



Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS DI SD NEGERI 3 TANJUNG LAGO

Sintia Utami¹⁾, Jayanti²⁾, Susanti Faipri Selegi³⁾

*¹⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia
E-mail: tia.nputami16@gmail.com*

*²⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia
E-mail: jayanti2hr@gmail.com*

*³⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia
E-mail: susantifaipriselegi@univpgri-palembang.ac.id*

Abstrak. Tujuan penelitian ini “untuk mengetahui adanya pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 3 Tanjung Lago. Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen dengan *Desain Nonequivalent Control Group Design*, populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu, peserta didik kelas V SD Negeri 3 Tanjung Lago sampel oleh peneliti adalah seluruh siswa kelas VA yang berjumlah 18 orang, dan kelas VB yang berjumlah 17 orang, yang secara keseluruhan siswa kelas VA dan VB berjumlah 35 orang, Teknik Uji T *Independent Sample t test* dan instrument pengumpulan data berdasarkan angket, dokumentasi dan observasi Hasil penelitian di kelas eksperimen menunjukkan bahwa angket bisa meningkatkan minat belajar, dilihat dari uji normalitas bahwa nilai signifikan kelas VA sebesar $0,695 > 0,05$ dan untuk nilai signifikan kelas VB sebesar $0,241 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa signifikan posttest untuk kelas VA dan kelas VB yaitu lebih besar dari $0,05$ sehingga data tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Dapat dilihat untuk menguji hipotesis menggunakan Uji T *independent sample t test* dengan kriteria nilai *Sig. Levene's Test for Equality of Variances* adalah sebesar $0,228 > 0,05$ maka dapat diartikan bahwa varians data antara Posttest Kontrol dan Posttest Eksperimen adalah Homogen. Sedangkan tabel Output Independent Sampel test pada bagian *Equal Varuances assumed diketahui nilai Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam Uji *Independent Sampel t test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh media interaktif bisa meningkatkan minat belajar siswa di lihat dari kelas eksperimen mengalami pengaruh dengan menggunakan media animasi dan kelas kontrol tidak mengalami pengaruh karena menggunakan model konvensional atau ceramah.

Kata kunci: Media Interaktif Animasi, Minat Belajar

Abstract. The purpose of this study "is to determine the influence of interactive animated media on interest in learning in social studies subjects at public elementary school 3 Tanjung Lago. The research method used in this study is a quantitative method. The approach used in this study was an experiment with a Nonequivalent Control Group Design. The population used in this study was the fifth grade students at public elementary school 3 Tanjung Lago. 17 people, totaling 35 students in class VA and VB, Independent Sample t test technique and data collection instrument based on questionnaires, documentation and observation. the significant value for the VA class was $0.695 > 0.05$ and for the significant value for the VB class was $0.241 > 0.05$. So it can be concluded that the posttest significance for class VA and class VB is greater than 0.05 so that the data is stated to be normally distributed. It can be seen that to test the hypothesis using the independent sample t test T test with the Sig value criteria. Levene's Test for Equality of Varuances is $0.228 > 0.05$, it means that the variance of the data between the Control Posttest and the Experimental Posttest is Homogeneous. Meanwhile, the Independent Sample Test Output table in the Equal Varuances assumed section shows the value of Sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, then as the basis for decision making in the Independent Sample Test t test it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be concluded that the influence of interactive media can increase students' learning interest in view of the experimental class experiencing the effect of using animated media and the control class not experiencing the effect of using conventional models or lectures.

Keywords: Animation Interactive Media, Learning Interest

I. INTRODUCTION

Pendidikan merupakan sarana yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin sebuah kemajuan suatu bangsa dan negara. Peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) dapat direalisasikan dalam menghadapi persaingan global sekarang ini. Melalui sistem Pendidikan (Palupi, 2021, p. 11). Tentu saja dalam memajukan sumber daya manusia dapat meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa dan negara maka dari itu, kualitas Pendidikan menjadi hal prioritas yang utama suatu bangsa dan negara. Salah satu yang paling berpengaruh dalam meningkatkan sumber daya manusia dizaman ini yaitu tenaga pendidik dalam hal ini guru sangat berperan penting dalam memajukan dan mencerdaskan pola pikir pada siswa (Wahyullah, 2016, p. 2). Kemajuan teknologi yang semakin pesat tidak lepas dari perkembangan ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai ilmu dasar dalam mempelajari ekonomi. usaha meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi tugas penting bagi pemerintah khususnya dalam bidang pendidikan (Damayanti, 2017, p. 48).

(Farida, 2017, p. 1) Kurikulum saat ini menghendaki keaktifan siswa dalam belajar, dimana guru tidak saja melakukan kegiatan mengajar tetapi guru juga berpikir bagaimana proses transfer ilmu itu bisa terjadi, yakni bagaimana siswa dapat memahami sebuah bahan ajar untuk menguasai materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan tujuan khusus pembelajaran IPS jenjang sekolah dasar yang tercantum dalam kurikulum IPS SD Tahun 2006 yaitu “ agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari”.

Sampai pada saat ini, pembelajaran yang terlaksana di Sekolah dasar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) umumnya berbasis pada behaviorisme dengan penekanan pada transfer pengetahuan penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dan dapat menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat diberikan kepada siswa sangat berpengaruh terhadap motivasi dalam belajar. Jika proses pembelajaran sudah memanfaatkan media, diharapkan dapat memotivasi dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Menurut Gerlach dan Ely (Hamdani, 2011, p. 143), media pembelajaran merupakan perpaduan bahan dan alat atau perpaduan antara software dan hardware. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut misalnya film bingkai (slide) foto, peta, poster, grafik, flip chart, yang digunakan sebagai alat bantu mengajar.

Media audio visual menurut (Sukiman, 2012, p. 184), adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses kegiatan. Pesan visual yang terdengar dan terlihat dapat disajikan melalui program audio visual seperti film, video, slide suara, dan lain sebagainya. Media audio visual sebagai sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa pada saat

pembelajaran berlangsung serta mempermudah dalam penyampaian materi yang diajarkan oleh guru. Perkembangan zaman yang semakin modern membuat video animasi lebih memotivasi siswa dalam pembelajaran IPS dan lebih bersemangat.

Seorang guru harus mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif dan inovatif agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Salah satunya harus mampu mengembangkan materi pembelajaran IPS. Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang penting diterapkan di sekolah dasar, karena mata pelajaran IPS mempelajari tentang ilmu interaksi kehidupan sehari-hari ataupun hubungan sosial masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang studi pendidikan yang mempelajari bagaimana cara manusia bermasyarakat dengan tujuan agar didalam kehidupannya, mereka memiliki kemampuan sosial dan kepercayaan diri sehingga menjadi masyarakat yang baik dan bertanggung jawab (Suhelmi, Nurhasanah, 2018, p. 23). Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahyullah Alannasir yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki. Hasil penelitian telah menunjukkan bahwa media animasi cukup efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan uraian diatas perlu adanya suatu media pembelajaran yang menarik dalam penyampaian materi agar peserta didik lebih termotivasi dan semangat saat mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian penjelasan di atas dan apa yang terjadi dengan kondisi sekarang dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dimana penggunaan media pembelajaran yang kurang kreatif dapat menyebabkan kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar. Maka dari itu, sebagai seorang guru dalam mengolah proses pembelajaran yang interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Fakta yang terjadi saat ini dalam dunia Pendidikan terutama dalam Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pembelajaran guru masih sangat minim dalam hal penggunaan media yang inovatif dan kreatif dan kebanyakan menggunakan metode ceramah.

Sekolah tersebut mempunyai sarana dan prasarana untuk kegiatan pembelajaran pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sudah cukup memadai terutama untuk peralatan proyektor untuk pembelajaran, peneliti menemukan bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran berlangsung khususnya IPS, ada beberapa alasan mengapa mereka mengalami kesulitan diantaranya dikarenakan alat yang digunakan tidak digunakan dengan baik, alat berupa media-media pembelajaran seperti proyektor, dan lain sebagainya. Dan sebagian besar guru banyak menggunakan metode yang tidak tepat dalam meningkatkan minat belajar siswa seperti proses pembelajaran seperti metode ceramah, akan membuat anak malas dan mudah bosan dalam memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 3 Tanjung Lago pada saat pembelajaran IPS berlangsung siswa Siswa kurang tertarik pada saat proses belajar mengajar berlangsung dikarenakan kurangnya penggunaan media

pembelajaran yang digunakan guru dalam menjelaskan materi, siswa kurang aktif dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang diberikan terlalu monoton dan konvensional sehingga pembelajaran menjadi pasif. Siswa terlihat bosan dan kurang antusias dalam pembelajaran berlangsung dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan tidak menarik perhatian peserta didik. Didukung oleh nilai rata-rata pembelajaran adalah 69 dari 35 siswa.

Menurut Hansen (Susanto, 2019, p. 55) menyebutkan bahwa “minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi, dan konsep diri atau identifikasi, factor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan”. Artinya minat belajar berkaitan dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri. Senada dengan Hansen Wadirman (Sudaryono, 2018, p. 298) juga menyampaikan pendapatnya mengenai minat belajar. Menurut Wadirman minat belajar merupakan kemampuan untuk memberikan stimulus yang mendorong seseorang untuk memperhatikan aktivitas yang dilakukan berdasarkan pengalaman yang sebenarnya, siswa yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran, perhatian akan tinggi dan minatnya berfungsi sebagai pendorong kuat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Adapun indikator minat belajar menurut Guilford (Yudhanegara, 2018, p. 93) yaitu :

1. Perasaan senang
2. Ketertarikan untuk belajar
3. Menunjukkan perhatian saat belajar
4. Keterlibatan dalam belajar

Pada dasarnya media pembelajaran dapat membantu mempermudah guru untuk menyampaikan suatu pembelajaran kepada siswa dengan harapan dapat menumbuhkan minat belajar pada siswa. Dengan memunculkan minat belajar dalam diri siswa maka hasil belajar yang diperoleh akan terwujud sebagaimana dengan yang diharapkan.

Animasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga siswa dapat melihat pengaruh suatu variabel terhadap proses perubahan tersebut. Media animasi dapat berupa film, video, yang dapat disisipkan gambar, tulisan dan foto (Amir, Ishak, 2011, p. 2). (hidayatullah, 2012, p. 63) animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak. (Susanto, 2019, p. 149) , menyatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial atau IPS adalah ilmu pengetahuan sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah

Ilmu Pengetahuan Sosial atau disingkat IPS merupakan bidang studi yang mempelajari bagaimana cara manusia bermasyarakat dengan tujuan agar didalam kehidupannya mereka memiliki kemampuan sosial dan kepercayaan diri sehingga menjadi masyarakat yang baik dan bertanggung jawab (Sulfeni, Nurhasanah, 2018, p. 43).

II. METHODS

Menurut (Sugiyono, 2020, p. 68) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

- 1) Variabel bebas (X) : Media Pembelajaran Interaktif Animasi.
- 2) Variabel terikat (Y) Minat Belajar Siswa.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, jenis penelitian yang digunakan menggunakan *Quasi Experimental Design*, dengan bentuk desain penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. (Sugiyono, 2010, p. 118) berpendapat bahwa *Quasi Experimental Design* merupakan penelitian yang memiliki kelompok kontrol tetapi tidak dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Quasi Eksperimen Design digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan penelitian. Oleh karena itu, untuk mengatasi kesulitan dalam menentukan kelompok kontrol dalam penelitian.

Tabel 1
Desain Penelitian Nonequivalent Control Grup

O ¹		O ²
	x	
O ³		O ⁴

Keterangan :

- X : Perlakuan dengan menggunakan metode
- O1 : Nilai Pretest (Kelas Eksperimen)
- O3 : Nilai Pretest (Kelas Kontrol)
- O2 : Nilai posttest (kelas eksperimen)
- O4 : Nilai Posttest (Kelas Kontrol)

Adapun populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu, peserta didik kelas V SD Negeri 3 Tanjung Lago.oleh peneliti adalah seluruh siswa kelas V A yang berjumlah 18 orang laki-laki dan 11 orang perempuan, dan kelas V B yang berjumlah 17 orang yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 11 orang perempuan, yang secara keseluruhan siswa kelas V A dan V B berjumlah 35 orang. Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel, hal ini dilakukan bila jumlah populasi relative kecil yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas V A yang berjumlah 18 orang yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 11 orang perempuan sebagai kelas eksperimen dan kelas V B yang berjumlah 17 orang yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 11 orang perempuan sebagai kelas kontrol di SD Negeri 3 Tanjung lago.

Rancangan Penelitian

a. Tahap persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap persiapan yaitu :

- 1) Melakukan observasi di SD Negeri 3 Tanjung Lago.
- 2) Merumuskan masalah.
- 3) Persiapan menyusun perangkat pembelajaran berupa RPP, angket beserta pedoman penskoran.
- 4) Melakukan validasi instrument dan perangkat pembelajaran berupa angket dan media pembelajaran interaktif animasi.
- 5) Menentukan sampel penelitian

b. Tahap pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan yaitu :

- 1) Memberikan pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi sebelum diberikan suatu perlakuan.
- 2) Melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif animasi pada kelas eksperimen yaitu kelas V.A dan melaksanakan media pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif animasi pada kelas kontrol yaitu kelas V.B.
- 3) Memberikan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan suatu perlakuan.

c. Tahap penyelesaian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap penyelesaian yaitu :

- 1) Menganalisis dan melakukan pengolahan data hasil penelitian pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan uji statistik yang sesuai dengan penelitian.
- 2) Menguji hipotesis.
- 3) Membuat pembahasan dan kesimpulan dari hasil penelitian.
- 4) Menyusun laporan penelitian.

Teknik pengumpulan data

1) Kusioner (angket)

Menurut (Sugiyono, 2017, p. 199) kusioner merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab, yang berarti angket merupakan suatu cara yang digunakan seorang peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara menyebarkan sejumlah lembar kertas yang berisi pertanyaan-pertanyaan, nantinya kusioner yang diberikan oleh peneliti akan menggunakan likert guna mengukur minat belajar siswa.

2) Dokumentasi

Menurut (Kusumawati, 2015, p. 109) menyatakan bahwa, dokumentasi adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data bisa berupa foto, video, rekaman ataupun catatan kaki yang dapat membantu peneliti dalam mengungkapkan permasalahan yang timbul. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan foto dan video sebagai dokumentasi

Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut : Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Hipotesis (T) *uji independent sample t-test*

Kriteria Pengujian Hipotesis

Pada penelitian ini pengujian hipotesis dilakukan untuk membuktikan hipotesis sebelumnya yang telah dirumuskan sebelumnya mengenai ada atau tidaknya pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa. Adapun kriteria pengujian hipotesis yang dalam penelitian ini adalah :

- Hipotesis : apakah terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 3 Tanjung Lago ?
- Ho : tidak terdapat pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS.
- Ha : terdapat pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS

III. RESULT AND DISCUSSION

Tabel 2
Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
MINAT BELAJAR	PRETEST KONTROL	.141	17	.200*	.940	17	.315
	POSTTEST KONTROL	.118	17	.200*	.933	17	.241
	PRETEST EKSPERIMEN	.175	18	.149	.932	18	.211
	POSTTEST EKSPERIMEN	.096	18	.200*	.965	18	.695

Berdasarkan hasil normalitas pada tabel di atas menunjukan bahwa nilai signifikan kelas VA sebesar 0,695 > 0,05 dan untuk nilai signifikan kelas VB sebesar 0,241 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa signifikan posttest untuk kelas VA dan kelas VB yaitu lebih besar dari 0,05 sehingga data tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya setelah data berdistribusi normal, peneliti akan melakukan uji homogenitas

Tabel 3
Hasil Uji Homogenitas Minat Belajar

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.599	1	33	.215

Berdasarkan di atas, dapat diketahui nilai signifikan adalah 0,215 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data awal dan akhir adalah sama (homogen). Setelah data berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis.

Tabel 4
Hasil Hipotesis Data
Group Statistics

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Minat Belajar Posttest kontrol	17	56,47	6,559	,159
Minat Belajar Posttest eksperimen	18	87,72	4,295	,101

Berdasarkan tabel Output “Group Statistic” diatas diketahui jumlah data dari hasil belajar siswa untuk Posttest kontrol adalah sebanyak 17 siswa, sementara untuk Posttest eksperimen adalah sebanyak 18 siswa. Nilai rata-rata hasil belajar siswa atau 56,47Mean untuk Posttest eksperimen adalah sebesar 87,72. Dengan demikian secara deskriptif statistik dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara Posttest Kontrol dengan Posttest Eksperimen Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut berarti signifikan atau tidak maka kita perlu menafsirkan Output “Independent Sampel test” berikut ini:

Tabel 5
Hasil Analisis Data
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
							Lower	Upper	
Minat Belajar	Equal variance assumed	1,511	,228	16,777	33	,000	31,252	1,863	35,043
	Equal variance not assumed			16,575	27	,000	31,252	1,886	35,118

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan diterimanya Berdasarkan output di atas, dapat diketahui nilai *Sig. Levene's Test for Equality of Variances* adalah sebesar 0,228 > 0,05. Ini berarti bahwa varians data antara *Post-test* Kontrol dengan *Post-test* Eksperimen adalah Homogen. Sehingga penafsiran tabel Output *Independent Sampel test* di atas didasarkan pada nilai yang terdapat dalam tabel “*Equal variances assumed*”.

Berdasarkan tabel output “*Independent Sampel test*” pada bagian “*Equal variances assumed*” diketahui nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sebagai dasar pengambilan keputusan dalam uji-t sampel independen. Dapat disimpulkan

bahwa terdapat pengaruh media interaktif animasi yang signifikan antara nilai tertinggi kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa di kelas eksperimen adalah 88. Terlihat bahwa kelas kontrol rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol adalah 56. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar,

Pembahasan

Pertama peneliti melakukan uji validitas dengan menggunakan rumus product moment dan dari 20 angket pertanyaan yang diujicobakan semudanya terdapat nilai r Hitung > r Tabel sehingga 20 angket pertanyaan tersebut dinyatakan valid. Setelah uji validitas, peneliti melakukan uji realibilitas untuk melihat data yang dihasilkan reliabel atau tidak dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dan data yang diperoleh yaitu 0,736 > 0,05 sehingga r Hitung > r Tabel sehingga data dinyatakan reliabel. Penelitian ini dilakukan pada 2 kelas sampel dimana dalam menentukan sampel penelitian dengan Teknik sampling jenuh dimana kelas VA menjadi kelas eksperimen dan kelas VB menjadi kelas kontrol. Hasil penelitian ini diperoleh dari siswa-siswi dengan sampel penelitian 35 siswa, dengan kelas VA (eksperimen) sebanyak 18 siswa dan kelas VB (kontrol) sebanyak 17 siswa. Setelah melakukan uji validitas angket dan angket dinyatakan dapat digunakan untuk pada penelitian, peneliti memberikan pretest dan posttest ke kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah pretest dan posttest dikerjakan oleh siswa, peneliti menganalisis data nilai dari pretest dan posttest siswa.

Hasil analisis data penelitian yang diperoleh bahwa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif animasi lebih besar jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan data hasil posttest siswa kelas kontrol didapat nilai rata-rata 56. Sedangkan data hasil posttest kelas eksperimen didapat nilai 88. Maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

uji normalitas data yang diperoleh dikatakan berdistribusi normal karena nilai signifikan > (0,05), sesuai dengan kriteria pengujian normalitas apabila signifikan lebih besar dari pada 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Kemudian uji homogenitas data dengan uji levene yang sudah dilakukan perhitungan oleh peneliti, didapat hasil bahwa data yang dihasilkan homogen. Hal ini dikarenakan nilai signifikan lebih besar dibandingkan dengan nilai α yaitu $0,215 \geq 0,05$ maka, data yang berasal dari sampel ini mempunyai varians yang homogen.

Setelah pengujian normalitas dan homogenitas data dilakukan dan dinyatakan data tersebut berdistribusi normal dan varians dalam penelitian ini homogen, maka tahapan berikutnya dilakukan pengujian hipotesis dari hasil perhitungan uji *independent-sample t-test* pada hipotesis yaitu, dengan kriteria nilai *Sig. Levene's Test for Equality of Variances* adalah sebesar 0,228 > 0,05, maka dapat diartikan bahwa varians data antara Posttest Kontrol dan Posttest Eksperimen adalah Homogen. Sedangkan tabel output independent sampel test paada bagian *Equal Varuances*

assumed diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam Uji *Independent Sampel t test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hal ini sejalan dengan Wahyullah Alannasir (2016) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki”. Dengan analisis data nilai t hitung adalah $-4,882$, df (derajat kebebasan) yaitu 14 , yang menghasilkan t tabel sebesar $2,145$, dimana H_0 diterima, jika t hitung $< t$ tabel, dan H_0 ditolak, jika t hitung $> t$ tabel atau t hitung $< t$ tabel, berdasarkan hasilnya t hitung $> t$ tabel maka dengan kata lain H_0 ditolak. Hal ini Menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Mannuruki.

Sejalan dengan Hariaty (2020) yang berjudul “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas III SD” bahwa terdapat hasil yang signifikan yang tadinya sebelum menggunakan media dengan kondisi awal KKM sebesar 33% meningkat mencapai KKM sebesar 76%

IV. CONCLUSIONS

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menggunakan data *posttest* maka dapat disimpulkan bahwa, adanya pengaruh setelah menggunakan media pembelajaran interaktif animasi, sudah dianalisis terlihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Nilai rata-rata *posttest* siswa kelas eksperimen yaitu 88 sedangkan data hasil *posttest* siswa kelas kontrol yaitu 56 sehingga nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol. Dari hasil penelitian data yang diperoleh data dilihat bahwa saat menggunakan media pembelajaran interaktif animasi pada kelas eksperimen dengan mengerjakan angket pertanyaan yang telah diberikan bahwa sangat efektif untuk mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. uji independet-sample t-test pada hipotesis yaitu, dengan kriteria nilai Sig. Levene’s Test for Equality of Varuances adalah sebesar $0,228 > 0,05$, maka dapat diartikan bahwa varians data antara Posttest Kontrol dan Posttest Eksperimen adalah Homogen. Sedangkan tabel output independent sampel test paada bagian Equal Varuances assumed diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, dari hasil tersebut untuk hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan pada pengaruh media pembelajaran interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 3 Tanjung Lago

REFERENCES

Aridanu, Kesumawati n & Ichan. (2018). *statistik parametrik*. Palembang: noerfikri.
 azhar, arsyad. (2020). *media pembelajaran*. depok: rajawali pers.
 buchari. (2017). pengaruh media animasi terhadap minat belajar. 5.
 Damayanti, N. N. (2016). *pengaruh penggunaan media film dokumenter terhadap hasil belajar geografi materi pokok pelestarian lingkungan hidup untuk pembangunan berkelanjutan pada siswa kelas XI SMA N 3 Semarang tahun ajaran 2015/2016 skripsi*. Semarang: fakultas ilmu sosial.

Damayanti, N. n. (2017). pengaruh penerapan media audio visual terhadap pemahaman konsep keterampilan sosial dalam pembelajaran IPS. *jurnal pendidikan ips indonesia*, 48.
 daryanto. (2013). *tahapan mengajar*. Bandung: cv yrama widya.
 Hariaty. (2020). penggunaan media audio visual dalam peningkatan minat dan prestasi belajar IPS siswa kelas III SD. *jurnal education and development*, 152-159.
 Hasan. (2014). *pokok-pokok materi statistik*. Jakarta: pt bumi aksara.
 Hidayatullah, d. (2012). *animasi pendidikan menggunakan flash*. Bandung: informatika.
 Irianto, Agus. (2018). *statistika konsep, dasar aplikasi dan pengembangannya*. Jakarta: kencana media grup.
 Kesumawati, N., & Aridanu, I. (2018). *STATISTIK PARAMETRIK PENELITIAN PENDIDIKAN*. Palembang: NoerFikri Offset.
 Nazmi, M. (2017). penerapan media animasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi SMA PGRI 2 Bandung. *jurnal pendidikan geografi*, 49.
 Nyoman, d. n. (2017). pengaruh penerapan media audio visual terhadap pemahaman konsep keterampilan sosial dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VII SMP Ganesha Denpasar. *jurnal pendidikan IPS Indonesia*, 48.
 Palupi, Y. (2021). implementasi penggunaan media audio visual terhadap minat belajar peserta didik. *jurnal ilmiah kependidikan*, 11.
 Pribadi. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta : kencana.
 Punaji, S. (2020). *desain pembelajaran*. Jakarta: bumi aksara.