan perbaikan digunakan untuk memperdalam pemahaman atau mengulangi materi.

2.1.2 Media Interaktif Animasi

A. Pengertian Media Interaktif Animasi

Salah satu media teknologi dalam pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran di masa sekarang ini adalah media belajar berupa animasi. Media interaktif animasi merupakan media berupa gambar yang bergerak disertai dengan suara dan merupakan perkembangan dari IPTEK. Penggunaan media interaktif animasi ini sangat berpengaruh bagi siswa itu sendiri dalam proses belajarnya serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Media interaktif. animasi memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa sekolah dasar (Saputra, 2024).

Menurut Anjani dalam (Alfajri, 2022) Media interaktif adalah jenis media yang sangat rumit karena mampu menarik perhatian audiens dengan secara konsisten mengkombinasikan berbagai elemen media seperti tulisan, gambar, grafik, foto, video, dan animasi menjadi satu kesatuan yang menarik. Dari definisi tersebut, maka media interaktif dibuat dengan tujuan khusus untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik agar dapat memberikan umpan balik dan interaksi kepada pengguna, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Menurut (Ruswan et al., 2024) media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendingkatkan interaksi siswa dan mendorong siswa agar lebih aktif pada saat kegiatan pembelajaran. Hal utama untuk meningkatkan media pembelajaran adalah teknologi. Teknologi dapat memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan efisien dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Penggunaan media pembelajaran yang menggunakan teknologi di era yang banyak menjadi pusat

perhatian oleh para pendidik adalah media pembelajaran video animasi. Menurut Saputra dalam (Pradana, 2025) video animasi berperan penting dalam pendidikan dasar karena mampu menyederhanakan konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Dengan penyajian yang lebih visual dan interaktif, siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi yang disampaikan. Selain itu, daya tarik visual dan animasi yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Razzaq dalam (Saputra, 2024) anak usia sekolah sebagian besar tertarik dengan media interaktif animasi. media interaktif animasi berkembang pesat sejak awal kemunculannya di Indonesia sampai sekarang. Anak-anak yang menonton animasi pada dasarnya secara langsung maupun tidak langsung dapat terpengaruh, baik secara sosiologis maupun psikologis. Anak-anak di Indonesia yang termasuk dalam batasan umur 7-12 tahun yang duduk di bangku sekolah dasar gemar menonton televisi yang menyiarkan tayangan hiburan termasuk animasi itu sendiri.

Menurut (Rosmiati & Farabi, 2023) Animasi Interktif adalah video kartun animasi yang diisi dengan materi pelajaran dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk sekolah dasar karena menarik dan terkesan lucu serta cocok untuk anak usia dini. Proses pembelajaran yang menggunakan media video animasi setidaknya dapat mengalihkan perhatian dan fokus peserta didik sehingga mereka menjadi lebih aktif dan dapat mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Selain daripada itu peserta didik juga butuh proses belajar yang menyenangkan, menghibur dengan menggunakan media yang menarik. Penggunaan media interaktif animasi dalam pembelajaran memberikan suasana

yang baru dan menyenangkan bagi siswa serta dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Pemanfaatan media interaktif animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, karena interaktif animasi bersifat menarik. Jika media interaktif animasi ini sudah menarik perhatian siswa, maka diharapkan informasi akan mudah dimengerti, karena sebanyak mungkin indera terlibat, terutama telinga dan mata yang digunakan untuk menyerap informasi (Saputra, 2024).

B. Manfaat Media Interaktif Animasi

Berikut adalah manfaat media interaktif animasi:

a. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Tampilan animasi yang menarik dan interaktif membuat siswa lebih bersemangat dan tidak cepat jenuh selama proses pembelajaran.
b. Mempermudah pemahaman materi. Materi yang bersifat abstrak dapat ditampilkan dengan cara visual dan dinamis, sehingga siswa dapat lebih mudah mengerti.
c. Meningkatkan keaktifan siswa. Media interaktif animasi memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung melalui klik, pilihan menu, kuis, atau simulasi, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif.
d. Mendukung berbagai gaya belajar. Media ini mengintegrasikan elemen visual, audio, dan gerakan, sehingga sesuai untuk siswa dengan berbagai gaya belajar seperti visual, auditori, maupun kinestetik.
e. Meningkatkan hasil belajar. Penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami dapat membantu siswa untuk mengingat informasi lebih lama

dan meningkatkan hasil belajar mereka.

f. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Animasi menghadirkan pengalaman belajar yang bervariasi sehingga suasana kelas menjadi lebih nyaman dan menyenangkan.

g. Membantu guru dalam penyampaian materi. Guru akan lebih mudah untuk menjelaskan materi yang rumit karena didukung oleh visualisasi animasi yang jelas.

C. Kelebihan dan Kekurangan Media Interaktif Animasi

Menurut (Yahya et al., 2023) Menyebutkan kelebihan media interaktif animasi:

a. Media Pembelajaran Interaktif Animasi dan Riset Kelebihannya Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Pembelajaran menggunakan warna, suara, dan visual, meningkatkan perhatian siswa (motivasi dan antusias) dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

b. Mempermudah pemahaman materi abstrak. Beberapa konsep sulit untuk dipahami ataupun tidak dapat diobservasi secara langsung, misalnya, beberapa proses ilmiah, matematika (operator dan sistemnya), menjadi lebih mudah dipahami melalui visualisasi.

c. Mendukung proses pembelajaran secara mandiri dan interaktif. Siswa dapat belajar secara mandiri, tergantung pada interaktifitas dan kecepatan masing-masing siswa, dan dapat mengulang pembelajaran kapan saja.

d. Meningkatkan keterlibatan (interaksi) siswa. Dengan kuis, simulasi, dan

beberapa alur navigasi, siswa tidak pasif, tetapi juga aktif berinteraksi, Mengakses informasi serta berinteraksi lebih jauh. Menyediakan pengalaman belajar multisensorik.

e. Mengakses kombinasi teks, gambar, audio, dan video animasi, serta interaktivitas pada beberapa komponen, dapat meningkatkan memori dan pemahaman siswa. Materi lebih mudah disampaikan dan sistematis. Beberapa perhatian siswa dapat disi beberapa dari setiap pelajaran interaktif animasi.
f. Menyediakan pengalaman belajar multisensorik. Mengakses kombinasi teks, gambar, audio, dan video animasi, serta interaktivitas pada beberapa komponen, dapat meningkatkan memori dan pemahaman siswa. Materi lebih mudah disampaikan dan sistematis. Beberapa perhatian siswa dapat disi beberapa dari setiap pelajaran interaktif animasi.

Menurut (Pratwi & Nugraheni, 2022) menyebutkan kekurangan media interaktif animasi.

a. Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Kebutuhan akan infrastruktur teknologi tertentu Penggunaan media ini membutuhkan alat seperti komputer, proyektor, atau gadget, serta akses ke listrik dan internet.
b. Biaya dan waktu yang diperlukan untuk pengembangan relatif tinggi.
c. Pembuatan media animasi interaktif sangat mahal dan memerlukan keterampilan khusus, waktu yang lama, dan biaya yang cukup besar.
d. Ketergantungan pada teknologi jika terjadi pemadaman listrik atau kerusakan perangkat, proses pembelajaran dapat terganggu.

e. Tidak semua guru memiliki keterampilan teknis.
f. Guru memerlukan pelatihan agar dapat menggunakan dan mengembangkan media animasi secara optimal. Ada potensi untuk mengalihkan fokus Jika terdapat terlalu banyak efek visual dalam animasi, siswa dapat lebih fokus pada penampilan daripada konten materi.
g. Animasi media lebih efektif dengan bimbingan guru Animasi media masih memerlukan guru untuk menjelaskan dan memperkuat konsep-konsep.

Adapun kekurangannya yaitu:

a. Produksi Kompleks & Mahal**:** Memerlukan keahlian teknis tinggi, waktu pembuatan yang lama, serta biaya tinggi (perangkat lunak/keras).
b. Ketergantungan Teknologi: Membutuhkan perangkat keras yang memadai dan jaringan stabil, serta rentan terhadap gangguan teknis.
c. Potensi Distraksi: Jika terlalu fokus pada visual, tujuan pembelajaran utama bisa terabaikan atau membingungkan.
d. Keterbatasan Kreativitas: Terkadang gaya animasi tertentu membatasi realisme atau kurang dinamis dibandingkan media aslinya.
h. Memerlukan Keahlian Khusus: Guru atau pembuat media harus memiliki keterampilan khusus untuk mendesain animasi yang efektif.

Jadi, kesimpulan dari beberapa pendapat para ahli di atas bahwa kelebihan media interaktif ini dapat meningkatkan minat belajar siswa mendukung proses pembelajaran secara mandiri, dan membuat siswa lebih aktif. Kekurangannya, yaitu tidak sedikit guru yang paham akan media interaktif ini.

2.1.3 Minat Belajar

A. Pengertian Minat Belajar

Kata interest, sebagai Bahasa inggris yang berarti ada kesukaan, perhatian, minat, keinginan, dan kecenderungan hati. Dalam kegiatan belajar, siswa akan mendorong aktifitas dan partisipasi kalau ada minat. Artinya, siswa akan lebih memperhatikan pada kegiatan belajar yang sedang berlangsung. Menurut Slameto dalam (Siahaan et al., 2023), minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Menurut Siti Komariah dalam (Sihombing et al., 2024) menyatakan bahwa minat merupakan salah satu faktor yang bersumber dari dalam diri kita yang berpengaruh terhadap prestasi belajar seorang mahasiswa. Minat adalah sumber motivasi yang dapat mendorong mahasiswa untuk melakukan apa yang dia ingin lakukan ketika mereka bebas memilih.

Menurut (Wijaya et al., 2023) menyatakan minat belajar merupakan pendorong yang dapat menyebabkan perhatian seseorang terhadap sesuatu dapat terpusat. Sedangkan belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan pada dirinya sendiri sesuai dengan pengalaman yang diperolehnya di lapangan. Menurut Nisak dalam (Hikmah & Indonesia, 2021) Menyatakan minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas suatu kegiatan. minat belajar adalah kecenderungan hati untuk belajar demimendapatkan informasi, pengetahuan, kecakapan melalui usaha, pengajaran atau pengalaman.

Dari penjelasan di atas dapat di simpulkan Minat belajar merupakan dorongan dari dalam diri siswa yang ditandai dengan rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Minat belajar memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran, karena siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih fokus, termotivasi, dan bersemangat dalam memahami materi.

B. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar siswa sangat menentukan keberhasilan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Dalam (Rasyid et al., 2015) menyatakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar ialah sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Keberhasilan siswa dalam proses belajar sangat bergantung pada minatnya. Menurut (Saragih et al., 2024) terdapat dua faktor minat belajar, sebagai berikut:

1. Motivasi: Kebutuhan dan dorongan internal yang kuat membuat siswa lebih fokus, antusias, dan sungguh-sungguh dalam belajar.
2. Kondisi Fisik dan Psikologis: Tubuh yang sehat serta emosi dan sikap yang positif meningkatkan fokus dan semangat belajar siswa.
3. Latar Belakang Pendidikan Keluarga: Orang tua berpendidikan cenderung lebih memahami pentingnya edukasi dan mampu menanamkan nilai-nilai belajar yang positif pada anak.

b. Faktor Eksternal

Menurut (Bararah et al., 2022) menyatakan faktor eksternal merujuk pada elemen yang berasal dari lingkungan luar siswa seperti:

1. Media Pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti animasi interaktif dapat meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa dalam belajar.
2. Metode mengajar guru. Penggunaan metode pengajaran yang beragam dan tidak monoton mampu menciptakan ketertarikan belajar siswa.
3. Lingkungan Keluarga. Dukungan dari orang tua, kondisi rumah yang mendukung, dan perhatian terhadap proses belajar anak memengaruhi ketertarikan belajar.
4. Lingkungan sekolah. Fasilitas yang tersedia di sekolah, kelas, serta interaksi antara guru dan siswa juga berperan dalam menumbuhkan minat belajar.
5. Lingkungan Teman Sebaya. Rekan-rekan yang memiliki sikap positif terhadap pendidikan dapat memotivasi siswa untuk lebih tertarik dalam belajar.
6. Sarana dan Prasarana. Ketersediaan alat pembelajaran, buku, serta teknologi yang mendukung dapat menambah motivasi siswa untuk belajar.

C. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto dalam (Putri et al., 2023) beberapa indikator minat belajar adalah perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Dari beberapa definisi yang diajukan mengenai indikator minat belajar, dalam studi ini saya menggunakan indikator ketertarikan sebagai berikut:

a. Perasaan Senang Jika seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu, maka tidak akan ada perasaan terpaksa untuk belajar.

Misalnya, senang berpartisipasi dalam pelajaran, tidak merasa bosan selama pelajaran, dan hadir selama pelajaran.

b. Keterlibatan Siswa Ketertarikan seseorang terhadap suatu objek adalah yang membuat orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan aktivitas dari objek tersebut. Misalnya, aktif dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.
c. Ketertarikan Sehubungan dengan ketertarikan seseorang, terdapat kondisi psikologis yang dirangsang oleh aktivitas itu sendiri. Misalnya, antusias dalam berpartisipasi dalam pelajaran dan tidak terlambat dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
d. Perhatian Siswa Minat dan perhatian adalah dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari. Perhatian siswa adalah konsentrasi siswa yang fokus pada pengamatan dan pemahaman, mengabaikan segalanya. Siswa yang memiliki minat pada suatu objek akan memperhatikan objek tersebut. Misalnya, mendengarkan penjelasan guru dan mencatat pelajaran.

Indikator minat dalam belajar berdasarkan (Dasar et al., 2023) adalah sebagai berikut:

1. Rasa suka yang mencakup pengalaman siswa selama belajar, pandangan siswa terhadap pengajar, serta aktivitas pembelajaran yang dilakukan.
2. Menunjukkan fokus saat menjalani proses belajar.
3. Hasrat untuk mempelajari sesuatu.
4. Partisipasi aktif dalam proses belajar.

Ada juga menurut Sumarmo dalam (Imami, 2021) yaitu :

1. Memiliki rasa senang
2. Memiliki daya tarik
3. Perhatian dalam hal sesuatu
4. Terlibat dalam setiap pembelajaran
5. Rajin belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan
6. Tekun dan selalu disiplin dalam belajar
7. Selalu membuat jadwal belajar.

Menurut (Asih & Adi) dalam (Imami, 2021) indikator minat belajar, yaitu:

1. Senang
2. Menarik
3. Memperhatikan sesuatu
4. Terlibat dalam setiap pelajaran
5. Rajin mengerjakan tugas
6. Tekun dan disiplin dalam belajar
7. Selalu membuat jadwal belajar.

Sedangkan menurut Safari (Apriyanto & Herlina) dalam (Imami, 2021) menyatakan:

1. Indikator minat belajar adalah rasa senang.
2. Ketertarikan siswa dalam belajar.
3. Perhatian siswa dalam belajar.
4. Siswa terlibat dalam belajar.

Adapun menurut (Ria, 2021)terdapat empat indikator yang dapat digunakan

untuk mengukur minat belajar yaitu:

1. Perasaan senang
2. Perasaan tertarik
3. Partisipasi aktif siswa
4. Perhatian dan keinginan belajar

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat di simpulkan indikator minat belajar ialah dari rasa senang, ketertarikan siswa dalam suatu hal, rajin dalam mengerjakan tugas, dan motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan indikator minat belajar menurut (Ria, 2021) yaitu (1). Perasaan senang (2). Perasaan tertarik (3). Partisipasi aktif siswa (4). Perhatian dan keinginan belajar.

2.1.4 Materi Perubahan Wujud Benda

Dalam proses belajar memahami konsep IPA di tingkat sekolah dasar, terdapat topik mengenai perubahan bentuk benda yang sering kali menyebabkan kesulitan bagisiswa dalam mengerti konsep tersebut. Banyak siswa masih memiliki pengetahuan yang kurang memadai mengenai benda-benda dan reaksi yang mungkin terjadi saat benda tersebut diberi berbagai tekanan. Perubahan bentuk benda adalah saat suatu benda bertransformasi menjadi wujud benda dari sebelumnya, baik dari segi ukuran, bentuk, maupun aroma atau atau baunya yang berubah.

Beberapa zat dapat mengalami perubahan mulai dari sifat ataupun bentuk, perubahanperubahan wujud tersebut dapat diakibatkan oleh beberapa faktor. Berikut adalah bentuk perubahan wujud benda padat, cair dan gas:

a. Perubahan wujud benda padat. Perubahan yang terjadi pada zat padat

biasanya disebabkan oleh pengaruh suhu. Contohnya ketika kita mencoba memanaskan gula pasir, gula pasir yang terkena suhu panas maka ia akan berubah wujud menjadi cair namun akan dapat berubah menjadi padat ketika dibiarkan di tempat terbuka, hal ini menunjukkan bahwa suhu dapat mempengaruhi perubahan wujud pada benda padat. Peristiwa ini dapat disebut juga dengan mencair.

b. Perubahan wujud benda Cair. Bentuk perubahan benda cair dapat terjadi karena beberapa hal seperti pendinginan ataupun ataupun pemanasan. Contohnya ialah seperti air yang dimasak di atas panci yang dibiarkan terus selama berjam-jam maka yang terjadi adalah air yang dimasak akan merubah menjadi uap dan menjadi gas air tersebut tidak hilang melainkan berubah bentuk saja.

c. Perubahan wujud benda gas. Bentuk dari perubahan wujud benda gas dapat diakibatkan oleh berbagai hal seperti adanya pengaruh suhu. Contoh dari perubahan wujud dari gas ialah ketika kamu melihat tetesan air pada rumput pada saat pagi hari, rumput yang mulanya kering namun ketika dibiarkan semalaman maka rumput tersebut akan basah dan terdapat tetesan air. (Fahreza et al., 2024).

2.2 Penelitian Relevan

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil & Kesimpulan
1.	(Afriyanti & Julia, 2023)	Pengaruh Video Animasi	Metode kuantitatif	Penerapan video animasi sebagai media

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil & Kesimpulan
		Bergambar terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 02 Sertajaya	dengan desain penelitian *pre-experimental* desain *one group pretest-posttest.*	pembelajaran, berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap para guru, mendapatkan penilaian yang baik dengan persentase mencapai 94,2%. Di sisi lain, minat belajar siswa kelas IV di SDN Sertajaya 02, yang diukur melalui hasil angket dari 33 responden dengan 10 pernyataan yang terdiri dari 5 pernyataan positif dan 5 pernyataan negatif, mendapatkan nilai sebesar 85%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa termasuk dalam kategori sangat baik.
2.	(Asmayani es al., 2023)	Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Siswa	Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan	Hasil penelitan memperlihatkan bahwa berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan *paired sample test*

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil & Kesimpulan
		pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SD Negeri Kalukuang II Makassar	kuantitatif dengan desain penelitian *one gorup pretest-posttest*. Metode yang digunakan metode pra-eksperimen.	didapatkan dalam pengelolaan hasil hipotesis Sig. (2-tailed).
3.	(Amiruddin, 2022)	Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Pelajaran IPA Materi Panca Indra	Jenis penelitian yang digunakan kuantitatif. Desain penelitian *Quasi Eksperimen* desain *eskperimen (Posttest Only Control Design).*	Aktivitas belajar siswa meningkat dan terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan media animasi 2D mudah dipahami dari skor siswa yang meningkat dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional tidak meningkat pada siswa kelas V SD tahun ajaran 2020/2021 SDN 25 Seririt Kecamatan Seririt.
4.	(Turnip et al.,	Pengaruh Media	Metode	Penelitian menunjukkan

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil & Kesimpulan
	2024)	Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 095172 Saragih Ras.	penelitian kuantitatif dengan desain *One Group Pretest Posttest.*	adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis animasi. Dimana nilai rata-rata pada pretest 55,76 dan meningkat menjadi 80,16 pada posttest. Uji N-Gain sebesar 0,5 yang termasuk dalam kategori sedang (0,3<g<0,7). Persentase hasil yang diperoleh adalah 51,00 <70, tergolong cukup efektif. Uji hipotesis memperoleh nilai t sebesar 5,18. Denan nilai t hitung lebih besar dibanding t tabel (5,18> 2,045). Sehingga menyimpulkan penelitian ini terdapat pengaruh signifikan dari penerapan media interaktif nimasi terhadap hasil belajar IPA pada materi bagian-bagian tumbuhan

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil & Kesimpulan
				dan fungsinya di kelas IV SD Negeri 095172 Saragih Ras tahun ajaran 2024/2025.
5.	(Sintia Utami & Jayanti, 2023)	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar pada mata Pelajaran IPS di SD Negeri 3 Tanjung Lago.	Metode penelitian adalah kuantitatif, jenis penelitian yang digunakan *Quasi Experimental Design* dengan bentuk desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*.	Dengan analisis data nilai t hitung 4,882, df yaitu 14, menghasilkan t tabel sebesar 2,145. Berdasarkan hasilnya t hitung> t tabel maka H0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Mannuraki.
6.	(Lyenta, 2024)	Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajae pada mata pelajaran IPA Siswa Kelas	Metode penelitian kuantitatif yang melibatkan analisis data mendalam	Berdasarkan tabel uji t nilai sig (2-tailed) yaitu 0,005 <0,05 diketahui t hitung sebesar 2,900 dan nilai t tabel pada tabel statistik dengan signifikasi 0,05 dengan df=46-

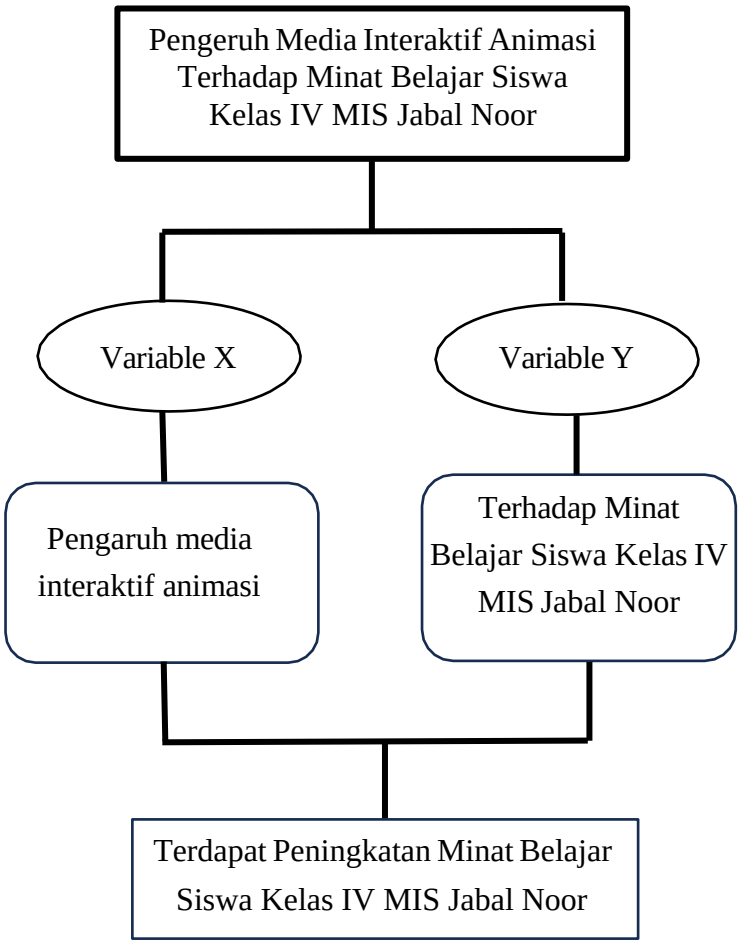
No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil & Kesimpulan
		IV UPT SDN 066652 Kecamatan Medan Helvetia.	yang disajikan sebagai data numerik.	2= 44 sebesar 0,297. Karena t hitung 2,900 > t tabel 0,297 maka H0 ditolak. Hasil uji Independent Sampel test yang menggunakan data posttest angket kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan nilai sig (2-tailed) 0,005<0,05 maka Ha diterima dan H0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa media interaktif animasi berpengaruh pada minat belajar peserta didik mata pelajaran IPA materi aku dan kebutuhanku siswa kelas IV SD Negeri 066652 tahun ajaran 2023/2024.

2.3 Kerangka Koseptual

Kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik jika siswa memiliki ketertarikan untuk belajar. Salah satu masalah yang sering terjadi di kelas adalah adanya siswa yang tidak menghargai pelajaran dan kurang berkonsentrasi. Dalam proses belajar mengajar, peran guru tidak hanya sebagai fasilitator dan mediator,

tetapi juga dituntut untuk berfungsi sebagai motivator yang dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan belajar siswa.

Dalam kegiatan belajar, kerap kali kita melihat siswa yang tidak fokus pada penjelasan yang diberikan oleh guru, sehingga proses belajar tidak berfokus pada siswa dan tidak muncul minat atau semangat dalam belajar. Oleh karena itu, aspek yang perlu diperhatikan adalah penggunaan media oleh guru. Hal ini disebabkan sebelumnya guru tidak menggunakan media dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Maka, untuk mengatasi masalah yang ada dalam penelitian ini dengan tujuan meningkatkan minat belajar, peneliti memanfaatkan media interaktif berupa animasi.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis

Menurut Sugiyono, hipotesis dianggap sebagai respons sementara terhadap pertanyaan yang diajukan. Terdapat dua jenis hipotesis yang digunakan, yaitu hipotesis alternatif (Ha) dan hipotesis nol (H0). Hipotesis alternatif mengindikasikan adanya keterkaitan antara variabel X dan Y. Berdasarkan analisis yang telah disampaikan, hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

H0: Tidak ada pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata palajaran IPAS di kelas IV MIS Jabal Noor.

Ha: Terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIS Jabal Noor.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pra-eksperimen. Variabel dalam penelitian ini adalah terdiri dari variabel bebas dan terikat. Variabel bebas dari penelitian ini adalah media interaktif animasi. Variable terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi (Asmayani et al., 2023).

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini ditujukan guna memperoleh hasil mengenai Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV MIS Jabal Noor pada materi perubahan wujud benda. Adapun desain penelitian ini menggunakan *Posttest OneGroup*, yang berarti dengan memberikan *Pretest-Posttest* kepada kelas eskperimen, desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3.1 Desain Metode Penelitian

Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1: Pretest yang dilaksanakan pada kelas ekperimen.

X: Perlakuan dengan mengunakan media interaktif animasi.

O2: Posttes yang dilakukan pada kelas eksperimen.

3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana peneliti melakukan penelitian yaitu di sekolah MIS Jabal Noor. Yang beralamat di Jl. Ngalengkok No. 13, Perintis, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian kuantitatif secara komprehensif termasuk tahapan penting seperti perumusan masalah, sampling, pengumpulan data, dan rencana penelitian. Walaupun tidak fokus khusus pada durasi penelitian, artikel ini membahas bahwa perencanaan yang matang dalam penelitian kuantitatif berpengaruh kuat terhadap kualitas hasil penelitian (Juniarti et al., 2025).

Tabel 3.2 Rencana Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan									
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Jun	Jul	Agust
1.	Pengajuan Judul	■									
2.	ACC Judul	■									
3.	Observasi		■								
4.	Penyusunan Proposal		■	■	■						
5.	Bimbingan Proposal			■	■	■	■				
6.	Seminar Proposal							■			
7.	Riset Penelitian								■		
8.	Penulisan Skripsi								■	■	

No.	Kegiatan	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Jun	Jul	Agust
9.	Bimbingan Skripsi										
10.	ACC Skripsi										
11.	Sidang Skripsi										

3.3 Populasi Dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Tampubolon et al., 2022). Berdasarkan pandangan di atas, maka dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan populasi seluruh anggota atau objek yang akan diteliti disuatu penelitian. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV MIS Jabal Noor tahun ajaran 2025/2026, kelas IV A berjumlah 20 orang yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Jadi jumlah keseluruhan populasi adalah 20 siswa.

Tabel 3.3 Populasi Penelitian

Subjek Penelitian	**Kelas**	**L**	**P**	**Jumlah Keseluruhan**
Sekolah MIS Jabal Noor	IV A	11	9	20

Sumber Sekolah: MIS Jabal Noor

3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono dalam (Tampubolon et al., 2022) identifikasi sampel merupakan suatu bagian dari jumlah dan ciri-ciri yang terdapat pada populasi ketika menentukan ukuran sampel yang akan diambil dari populasi tersebut.

Dalam menetapkan jumlah sampel yang akan diolah, penting untuk menggunakan teknik pengambilan sampel yang tepat. Sugiyono menjelaskan bahwa sampling jenuh adalah metode penentuan sampel di mana setiap anggota populasi diambil sebagai sampel. Metode ini diterapkan ketika jumlah populasi relatif kecil, yaitu di bawah 30, atau saat penelitian bertujuan untuk menghasilkan generalisasi dengan margin kesalahan yang sangat kecil. Konsep lain dari sampel jenuh adalah sensus, di mana seluruh populasi digunakan sebagai sampel.

Berdasarkan penjelasan diatas, Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV MIS Jabal Noor. Penentuan sampel ini dilakukan dengan satu kelas. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu seluruh populasi kelas IV. oleh karna itu jumlah sampel pada penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV MIS Jabal Noor yang berjumlah 20 siswa.

3.4 Variabel dan Definisi Operasional

Variabel bebas (X) dalam studi ini adalah Media Pembelajaran Interaktif Animasi. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah Minat Belajar Siswa kelas IV MIS Jabal Noor. Berikut adalah definisi operasional dari variabel-variabel tersebut:

1. Media interaktif animasi (X) adalah jenis media pembelajaran audio visual yang menayangkan gambar dan suara sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih fokus pada proses belajar.
2. Minat Belajar Siswa (Y) diartikan sebagai ketertarikan yang dimiliki seseorang terhadap suatu kegiatan tanpa adanya paksaan dari pihak lain.

3.5 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen penelitian berupa angket tertutup yang disusun berdasarkan skala Likert untuk memperoleh data kuantitatif tentang sikap/persepsi responden terhadap fenomena sosial yang diteliti.

3.5.1 Angket

Dalam penelitian ini, instrument penelitian berupa angket tertutup yang disusun berdasarkan skala Likert untuk memperoleh data kuantitatif tentang sikap/persepsi responden terhadap fenomena sosial yang diteliti. Artikel ini membahas *survey* kuantitatif dengan angket sebagai alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data responden kemudian dianalisis secara statistic (Anggrawan Janur Putra et al., 2023).

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Angket

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi	No. Soal
1.	Perasaan Senang	1. Saya merasa bahagia dan puas selama proses pembelajaran dilakukan. 2. Saya sangat senang belajar menggunakan media animasi. 3. Saya merasa gembira ketika guru menampilkan animasi pembelajaran.	1, 2, 3
2.	Perasaan Tertarik	4. Apakah menurut kamu media animasi membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan? 5. Saya berusaha memahami materi pembelajaran IPAS yang disampaikan oleh guru.	4 & 5
3.	Perhatian	6. Siswa merasa ingin tahu lebih banyak lagi	6 & 7

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi	No. Soal
		tentang materi yang dibahas oleh guru 7. Saya memperhatikan penjelasan guru saat animasi ditampilkan.	
4.	Keterlibatan	8. Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru. 9. Saya berusaha memahami materi pembelajaran IPAS yang disampaikan oleh guru. 10. Saya berani bertanya jika belum memahami materi.	8, 9, 10

Menurut (Maskhuliah et al., 2025) Skala pengukuran adalah jenis skala yang dipakai untuk menetapkan seberapa besar atau kecil jarak pada alat ukur. Dengan demikian, penerapan skala ini membuat alat ukur dapat menghasilkan data yang bersifat kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan skala pengukuran yaitu dengan diukur menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2019) dalam penelitian (Bahtera & Jaya, 2024) skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan sudut pandang seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial.

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Angket Minat

No	Pilihan Jawaban	Jawaban
1.	Sangat Setuju (SS)	4
2.	Setuju (S)	3
3.	Ragu – ragu (RR)	2
4.	Tidak Setuju (TS)	1

Adapun rumus menghitung total skor, nilai setiap siswa dan nilai secara klasikal, antara lain sebagai berikut:

Rumus total skor:

Total Skor = (skor pernyataan 1 + skor pernyataan 2+ skor pernyataan N)

Rumus nilai individu: $\text{Nilai}=\frac{Total\ Skor\ Perolehan}{Skor\ Maksimal}\ x\ 100$

Berikut kategori nilai siswa yang sudah dihitung menggunakan rumus diatas:

1. 81 – 100 = Sangat Tinggi.
2. 61 – 80 = Tinggi.
3. 41 – 60 = Sedang/Cukup.
4. 21 – 40 = Rendah.

Rumus nilai secara klasikal:

$P = \frac{Siswa\ dengan\ Kategori\ Minat\ Tinggi}{Seluruh\ Siswa}\ x\ 100\%$

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik yang diterapkan untuk menganalisis data dalam studi ini adalah analisis kuantitatif, yang mencakup pengujian dan analisis informasi melalui perhitungan numerik, kemudia membuat kesimpulan berdasarkan hasil pengujian tersebut, dengan menggunakan rumus-rumus berikut ini:

3.6.1 Uji Validitas *Expert Judgment* (Ahli)

Menurut Sugiyono (Syamsuryadin & Wahyuniati, 2017) validitas suatu alat ukur selain instrumen adalah pengguna alat ukur yang melakukan pengukuran dan subjek yang diukur. Namun, faktor-faktor tersebut dapat diatasi dengan menguji alat akar melalui uji validitas yang tepat. Untuk mengukur validitas pada penelitian ini, peneliti menggunakan *Experts Judgement* (uji ahli) yaitu satu dosen FKIP UMSU untuk meminta pendapat terkait instrumen angket yang telah dibuat. *Expert Judgement* dilakukan dengan melihat kisi-kisi, terutama untuk memastikan

apakah sudah sesuai dengan tujuan penelitian dan detail pernyataan atau kuesioner. Setelah dikonsultasikan dengan ahli, maka selanjutnya diujicobakan kepada responden. Adapun rumus persentase validitas ahli, sebagai berikut:

$$P=\frac{Skor\ Total\ Diperoleh}{Skor\ Maksimal\ Ideal}\ x\ 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase Kelayakan, skor maksimal diperoleh dari jumlah butir pernyataan dikalikan dengan skor tertinggi (skala likert) pada instrumen. Untuk memandu pengambilan keputusan, digunakan kriteria dalam tabel berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Uji Instrumen

Skor dalam Persen (%)	Kriteria
76% - 100%	Sangat Layak/ dapat digunakan tanpa revisi
51% - 75%	Layak/ dapat digunakan dengan sedikit revisi
26% - 50%	Kurang Layak/dapat digunakan dengan banyak revisi
0% - 25 %	Tidak Layak/ tidak dapat digunakan

3.6.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dalam penelitian diterima atau ditolak berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian. Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Jika sig (2-tailed) ≤ 0,05: maka Ha diterima dan H0 ditolak.
2. Jika sig (2-tailed) ≥ 0,05: maka Ha ditolak dan H0 diterima.

- **H0 (Hipotesis Nol)**

  Tidak terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV MIS Jabal Noor.

- **Ha (Hipotesis Alternatif)**

Terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV MIS Jabal Noor. 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 DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian yang berjudul Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV MIS Jabal Noor memiliki tujuan untuk mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di Kelas IV MIS Jabal Noor. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif animasi terhadap minat belajar IPAS siswa, peneliti akan menentukan apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar IPAS siswa. Penelitian ini dilakukan di MIS Jabal Noor dengan total populasi sebanyak 20 siswa. Pendekatan ini menggunakan desain penelitian *One Group pretest-posttest*, yang dilakukan dengan memberikan pretest sebelum perlakuan, kemudian melakukan posttest setelah diberikan perlakuan.

4.2 Deskripsi Hasil Uji Coba Instrumen

4.2.1 Uji Validitas *Expert Judgment* (Ahli)

Uji validitas *expert judgment* yaitu uji instrument yang digunakan untuk mengukur data. Bertujuan untuk mengukur kelayakan isi, bahasa, dan kesesuaian setiap butir pernyataan dengan indikator maka dapat menggunakan pendapat para ahli atau pakar (*Expert Judgment*) Validator yang ditunjuk dalam instrument ini yaitu oleh Bapak Dr. Lilik Hidayat Pulungan, S.Pd., M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Proses validasi ini dilakukan untuk memastikan apakah elemen yang dinilai sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan serta untuk mendapatkan saran dan masukan yang dapat membantu penyempurnaan instrument. Dari 10 pernyataan

pada instrumen angket berdasarkan hasil perhitungan yang sudah dilakukan mendapatkan skor 96,66 % yang berarti lembar angket sangat layak digunakan dan tidak perlu melakukan revisi.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas *Expert Judgment* (Ahli)

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria	Keterangan
Dr. Lilik Hidayat Pulungan, S.Pd., M.Pd	29	96,66%	Sangat Layak	Sangat layak digunakan dan tidak perlu melakukan revisi.

4.3 Hasil Penelitian

Setelah peneliti melakukan Pretest dan Post-test, diperoleh data nilai kemampuan minat belajar IPAS siswa. Hasil tersebut meliputi minat belajar IPAS siswa dengan menggunakan media pembelajaran Interaktif Animasi. Tujuannya untuk mengamati perubahan pada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan interaktif animasi, sekaligus untuk meneliti pengaruh media pembelajaran interaktif animasi terhadap peningkatan minat belajar IPAS di kelas IV SD MIS Jabal Noor.

4.3.1 Hasil Nilai Angket Minat Belajar IPAS Siswa Sebelum Perlakuan

Tabel 4.2 Hasil Angket Minat Pretest Siswa Kelas IV

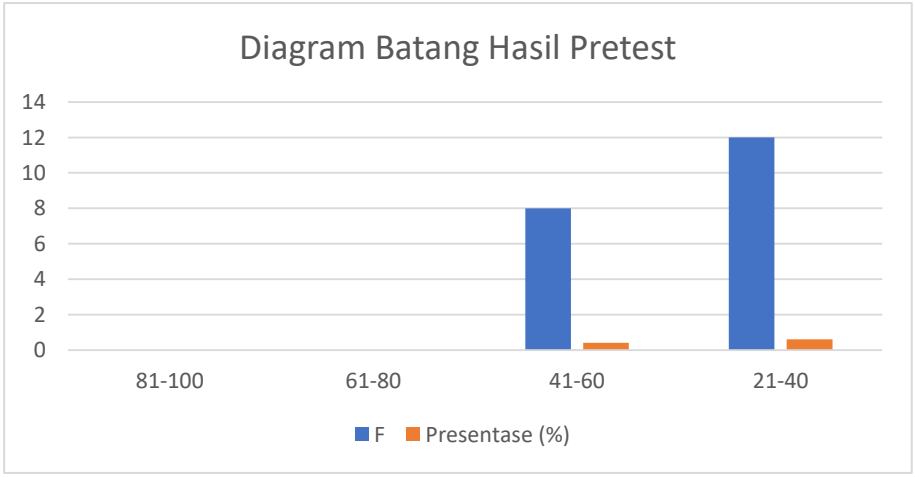
No.	Kode Siswa	Skor	Nilai	Kategori
1.	RH	12	30	Rendah
2.	RF	11	28	Rendah
3.	LF	10	25	Rendah
4.	MZ	12	30	Rendah
5.	AY	15	38	Rendah
6.	YMH	15	38	Rendah

No.	Kode Siswa	Skor	Nilai	Kategori
7.	KH	16	40	Rendah
8.	RM	16	40	Rendah
9.	AL	14	35	Rendah
10.	DM	17	43	Cukup
11.	FL	16	40	Rendah
12.	WA	18	45	Cukup
13.	IGS	18	45	Cukup
14.	FR	19	48	Cukup
15.	NR	17	43	Cukup
16.	SR	17	43	Cukup
17.	SN	15	38	Rendah
18.	M. R	18	45	Cukup
19.	M. AN	18	45	Cukup
20.	MK	16	40	Rendah

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Pretest

Interval Nilai	F	Presentase (%)
81-100	0	0%
61-80	0	0%
41-60	8	40 %
21-40	12	60%
Total	**20**	**100 %**

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, maka akan dijelaskan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut ini:



Gambar 4.1 Diagram Batang Hasil Pretes

Berdasarkan Tabel 4.2 nilai terendah 25 dan nilai tertinggi 48, sebagian besar dari siswa (60%) berada pada rentang nilai 21-40, rata-rata nilai hasil pretest sebesar 38,95. Berdasarkan keterangan pada data tabel 4.3 dan Gambar 4.1 di atas, terlihat bahwa frekuensi hasil pretest siswa kelas IV sebelum penerapan media interaktif animasi adalah sebagai berikut:

a. Rentang nilai 21 - 40 memiliki frekuensi 12 (60%).
b. Rentang nilai 41 – 60 memiliki frekuensi 8 (40%).
c. Rentang nilai 61 – 80 memiliki frekuensi 0 (0%).
d. Rentang nilai 81 - 100 memiliki frekuensi 0 (0%).

Hasil frekuensi pada pretest paling tinggi terdapat pada rentang nilai 21-40 dengan persentase sebesar 60% yang dikategorikan bahwa minat belajar IPAS siswa pada pretest tergolong “Rendah” dan harus ditingkatkan lagi.

4.3.2 Hasil Nilai Angket Minat Belajar IPAS Siswa Sesudah Perlakuan

Tabel 4.4 Hasil Angket Minat Posttest Siswa Kelas IV

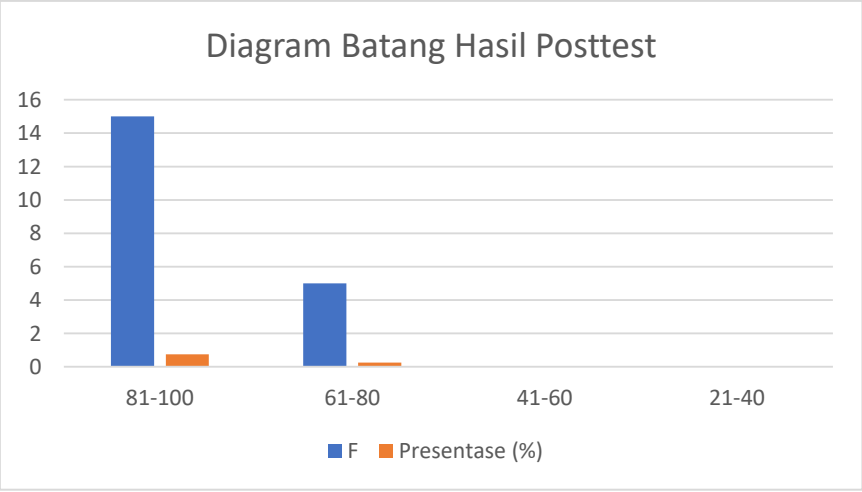
No.	Kode Siswa	Skor	Nilai	Kategori
1.	RH	34	85	Sangat Tinggi
2.	RF	33	83	Sangat Tinggi
3.	LF	35	88	Sangat Tinggi
4.	MZ	33	83	Sangat Tinggi
5.	AY	33	83	Sangat Tinggi
6.	YMH	33	83	Sangat Tinggi
7.	KH	32	80	Tinggi
8.	RM	37	93	Sangat Tinggi
9.	AL	30	75	Tinggi
10.	DM	34	85	Sangat Tinggi
11.	FL	33	83	Sangat Tinggi
12.	WA	36	90	Sangat Tinggi
13.	IGS	32	80	Tinggi
14.	FR	33	83	Sangat Tinggi

No.	Kode Siswa	Skor	Nilai	Kategori
15.	NR	31	78	Tinggi
16.	SR	38	95	Sangat Tinggi
17.	SN	34	85	Sangat Tinggi
18.	M. R	31	78	Tinggi
19.	M. AN	34	85	Sangat Tinggi
20.	MK	34	85	Sangat Tinggi

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Posttest

Interval Nilai	F	Presentase (%)
81-100	15	75%
61-80	5	25%
41-60	0	0 %
21-40	0	0%
Total	**20**	**100 %**

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, maka akan dijelaskan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut ini:



Gambar 4.2 Diagram Batang Hasil Posttest

Pada Tabel 4.4 nilai terbanyak yang di dapat berada pada rentang nilai 81–100 dengan jumlah 15 siswa (75 %) rata-rata nilai pada posttest sebesar 84. Terdapat 5 siswa (25%) berada di kategori nilai tinggi (61-80). Kemudian jika

dilihat beradasarkan tabel 4.5 dan gambar 4.2 di atas, terlihat bahwa frekuensi hasil post-test siswa kelas IV sesudah penerapan media interaktif animasi adalah sebagai berikut:

a. Rentang nilai 21 – 40 memiliki frekuensi 0 (0%).
b. Rentang nilai 41 – 60 memiliki frekuensi 0 (0%).
c. Rentang nilai 61 - 80 memiliki frekuensi 5 (25%).
d. Rentang nilai 81 – 100 memiliki frekuensi 15 (75%).

Dari data tersebut frekuensi pada posttest paling tinggi terdapat pada rentang nilai 81–100 sebanyak 15 siswa memiliki persentase sebesar 75% yang dikategorikan bahwa minat belajar IPAS siswa tergolong “Sangat Tinggi” dan 5 siswa memiliki persentase 25% dengan rentang nilai 61-80 dengan kategori “Tinggi”. Sehingga diperoleh, bahwa terjadi peningkatan atau pengaruh yang signifikan pada media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV MIS Jabal Noor pada pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda.

4.4 Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan metode uji-t dengan melibatkan sampel sebanyak 20 orang. Untuk mengetahui adanya pengaruh dalam studi ini, maka uji hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan SPSS. Dasar pengambilan keputusan dalam uji-t ini ditentukan berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

a. Jika nilai signifikan (2-tailed)< 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima.
b. Jika nilai signifikan (2-tailed)>0,05 maka H0 diterima dan Ha ditolak.

Dalam uji-t yang digunakan adalah *Paired Sample t-Test*. *Paired Sample t-Test* merupakan metode statistik parametrik untuk membandingkan rata-rata dari dua kelompok data yang saling berhubungan (berpasangan), seperti pada pengukuran PreTest dan PostTest pada satu sampel yang sama. Tabel 4.6 berikut ini menunjukkan hasil output dari SPSS:

Tabel 4.6 Output Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest_Angket	38.9500	20	6.38646	1.42806
	Posttest_Angket	84.0000	20	4.86664	1.08821

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest_Angket - Posttest_Angket	-45.05000	8.06862	1.80420	-48.82623	-41.27377	-24.970	19	.000

Dari data hasil output SPSS pada tabel di atas, hasil uji-t menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap nilai siswa kelas IV setelah menggunakan media pembelajaran interaktif animasi, dengan rata-rata nilai sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif animasi yaitu (M = 38.9500, SD = 6.38646) dan nilai siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif animasi dengan (M = 84.0000, SD = 4.86664). Nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0.000, yang lebih rendah dari ambang batas 0.05, sehingga hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif animasi terhadap peningkatan minat belajar IPAS di kelas IV MIS Jabal Noor.

4.5 Pembahasan Penelitian

Hasil penelitian ini menggunakan media pembelajaran interaktif animasi yang telah memberikan pengaruh dalam meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas IV MIS Jabal Noor. Sejalan dengan penelitian terdahulu menurut (Nur et al., 2024) membuktikan adanya peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran interaktif animasi, minat belajar siswa sebelum tindakan mencapai rata-rata 46,85, dan setelah tindakan meningkat menjadi 84,95. Menurut (Apri etal., 2025) juga membuktikan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah perlakuan dengan nilai pretest dan posttest meningkat secara signifikan.

Bentuk instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, instrument terlebih dahulu di uji dengan analisis butir pernyataan. Uji validitas *expert judgment* yang dilakukan yaitu uji validitas ahli yang mengukur kelayakan isi, bahasa, dan kesesuaian butir pernyataan dengan indikator sesuai. Penelitian ini menggunakan desain ekperimen *One Group Pretest-Posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif animasi memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar IPAS siswa kelas IV MIS Jabal Noor. Sebelum adanya perlakuan yang diberikan kepada siswa, minat belajar belajar siswa tergolong rendah dengan nilai rata-rata pretest sebesar 38,95, dengan presentase 60% sebanyak 12 siswa berada pada rentang nilai 21-40. Kondisi awal ini

disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran dan pendekatan guru yang kurang kreatif dalam mengajar, sehingga siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPAS di kelas.

Setelah adanya perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran interaktif animasi, terjadi peningkatan kualitas pembelajaran yang sangat nyata. Nilai rata-rata posttest siswa meningkat menjadi 84, dengan presentase 75% sebanyak 15 siswa mencapai rentang nilai 81-100. Secara statistik, efektivitas media ini diperkuat oleh hasil uji-t berpasangan (*Paired Sample t-Test*) yang dilakukan melalui program *software SPSS*. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah sebesar 0,000, yang jauh lebih kecil dari ambang batas 0,05. Hasil tersebut secara otomatis menolak Hipotesis nol (H0) dan menerima Hipotesis Alternatif (Ha), yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif animasi terhadap peningkatan minat belajar IPAS.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu yang dilakukan oleh (Turnip et al., 2024) dengan judul "Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 095172 Saragih Ras" menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis animasi. Nilai rata-rata pada pretest 55,76 dan meningkat menjadi 80,16 pada posttest. Selain itu uji t memperoleh nilai t hitung sebesar 5,18 dengan t tabel 2,045.

Selain itu, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Afriyanti & Julia, 2023) dengan judul "Pengaruh Video Animasi Bergambar terhadap Minat Belajar

Siswa Sekolah Dasar Negeri 02 Sertajaya" yang menunjukkan penilaian yang baik dengan persentase mencapai 94,2%. Yang diukur melalui hasil angket dari 33 responden dengan 10 pernyataan mendapatkan nilai sebesar 85%. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa termasuk dalam kategori sangat baik.

Selanjutnya, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Abdullah et al., 2024) dengan judul "Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar" yang hasil penelitiannya menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan perhitungan, nilai t yang diperoleh adalah 12,9, yang lebih besar dari nilai t tabel 1,69, serta nilai signifikansi (sig.2-tailed) yang sebesar 0,00, yang lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif animasi memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 04 Limboto.

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik media interaktif animasi yang menarik dan kreatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang bagi siswa. Media ini juga melibatkan emosional dan kognitif siswa melalui metode tanya jawab dan diskusi kelompok yang dinamis. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi praktis pendidikan untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti IPAS.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang sudah dilakukan, dan pembahasan terkait pengaruh media pembelajaran interaktif animasi terhadap peningkatan minat belajar IPAS di kelas IV MIS Jabal Noor, maka diperoleh kesimpulan bahwa berdasarkan hasil uji-t menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap nilai siswa kelas IV setelah menggunakan media pembelajaran interaktif animasi, dengan rata-rata nilai sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif animasi yaitu (M = 38.9500, SD = 6.38646) dan nilai siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif animasi dengan (M= 84.0000, SD = 4.86664).. Nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0.000, yang lebih rendah dari ambang batas 0.05, sehingga hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif animasi terhadap peningkatan minat belajar IPAS di kelas IV MIS Jabal Noor.

5.2 Saran

1. Bagi Guru

   Sebagai seorang guru sangat disarankan untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang interaktif dan menarik, yang tentunya harus memperhatikan kebutuhan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIS Jabal Noor. Dengan demikian guru disarankan menggunakan media yang kreatif dan

inovatif. Selain meningkatkan minat belajar, hasil serta motivasi belajar siswa juga dapat meningkat.

2. Bagi siswa

   Di era yang serba digital saat ini diharapkan penggunaan media pembelajaran menjadi maksimal, karena dapat memperbanyak wawasan dan pengetahuan siswa. Sehingga siswa dapat lebih aktif dan memiliki pengalaman yang baru dalam belajar.

3. Bagi Peneliti Lain

   Penelitian yang menggunakan interaktif animasi sebagai media pembelajaran lebih ditekankan pada penilaian kognitif untuk mengetahui tingkat hasil berdasarkan hasil penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran, sehingga dapat mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIS Jabal Noor.

DAFTAR PUSTAKA

Afriyanti, A., & Julia, J. (2023). Pengaruh Video Animasi Terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, *17*(1), 257. Https://Doi.Org/10.30595/Jkp.V17i1.16280

Alfajri, M. R. (2022). *Innovative : Volume 2 Nomor 1 Tahun 2022 Research & Learning In Primary Education*. *2*, 308–318.

Amiruddin. (2022). *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Pemahaman Siswa Sd Pada*. *4*, 2298–2307.

Anggrawan Janur Putra, Delvindo Arisco, Y., & Mardian, R. (2023). Minat Melakukan Aktivitas Olahraga Masyarakat Suku Anak Dalam (Sad) Binaan Komunitas Sobat Eksplorasi Anak Dalam (Sead). *Jurnal Penjakora*, *10*(1), 22–29. Https://Doi.Org/10.23887/Penjakora.V10i1.58580

Arsi, A. (2021). *Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss*. Academia.Edu.

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://Doi.Org/10.31004/Joe.V6i1.3079

Bahtera, P. T., & Jaya, A. (2024). *Al-Kharaj : Jurnal Ekonomi , Keuangan & Bisnis Syariah Al-Kharaj : Jurnal Ekonomi , Keuangan & Bisnis Syariah*. *6*, 5490–5500. Https://Doi.Org/10.47467/Alkharaj.V6i7.3020

Bararah, I., Islam, U., & Banda, N. A. (2022). *Fungsi Metode Terhadap Pencapaian Tujuan Dalam*. *12*(1), 143–159.

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. *1*(1), 282–294.

Dasar, S. S., Adnyana, K. S., Ngurah, G., & Yudaparmita, A. (2023). *Edukasi : Jurnal Pendidikan Dasar Peningkatan Minat Belajar Ipas Berbantuan Media Gambar Pada*. *4*(1), 61–70.

Dianah, J. H., Witono, A. H., & Nisa, K. (2023). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Volume Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV SDN 1 Aikmel Timur Tahun Pelajaran 2022 / 2023*. *1*, 288–293.

Dina, R., Jannah, N., & Winata, P. (2025). *Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*. *4*(April), 1–10. Https://Doi.Org/10.59342/Jgt.V4i1

Fahreza, M. A., Heryanto, A., & Sunedi. (2024). Analisis Pemahaman Konsep IPA

Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SD Negeri 160 Palembang. *Jurnal Persada*, *Vii*(1), 50–62.

Fitri, F. (2021). *Jurnal Basicedu*. *5*(6), 6330–6338.

Hikmah, S. N., & Indonesia, U. T. (2021). *Hubungan Kecerdasan Numerik Dan Minat Belajar Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP 1*. *2*(1), 33–39.

Imami, A. I. (2021). *Pembelajaran Matematika*. *4*(4), 799–808. Https://Doi.Org/10.22460/Jpmi.V4i4.799-808

Islam, J. K., Dan, B., & Yang, F. (2015). *Al-Qalam Al-Qalam*. *7*(1), 174–196. Isran Rasyid Karo-Karo S, R. (2020). *No Title*. 91–96.

Journal, D., Education, O., Abidin, Z., & Purnamasari, M. (2023). *Peran Kompetensi Sosial Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa (Sebuah Keharusan Yang Tak Bisa Ditawar)*. *9*(1), 513–519.

Juniarti, L., Donna Boedi Maritasari, Dinda Rizka Amalia, & Nurul Aini. (2025). Quantitative Roadmap: Exploring Methodology Through The Lens Literature Review. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (Micjo)*, *2*(3), 3263–3267. Https://Doi.Org/10.62567/Micjo.V2i3.927

Khualid, K., & Rohmah, S. N. (2025). *Effectiveness Of Interactive Animation Media In Improving Conceptual Understanding Physics Education At National High School Of Tengku*. *1*(3), 82–88.

Lestari, S. N. (2023). *Evaluasi Media Pembelajaran*. *1*(2), 18–32.

Lyenta, M. E. J. S. (2024). Jurnal Teknologi , Kesehatan Dan Ilmu Sosial. *Jurnal Teknologi, Kesehatan Dan Ilmu Sosial*, *6*(2), 106–117.

Maskhuliah, P., Rimosan, N. B. A., Maimanah, I., Prawati, D., Rahmadani, N., & Nisa, M. M. K. (2025). Konsep Dasar Pengukuran Dan Skala Dalam Penelitian Manajemen Pendidikan: Kajian Pustaka. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*, *02*(01), 565–572.

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., Sifa, U. N., & Tangerang, U. M. (2021). *Peranan Media Pembelajaran Dalam*. *3*, 243–255.

Paulinus Kanisius Ndoa, & Stefanus Hulu. (2023). Pendidikan Sebagai Upaya Pemerdekaan Manusia. *Jurnal Magistra*, *1*(1), 53–65.

Https://Doi.Org/10.62200/Magistra.V1i1.45

Pradana, S. (2025). *Efektivitas Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*. *01*(01), 33–39.

Praharsyarendra, O. K., & Ardiansyah, D. (2025). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Motion Graphic Untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Guru Di SMP*. *08*(03), 413–425.

Pratwi, Y., & Nugraheni, A. S. (2022). *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 5 Oktober 2022 Problematika Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Di SD / MI Teacher S ' Problems In Developing Multimedia-Based Learning Media At Sd/ Mi Primary : J*. *11*(5), 1479–1490.

Putri, F., Suwandi, E., Rahmaningrum, K. K., & Mulyosari, E. T. (2023). *Strategi Pembelajaran Diferensiasi Konten Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka*. 57–66.

Rosmiati, M., & Farabi, N. A. (2023). *Pengembangan Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia Dengan Model Addie*. *9*(1), 79–88.

Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., & Maulidawanti, D. (2024). *Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur)*. *4*, 1468–1476.

Doni Irawan Saragih, Riwana Simarmata, Santa Grace Naibaho, Citra Imelayana, Meyliana Saragih, E. M. (2024). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif*, *8*(12), 77–82

Saputra, E. E. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif*. *5*(2). Siahaan, E. A., Naibaho, D., Pendidikan, J., Kristen, A., Agama, I., & Negeri, K. (2023). *1 2 3 1)*. *2*(2), 11202–11209.

Sihombing, J. S., Purnawan, P. E., Sababalat, K. Z., & Tafonao, T. (2024). *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Analisis Faktor Faktor Yang Mempengaruhi MinatBelajar Mahasiswa*. *1*(2), 106–118. Https://Doi.Org/10.62282/Juilmu.V1i2.106-118

Sintia Utami1), Jayanti2), S. F. S., & 1). (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di SD Negeri 3 Tanjung Lago*. 21–26.

Syamsuryadin, S., & Wahyuniati, C. F. S. (2017). Tingkat Pengetahuan Pelatih Bola Voli Tentang Program Latihan Mental Di Kabupaten Sleman Yogyakarta. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, *13*(1), 53–59. Https://Doi.Org/10.21831/Jorpres.V13i1.12884

Tampubolon, Y., Tigor Sitohang, & Beslina Afriani Siagian. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kreatif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa-Siswi Kelas XI SMA Tri Sakti Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Kewarganegaraan*, *6*(3), 6201.

Tarbiyah, F. (2021). *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Intan Nurhasana*. *2*(2), 217–229.

Tullah, N. H., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021 / 2022*.

Turnip, I. R. D., Sidabutar, Y. A., & Sianturi, C. L. (2024). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD Negeri 095172 Saragih Ras. *Indonesian Research Journal On Education Web Jurnal Indonesian Research Journal On Education*, *4*(4), 2683–2686.

Umar, & Metro, S. J. S. (N.D.). *Media Pendidikan*. *11*, 131–144. Volume, J. B., & Access, O. (2024). *1* , 2 , 3 123*. *11*(1), 76–83.

Yahya, M. D., Susilo, C. B., Suwarma, D. M., & Veza, O. (2023). *Hubungan Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik*. *06*(01), 25–34.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

LEMBAR WAWANCARA

Hari/Tanggal Observasi :

Nama Sekolah :

Kelas :

Nama Guru :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana kegiatan siswa dikelas saat pembelajaran IPAS berlangsung?	Kegiatan siswa saat pembelajaran IPAS tergantung materi yang di pelajari, jika siswa tidak mampu belajar dari papan tulis ibu biasanya menggunakan benda yang membantu kegiatan pembelajaran.
2.	Apakah siswa mengikuti proses pembelajaran dengan baik?	Untuk proses pembelajaran sendiri belajar dengan baik, tetapi namanya jugak anak – anak prosesnya mengikuti mood anak – anak. Tetapi sejauh ibu mengajar, mereka mengikuti proses pembelajaran dengan baik.
3.	Media pembelajaran seperti apa yang bapak/ibu guru gunakan saat proses pembelajaran?	Media yang ibu gunakan, media dari sekolah seperti papan tulis dan buku paket, dan infocus, sesekali ibu juga menggunakan benda benda lain yang membantu proses kegiata pembelajaran.

4.	Adakah kendala atau kesulitan yang bapak/ibu guru alami saat mengajarkan pembelajaran IPAS kepada siswa?	Untuk kendala tidak ada itu dari kemampuan anak anaknya, karena tidak semua anak-anak sama rata
5.	Media dan Model pembelajaran apa saja yang biasanya digunakan dalam pembelajaran IPAS?	Media yang digunakan buku, teks, gambar, video, dan alat peraga sederhana. Model pembelajaran yang sering digunakan antara lain ceramah, diskusi, kelompok, tanya jawab, dan pembelajaran berbasis masalah sederhana
6.	Apakah media yang digunakan saat ini sudah cukup menarik dan sesuai dengan minat belajar siswa?	Media yang digunakan sudah cukup membantu, namun masih perlu pengembangan agar lebih menarik dan sesuai dengan minat belajar siswa terutama media yang bersifat interaktif dan visual
7.	Apakah bapak/ibu guru sudah pernah menggunakan Media interaktif animasi dalam pembelajaran pada pembelajaran IPAS?	Kalau untuk pembelajaran menggunakan media interaktif animasi sudah pernah, tapi hanya sesekali saja karena terbatasnya sarana
8.	Sejauh mana siswa mencapai nilai KKM dalam pelajaran siswa di bawa IPAS? Apakah banyak yang belum tuntas?	Sejauh ini cukup baik, karena semaksimal mungkin ibu kasih yang terbaik untuk mencapai KKM

Medan, 18 Desember 2025

Diketahui,

Guru kelas

Peneliti

Diketahui,

Kepala Sekolah

Lampiran 67

Dokumentasi





Lampiran 3: Modul Ajar

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM
Media Interaktif Animasi Berbasis Deep Learning

Nama Penyusun **:** Siti Nur Choliza
Nama Sekolah **:** MIS Jabal Noor
Tahun Pelajaran **:** 2026
Jenjang Sekolah **:** SD
Fase/Kelas **:** B/ IV (Empat)
Mata Pelajaran **:** IPAS
Alokasi Waktu **:** 2x35 Menit
Materi :Perubahan Wujud Benda

A. Identifikasi Peserta Didik

Peserta didik kelas IV memiliki minat belajar yang beragam. Penggunaan media interaktif animasi diharapkan mampu meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik dalam memahami konsep perubahan wujud benda.

B. Identifikasi Materi Pelajaran

Materi perubahan wujud benda disajikan melalui media interaktif animasi yang menampilkan proses mencair, membeku, menguap, mengembun, dan menyublim secara visual dan menarik.

C. Dimensi Profil Lulusan (DPL)

Cheklist DPL yang ditarget

√	Keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan YME	√	Kolaborasi
	Kewargaan	√	Kemandirian
√	Penalaran kritis		Kesehatan
√	Kreativitas	√	Komunikasi

D. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami konsep perubahan wujud benda dan menunjukkan minat belajar yang tinggi melalui pembelajaran berbasis media interaktif animasi.

E. Topik Pembelajaran

Perubahan wujud benda (mencair, membeku, menguap, mengembun, dan menyublim)

F. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian perubahan wujud benda dengan benar melalui media animasi (C2).
2. Peserta didik mampu menyebutkan macam-macam perubahan wujud benda

berdasarkan tayangan animasi (C2).

3. Peserta didik mampu mengidentifikasi contoh perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari (C4).
4. Peserta didik mampu menjelaskan penyebab terjadinya perubahan wujud benda berdasarkan hasil pengamatan animasi (C4).

G. Praktik Pedagogis

Media interaktif animasi dengan pendekatan deep learning yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan mendorong keaktifan peserta didik dalam memahami materi perubahan wujud benda.

H. Mitra Pembelajaran

- Guru
- Peserta didik
- Orang tua (pendampingan belajar di rumah)
- Lingkungan sekolah sebagai sumber belajar.

I. Media Pembelajaran

Media Interaktif Animasi “Perubahan Wujud Benda”

- PPT Interaktif
- Soal Interaktif

J. Model Pembelajaran

Project Based Learning (PjBL)

K. Lingkungan Pembelajaran

Ruang kelas yang disusun untuk pembelajaran kelompok dan suasana belajar yang aktif serta menyenangkan.

L. Pemanfaatan Digital

- Perencanaan: Guru menyiapkan materi menggunakan media animasi interaktif.
- Pelaksanaan: Pembelajaran tatap muka dengan Guru menyiapkan animasi pembelajaran yang memuat gambar bergerak, suara, dan pertanyaan interaktif.

M. Langkah-langkah Pembelajaran

a. Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar peserta didik.
2. Guru bersama peserta didik berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
3. Guru memeriksa kehadiran peserta didik.
4. Guru memberikan motivasi awal dan melakukan ice breaking singkat.
5. Guru mengajukan pertanyaan pemantik: Pernahkah kalian melihat es batu yang dibiarkan lama di luar kulkas? Apa yang terjadi dengan es tersebut?

b. Kegiatan Inti (50 menit)

Sintaks 1: Orientasi Terhadap Masalah

6. Guru menjelaskan materi perubahan wujud benda dengan media interaktif animasi
7. Guru mengarahkan siswa untuk mengamati proses perubahan wujud benda yang di tampilkan (mencair, membeku, menguap, dan mengembun).
8. Peserta didik menyimak penjelasan dan memperhatikan slide pembelajaran.
9. Guru melakukan tanya jawab untuk memastikan pemahaman awal.
10. Guru memberikan penguatan terhadap jawaban siswa

Sintaks 2: Mengorganisasi Siswa Untuk Belajar

11. Guru membagikan peserta didik menjadi 3 kelompok
12. Setiap kelompok di berikan tugas praktek tentang perubahan wujud benda
13. Kelompok 1 perubahan wujud benda membeku, kelompok 2 perubahan wujud benda mengembun, dan kelompok perubahan wujud benda mencair.

Sintaks 3: Penyelidikan Individu atau Kelompok

14. Peserta didik berdiskusi bersama anggota kelompok dan mencatat hasil diskusi.
15. Guru mendampingi peserta didik saat berdiskusi.

Sintaks 4: Pengembangan dan Penyajian Hasil Karya

16. Peserta didik menampilkan hasil diskusi kelompok didepan kelompok lain
17. Kelompok lain menyimak dan menanggapi hasil diskusi kelompok yang di depan
18. Guru menanggapi hasil diskusi setiap kelompok

Sintaks 5: Analisis dan Proses Evaluasi Pemecahan Masalah

19. Setelah guru memberikan soal esai kepada setiap siswa, setelah itu siswa mengerjakan tugas esai tersebut secara pribadi dan menjawabnya dengan apa yang sudah di praktekkan tadi.
20. Setelah itu siswa mengumpulkan hasil tugas yang mereka kerjakan.
21. Guru memberikan soal interaktif kepada setiap kelompok, yang dimana jika kelompok menjawab soal yang benar akan di beri nilai dan yang salah tidak diberi nilai.
22. Guru akan memberikan apresiasi kepada siswa yang jawabannya benar.
23. Guru dan peserta didik melakukan refleksi melalui tanya jawab.
24. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat terkait pembelajaran hari ini.
25. Peserta didik menyampaikan pendapat tentang pembelajaran hari ini.
26. Guru memberikan apresiasi kepada semua siswa.

c. Kegiatan Akhir (10 menit)

27. Guru melakukan refleksi akhir bersama peserta didik.
28. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.

29. Peserta didik menyampaikan kesan dan perasaan selama pembelajaran.
30. Guru dan peserta didik menutup pembelajaran dengan doa
31. Peserta didik Bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
32. . Peserta didik dan guru melakukan refleksi:
    - Bagaimana pembelajaran hari ini?
    - Kira-kira emot mana yang menggambarkan kalian saat ini?
33. Peserta didik mendengarkan guru dalam memberikan informasi terkait pembelajaran selanjutnya. Serta memberikan PR kepada peserta didik.
34. Peserta didik bersama guru menutup kegiatan pembelajaran dengan membaca do'a dipimpin oleh satu peserta didik

Daftar Pustaka

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2021.

Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD/MI Kelas IV.

Lampiran 4: Soal

Soal Uraian

Nama:

Kelas:

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan perubahan wujud benda! Berikan satu contoh dalam kehidupan sehari-hari.
2. Apa yang dimaksud dengan mencair? Sebutkan contoh peristiwa mencair yang sering kamu lihat di rumah.
3. Mengapa es batu yang diletakkan di meja lama-kelamaan akan mencair? Jelaskan penyebabnya.
4. Apa perbedaan antara membeku dan mencair?Jelaskan dengan contoh masing-masing.
5. Perubahan wujud benda apa yang terjadi pada lilin ketika dibakar? Jelaskan alasannya?

Lampiran 5:

Kunci Jawabannya

1. Perubahan wujud benda adalah perubahan bentuk suatu benda dari satu wujud ke wujud lain karena pengaruh suhu, seperti panas atau dingin. Contoh: es batu mencair menjadi air.

2. Mencair adalah perubahan wujud benda dari padat menjadi cair karena mendapat panas. Contoh: es batu yang dibiarkan di luar lemari es akan mencair.

3. Es batu mencair karena mendapat panas dari udara di sekitarnya sehingga berubah dari padat menjadi cair.

4. Mencair adalah perubahan wujud dari padat menjadi cair. Contoh: es batu menjadi air. Membeku adalah perubahan wujud dari cair menjadi padat. Contoh: air menjadi es di dalam freezer.

5. Lilin yang dibakar mengalami perubahan wujud dari padat menjadi cair karena terkena panas api.

Lampiran 6:

Identitas Siswa

Nama :

Kelas :

Petunjuk

1. Baca terlebih dahulu setiap butir pernyataan dengan baik dan cermat!
2. Pilihlah salah satu dari setiap pernyataan yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberi tanda centang (√) pada salah satu pernyataan yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:
   SS = Sangat Setuju
   S = Setuju
   RR = Ragu-ragu
   TS = Tidak Setuju
3. Jika anda salah dalam menjawab, jawaban tersebut dapat anda coret dengan meberi tanda dua garis (=), dan kemudian beri tanda centang (√) baru pada jawaban yang sesuai dengan keadaan pada diri anda.

   Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan, dan terima kasih atas bantuan dan partisipasinya.

Angket Uji Instrumen

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS
1	Saya merasa bahagia dan puas selama proses pembelajaran dilakukan..				
2	Saya sangat senang belajar menggunakan media animasi.				
3	Saya merasa gembira ketika guru menampilkan animasi pembelajaran.				
4	Apakah menurut kamu media animasi membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan.				

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS
5	Saya berusaha memahami materi pembelajaran IPAS yang disampaikan oleh guru.				
6	Siswa merasa ingin tahu lebih banyak lagi tentang materi yang dibahas oleh guru.				
7	Saya memperhatikan penjelasan guru saat animasi ditampilkan.				
8	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru.				
9	Saya berusaha memahami materi pembelajaran IPAS yang disampaikan oleh guru.				
10	Saya berani bertanya jika belum memahami materi.				

Lampiran 7: Lembar Validasi Lembar Angket Minat Belajar Siswa

Lampiran 7

Lembar Validasi

Lembar Angket Minat Belajar Siswa

Nama :Siti Nur Choliza

Judul Penelitian :Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Mis Jabal Noor

Validator : Dr. Lilik Hidayat Pulungan, S.Pd.,M.Pd

1. Bapak/Ibu dimohonkan memberikan penilaian dengan memberi tanda ceklis (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Dskripsi skala penilaian sebagai berikut:
   5: Sangat Sesuai
   4: Sesuai
   3: Cukup Sesuai
   2: Kurang Sesuai
   1: Tidak Sesuai
2. Bila menurut Bapak/Ibu validator lembar angket minat belajar siswa perlu ada revisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna memperbaiki lembar angket minat siswa.

No	Aspek yang Divalidasi	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Petunjuk penggunaan lembar angket dijelaskan secara rinci.	√				
2.	Pernyataan dibuat dengan menggunakan Bahasa yang baik dan benar		√			
3.	Kesesuaian antara pernyataan dengan indikator.	√				
4.	Pernyataan tidak menimbulkan penafsiran ganda dan mudah dipahami.	√				
5.	Pernyataan yang disampaikan dapat membuat siswa meningkatkan minat belajar IPAS.	√				

6.	Penilain lembar angket minat belajar menggunakan kriteria penilaian minat belajar siswa dengan menggunakan media Interaktif Animasi	✓				

Kategori : $\frac{n}{\text{skor Max}} \times 100\% = \frac{29}{30} \times 100 = 96,66.$

Komentar dan Saran

Instrumen telah di validasi oleh dosen tanpa Revisi dan dapat dilanjutkan sebagai pengumpulan data penelitian

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, maka dapat dinyatakan:

a. Layak digunakan tanpa revisi
b. Layak digunakan dengan revisi
c. Tidak layak digunakan

Medan, 02 Januari 2026

Dosen Ahli Validator

Dr. Lilik Hidayat Pulungan, S.Pd., M.Pd

Lampiran 8

Data mentah siswa

Angket Sebelum *(pretest)*

Kode Siswa	butir1	butir2	Butir3	butir4	butir5	butir6	butir7	butir8	butir9	butir10	skor	Skor Max	Nilai
RH	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	12	40	30
RF	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	11	40	28
LF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	40	25
MZ	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	12	40	30
AY	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	15	40	38
YMH	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	15	40	38
KH	2	3	1	2	2	2	1	1	1	1	16	40	40
RM	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	16	40	40
AL	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	14	40	35
DM	2	2	3	1	1	2	2	1	2	1	17	40	43
FL	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	16	40	40
WA	2	3	2	2	1	1	2	2	1	2	18	40	45
IGS	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	18	40	45
FR	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	19	40	48
NR	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	17	40	43
SR	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	17	40	43
SN	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	15	40	38
M.R	1	3	2	3	1	2	1	1	2	2	18	40	45
M.AN	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	18	40	45
MK	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	16	40	40

Lampiran 9

Data mentah
Angket Sesudah *(posttest)*

Kode Siswa	butir1	butir2	Butir3	butir4	butir5	butir6	butir7	butir8	butir9	butir10	skor	Skor Max	Nilai
RH	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	34	40	85
RF	3	3	3	4	3	4	4	4	3	2	33	40	83
LF	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	35	40	88
MZ	3	4	3	3	4	4	4	3	3	2	33	40	83
AY	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	33	40	83
YMH	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	33	40	83
KH	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	32	40	80
RM	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	37	40	93
AL	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	30	40	75
DM	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	34	40	85
FL	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	33	40	83
WA	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	36	40	90
IGS	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	32	40	80
FR	3	3	3	4	4	3	4	3	2	4	33	40	83
NR	3	3	4	3	4	4	3	3	2	2	31	40	78
SR	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	38	40	95
SN	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	34	40	85
M.R	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	31	40	78
M.AN	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	34	40	85
MK	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	34	40	85

Lampiran 10: Hasil Uji Data Penelitian

Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest_Angket	38.9500	20	6.38646	1.42806
	Posttest_Angket	84.0000	20	4.86664	1.08821

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest_Angket - Posttest_Angket	-45.05000	8.06862	1.80420	-48.82623	-41.27377	-24.970	19	.000

Lampiran 11: Hasil Nilai Pretest dan Posttest

Pretes nilai terendah.

Lampiran 6:

Identitas Siswa

Nama : Riski Halim

Kelas : IV.

Petunjuk

1. Baca terlebih dahulu setiap butir pernyataan dengan baik dan cermat!
2. Pilihlah salah satu dari setiap pernyataan yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberi tanda centang (√) pada salah satu pernyataan yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:
   SS = Sangat Setuju
   S = Setuju
   RR = Ragu-ragu
   TS = Tidak Setuju
3. Jika anda salah dalam menjawab, jawaban tersebut dapat anda coret dengan meberi tanda dua garis (=), dan kemudian beri tanda centang (√) baru pada jawaban yang sesuai dengan keadaan pada diri anda.

   Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan, dan terima kasih atas bantuan dan partisipasinya.

Angket Uji Instrumen

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS
1	Saya merasa bahagia dan puas selama proses pembelajaran dilakukan..				✓
2	Saya sangat senang belajar menggunakan media animasi.			✓	
3	Saya merasa gembira ketika guru menampilkan animasi pembelajaran.			✓	
4	Apakah menurut kamu media animasi membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan.				✓
5	Saya berusaha memahami materi pembelajaran IPAS yang disampaikan oleh guru.			✓	
6	Siswa merasa ingin tahu lebih banyak lagi tentang materi yang dibahas oleh guru.			✓	
7	Saya memperhatikan penjelasan guru saat animasi ditampilkan.			✓	
8	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru.				✓
9	Saya berusaha memahami materi pembelajaran IPAS yang disampaikan oleh guru.				✓
10	Saya berani bertanya jika belum memahami materi.				✓

$\frac{15}{40} \times 100$

$= 38$

80

Pretes nilai tertinggi.

Lampiran 6:

Identitas Siswa

Nama : M. Arim Masution

Kelas : IV.

Petunjuk

1. Baca terlebih dahulu setiap butir pernyataan dengan baik dan cermat!
2. Pilihlah salah satu dari setiap pernyataan yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberi tanda centang (√) pada salah satu pernyataan yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:
   SS = Sangat Setuju
   S = Setuju
   RR = Ragu-ragu
   TS = Tidak Setuju
3. Jika anda salah dalam menjawab, jawaban tersebut dapat anda coret dengan meberi tanda dua garis (=), dan kemudian beri tanda centang (√) baru pada jawaban yang sesuai dengan keadaan pada diri anda.

   Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan, dan terima kasih atas bantuan dan partisipasinya.

Angket Uji Instrumen

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS
1	Saya merasa bahagia dan puas selama proses pembelajaran dilakukan..		✓		
2	Saya sangat senang belajar menggunakan media animasi.		✓		
3	Saya merasa gembira ketika guru menampilkan animasi pembelajaran.			✓	
4	Apakah menurut kamu media animasi membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan.			✓	
5	Saya berusaha memahami materi pembelajaran IPAS yang disampaikan oleh guru.		✓		
6	Siswa merasa ingin tahu lebih banyak lagi tentang materi yang dibahas oleh guru.			✓	
7	Saya memperhatikan penjelasan guru saat animasi ditampilkan.				✓
8	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru.			✓	
9	Saya berusaha memahami materi pembelajaran IPAS yang disampaikan oleh guru.			✓	
10	Saya berani bertanya jika belum memahami materi.		✓		

$\frac{23}{40} \times 100 = 58$

80

Postes nilai terendah.

Lampiran 6:

Identitas Siswa

Nama : Riski Halim

Kelas : 1K

Petunjuk

1. Baca terlebih dahulu setiap butir pernyataan dengan baik dan cermat!
2. Pilihlah salah satu dari setiap pernyataan yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberi tanda centang (√) pada salah satu pernyataan yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:
   SS = Sangat Setuju
   S = Setuju
   RR = Ragu-ragu
   TS = Tidak Setuju
3. Jika anda salah dalam menjawab, jawaban tersebut dapat anda coret dengan meberi tanda dua garis (=), dan kemudian beri tanda centang (√) baru pada jawaban yang sesuai dengan keadaan pada diri anda.

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan, dan terima kasih atas bantuan dan partisipasinya.

Angket Uji Instrumen

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS
1	Saya merasa bahagia dan puas selama proses pembelajaran dilakukan..	✓			
2	Saya sangat senang belajar menggunakan media animasi.		✓		
3	Saya merasa gembira ketika guru menampilkan animasi pembelajaran.		✓		
4	Apakah menurut kamu media animasi membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan.	✓			
5	Saya berusaha memahami materi pembelajaran IPAS yang disampaikan oleh guru.		✓		
6	Siswa merasa ingin tahu lebih banyak lagi tentang materi yang dibahas oleh guru.		✓		
7	Saya memperhatikan penjelasan guru saat animasi ditampilkan.	✓			
8	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru.		✓		
9	Saya berusaha memahami materi pembelajaran IPAS yang disampaikan oleh guru.			✓	
10	Saya berani bertanya jika belum memahami materi.			✓	

$\frac{31}{40} \times 100 = 78$

Postes tertinggi

Lampiran 6:

Identitas Siswa

Nama : Sari Rahayu.

Kelas : 1V

Petunjuk

1. Baca terlebih dahulu setiap butir pernyataan dengan baik dan cermat!
2. Pilihlah salah satu dari setiap pernyataan yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberi tanda centang (√) pada salah satu pernyataan yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:
   SS = Sangat Setuju
   S = Setuju
   RR = Ragu-ragu
   TS = Tidak Setuju
3. Jika anda salah dalam menjawab, jawaban tersebut dapat anda coret dengan meberi tanda dua garis (=), dan kemudian beri tanda centang (√) baru pada jawaban yang sesuai dengan keadaan pada diri anda.

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan, dan terima kasih atas bantuan dan partisipasinya.

Angket Uji Instrumen

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS
1	Saya merasa bahagia dan puas selama proses pembelajaran dilakukan..	✓			
2	Saya sangat senang belajar menggunakan media animasi.		✓		
3	Saya merasa gembira ketika guru menampilkan animasi pembelajaran.	✓			
4	Apakah menurut kamu media animasi membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan.	✓			
5	Saya berusaha memahami materi pembelajaran IPAS yang disampaikan oleh guru.	✓			
6	Siswa merasa ingin tahu lebih banyak lagi tentang materi yang dibahas oleh guru.	✓			
7	Saya memperhatikan penjelasan guru saat animasi ditampilkan.	✓			
8	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru.	✓			
9	Saya berusaha memahami materi pembelajaran IPAS yang disampaikan oleh guru.	✓			
10	Saya berani bertanya jika belum memahami materi.		✓		

$\frac{38}{40} \times 100 = 95$

Lampiran 12: Dokumentasi Kegiatan Penelitian







DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama Lengkap	: Siti nur Choliza
NPM	: 2202090131
Tempat, Tanggal Lahir	: Medan, 31 mei 2004
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Warga Negara	: Indonesia
Alamat	: Jln. Chaidir Link 7 blok gg No 78 KNI
Anak Ke	: 3 dari 3 bersaudara
Email	: sitinurkhaliza188@gmail.com
No. Hp	: 081318898568

Data Orang Tua

Nama Ayah	: Muhammad Jamil
Nama Ibu	: Teti Aida S.pd
Pekerjaan	: Guru
Alamat	: Jln. Chaidir Link 7 blok gg No 78 KNI

Pendidikan Formal

SD Negeri 060949	(2010-2016)
SMP Negeri 5 Medan	(2016-2019)
SMA Negeri 19 Medan	(2019-2022)
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara	(2022-2026)

54d406035a161118_Skripsi Siti Nurcholiza

ORIGINALITY REPORT

13%
SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet	2284 words — 3%
2	www.irje.org Internet	246 words — 1%
3	www.jurnal.ummi.ac.id Internet	216 words — 1%
4	ejournal.unsultra.id Internet	207 words — 1%
5	e-journal.sari-mutiara.ac.id Internet	191 words — 1%
6	journal.stkipsingkawang.ac.id Internet	147 words — 1%
7	eprints.bbg.ac.id Internet	135 words — 1%
8	repository.usd.ac.id Internet	110 words — 1%
9	j-innovative.org Internet	108 words — 1%
10	jpfis.unram.ac.id Internet	97 words — 1%
11	repository.uinsu.ac.id Internet	94 words — 1%
12	journal.matappa.ac.id Internet	83 words — < 1%