



PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS V SD NEGERI 173321 LOBUTONG KECAMATAN PARANGINAN T.A 2024/2025

**Firtswin Sihombing^{1*}, Edizal Hatmi², Faisal³, Lidia Simanihuruk⁴, Husna Parluhutan
 Tambunan⁵**

^{1*,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan

*Email: firtswinsihombing@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3532>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS SD Negeri 173321 Lobutolng Kecamatan Paranginan T.A 2024/2025. Jenis penelitian ini adalah *Quasi-Experiment* menggunakan desain *Pretest – Posttest Control Group design*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VA dan VB dengan jumlah siswa yaitu 20 dan 21 siswa. Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat analisis dan uji hipotesis dengan bantuan aplikasi *SPSS 27 for windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa di kelas V dengan penggunaan media pembelajaran interaktif yang dilihat pa da uji t-test bahwa nilai signifikan yang diperoleh sebesar 0,000. Sesuai dengan kriteria pengujian yaitu lebih kecil dari 0,05.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif Animasi, Minat Belajar Siswa.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan tujuan untuk menciptakan lingkungan proses pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Pengembangan tersebut meliputi aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan intelektual, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk kepentingan individu maupun masyarakat, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan (Pristiwanty dkk., 2022).

Minat adalah rasa suka dan ketertarikan tersirat terhadap sesuatu atau aktivitas, kata Jamaluddin (2016, hl. 27). Hubungan persetujuan antara diri sendiri dengan sesuatu yang berada di luar diri sendiri disebut minat. Minat bertambah seiring dengan kuat atau dekatnya hubungan tersebut. Menurut Sadirman dalam Jamaluddin (2016, hl. 29), minat dapat dipandang sebagai suatu keadaan yang muncul ketika seorang individu mempersepsikan ciri-ciri atau makna sementara dari suatu skenario yang terkait dengan tujuan atau aspirasinya sendiri. Ketiadaan hubungan antara guru dan siswa menyebabkan kurangnya keterlibatan dan minat siswa terhadap pelajaran, yang menyebabkan minat siswa untuk belajar menjadi luntur. Siswa menjadi tidak tertarik, kehilangan semangat, dan tidak lagi memperhatikan apa yang diajarkan di kelas. Pada titik ini, seorang guru harus mampu membangkitkan minat siswa untuk belajar. Guru dapat memanfaatkan beragam media dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, termasuk bahan visual dan konkret yang dapat membangkitkan minat siswa.

Dari hasil observasi yang penulis lakukan di SD Negeri 173321 Lobutolong, diperoleh beberapa kendala dalam pelaksanaan proses pembelajaran, antara lain: (1) Proses pembelajaran di SDN 173321 Lobutolong masih didominasi oleh penggunaan media konvensional seperti papan tulis serta buku pegangan guru dan siswa; (2) Pemanfaatan media pembelajaran atau fasilitas sekolah seperti infokus dan alat peraga yang telah tersedia masih tergolong rendah; (3) Minat belajar siswa



dalam kegiatan pembelajaran terpantau kurang optimal, ditunjukkan oleh adanya siswa yang tampak mengantuk selama pembelajaran berlangsung, kurang fokus saat guru menyampaikan materi, serta capaian hasil belajar yang belum memenuhi nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran); (4) Guru belum memanfaatkan secara maksimal media pembelajaran yang tersedia, seperti pemutaran video animasi atau penggunaan presentasi interaktif (PPT), sehingga metode yang diterapkan cenderung berpusat pada ceramah dan mengandalkan buku paket sebagai sumber utama pembelajaran.

Dari hasil wawancara yang penulis lakukan dengan guru kelas V SDN 173321 Lobutolong pada Agustus 2024 bahwa guru tersebut belum pernah menggunakan media interaktif animasi atau menampilkan video animasi dalam proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan oleh ketidaktahuan guru tentang cara menggunakan media interaktif, seperti PowerPoint atau film interaktif. Inilah alasan mengapa guru lebih banyak menggunakan media di kelas, khususnya buku teks dan papan tulis, yang mengakibatkan kurangnya keterlibatan dan antusiasme siswa selama proses belajar mengajar dan kurangnya siswa dalam memahami informasi yang disajikan atau dijelaskan oleh guru. Saat guru memberikan tugas pekerjaan rumah, sejumlah besar siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikannya; hanya sebagian kecil yang berhasil menyelesaikan tugas tersebut, dan lebih sedikit lagi yang mampu mengolah informasi yang diberikan untuk menarik kesimpulan secara tepat.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, diperlukan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis animasi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas. Berdasarkan hal tersebut, peneliti bermaksud untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 173321 Lobutolong Tahun Ajaran 2024/2025.”

Minat belajar merupakan keinginan atau gairah seseorang dalam belajar dan mencapai apa yang ingin dipelajari tersebut. Menurut Safari dalam Ananda dan Hayati (2020 hal. 144) minat belajar merupakan kecenderungan atau ketertarikan individu dalam melaksanakan kegiatan belajar yang mampu memotivasi dan meningkatkan semangat seseorang untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Selanjutnya Djamarah dan Zain dalam Ananda dan Hayati menjelaskan bahwa minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Siswa karena ada daya tariknya, orang yang berminat pada suatu pelajaran akan menganggapnya serius dari dirinya.

Minat belajar merupakan hal yang memotivasi seseorang untuk mencapai tujuan pembelajaran, Harahap dkk. (2022, hl. 26). Selanjutnya menurut Clayton Alderfer dalam Harahap dkk. (2022, hlm. 26), minat belajar merupakan kecenderungan peserta didik untuk secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, yang didorong oleh motivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Selain itu, menurut Liang Gie dalam Ananda dan Hayati (2020, hlm. 145), menumbuhkan sikap instan, membantu perhatian, meningkatkan hubungan informasi pembelajaran dengan memori, dan mengurangi kejenuhan belajar merupakan cara-cara untuk menumbuhkan antusiasme dalam belajar.

Dari pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan keinginan atau hasrat individu dalam mencapai sebuah pembelajaran sehingga dapat meningkatkan konsentrasi dalam melakukan proses belajar.

Menurut Lestari dan Mohammad dalam Fitriantini dan Winata (2019, hl. 7) Indikator minat meliputi beberapa aspek berikut:

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

Selanjutnya, menurut Darmadi dalam Fitrianti dan Winata (2019, hl.7) indikator minat belajar adalah:

1. Minat subjek mengarahkan perhatian dan ide-idenya pada pembelajaran;
2. Mereka memiliki rasa senang dalam belajar.
3. Subjek cenderung dan bersedia dianggap aktif belajar untuk mencapai hasil terbaik.



Menurut Fitrianti dan Winata (2019, hal.7) indikator minat adalah sebagai berikut:

1. Merasa senang dalam proses belajar
2. Memusatkan pikiran dan perhatian pada pembelajaran
3. Memiliki motivasi untuk belajar
4. Berkeinginan untuk berpartisipasi aktif dalam Pendidikan
5. Memiliki dorongan untuk belajar yang diwujudkan melalui usaha.

Dari beberapa pendapat ahli diatas indicator minat yang akan penulis gunakan sebagai kisi kisi angket untuk melihat minat peserta didik dalam penelitian ini adalah, indikator minat menurut Lestari dan Mohammad.

Media yang menggabungkan teks, suara, dan elemen visual bergerak (animasi) dan dibuat sedemikian rupa sehingga pengguna dan media dapat berinteraksi dua arah disebut media animasi interaktif. Dalam proses pembelajaran, materi animasi interaktif ini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pendidikan yang relevan. Salah satu jenis penyajian visual yang paling menarik adalah media animasi interaktif, yaitu simulasi gambar bergerak memperlihatkan pergerakan benda (Mayer dan Moreno dalam Sari ESM, dkk., 2022, hl.281). Dengan demikian, media animasi interaktif merupakan suatu sistem pembelajaran yang berbasis multimedia karena dapat menampilkan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan secara bersamaan (Agustina R. dkk., 2021, hl.73).

Aswan (2019, hal. 14) menyatakan bahwa langkah-langkah penerapan media interaktif animasi yaitu :

1. Guru menetapkan tema kegiatan yang akan dicapai dalam pembelajaran.
2. Guru menyiapkan media pembelajaran yang relevan dan diperlukan.
3. Guru mengarahkan serta memusatkan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran.
4. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan mengacu pada prinsip-prinsip psikologi, perilaku, dan kognisi.
5. Guru memberikan aktivitas yang dirancang untuk merangsang dan mengembangkan kemampuan peserta didik.
6. Guru memberikan evaluasi

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, tahapan-tahapan penerapan media interaktif animasi yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada tahapan yang dikemukakan oleh Aswan (2019, hlm. 14), yaitu: guru menentukan tema kegiatan yang ingin dicapai, menyiapkan media pembelajaran, memfokuskan perhatian siswa, serta berdasarkan konsep psikologi, perilaku, dan kognisi, guru menyediakan sumber belajar dan latihan yang dapat merangsang kemampuan siswa, kemudian diakhiri dengan pemberian evaluasi oleh guru.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran wajib dalam Kurikulum Merdeka untuk jenjang sekolah dasar. Proses pembelajaran IPAS mengintegrasikan kajian tentang makhluk hidup di alam semesta serta interaksi antara kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dengan lingkungannya. IPAS mencakup ilmu yang mempelajari makhluk hidup, benda mati, serta kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial dalam hubungannya dengan lingkungan.

IPAS berperan dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena di sekitar mereka serta mendorong pemahaman tentang mekanisme alam semesta dan interaksi antara aktivitas manusia dengan lingkungan bumi. Pengetahuan siswa tentang sains berguna untuk mengenali berbagai masalah yang dihadapi dan menemukan solusinya. Prinsip dasar sains dalam pembelajaran sains adalah melatih rasa ingin tahu, keterampilan berpikir kritis, keterampilan analisis, dan keterampilan mengambil keputusan sehingga siswa terampil bersikap bijaksana.

Manfaat utama mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah agar peserta didik dapat memahami berbagai aspek yang berkaitan dengan lingkungan hidup dan alam sekitar. Pembelajaran IPAS juga berfungsi sebagai sarana untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila, yang merupakan representasi karakter ideal pelajar Indonesia. Dalam perancangan pembelajaran IPAS, terdapat tiga komponen utama, yaitu:

1. Tujuan pembelajaran



2. Penilaian yang mampu mengukur pencapaian tujuan pembelajaran.
3. Strategi pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan Pre-test Post-test Control Group akan menjadi metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Sugiono (2018, hl. 6) menyatakan bahwa metode eksperimen merupakan suatu teknik yang digunakan untuk mengetahui dampak dari suatu perlakuan. Subjek dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dipilih secara acak dalam rancangan *penelitian Pre-test Post-test Control Group* yang berbentuk *quasi eksperimen*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 173321 Lobutolong, Kecamatan Paranginan Tahun Ajaran 2024/2025, yaitu kelas V A berjumlah 21 siswa dan kelas V B berjumlah 20 siswa dengan jumlah keseluruhan 41 siswa. Adapun pembagian kelas dalam penelitian ini, kelas V A ditunjuk sebagai kelompok eksperimen yang terdiri dari 21 siswa, sedangkan kelas V B berfungsi sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 20 siswa. Dalam penelitian ini kelas kontrol dan eksperimen diberikan pre-test untuk melihat minat belajar awal siswa. kemudian setelah itu, diberi perlakuan dimana pada kelas kontrol diberi perlakuan dengan proses pembelajaran konvensional tanpa bantuan media interaktif animasi dan pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan proses pembelajaran konvensional dengan berbantuan media interaktif animasi. Setiap kelompok diberi Posttest yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen setelah diberi perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 173321 Lobutolong, di Jln. Simataniari, Kecamatan Paranginan, Kabupaten Humbang Hasundutan, Provinsi Sumatera Utara.

Adapun tabel desain penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:

K1	O ₁	X	O ₂
K2	O ₃		O ₄

Keterangan :

K1 : Kelompok eksperimen

K2 : Kelompok control

O₁ dan O₂ : Tes awal (*pretest*)

X : Perlakuan (*treatment*)

O₂ dan O₄ : Tes Akhir (*posttest*)

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Adapun uji coba instrument pada penelitian ini yaitu, uji validitas dan uji reliabilitas. Dan untuk uji prasyarat analisis data ada 3 yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis, dimana uji instrumen ini dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 27 for windows.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket yang bertujuan untuk mengukur pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SD Negeri 173321 Lobutolong. Peneliti menguji coba Kembali instrumen angket kepada siswa diluar sampel penelitian yaitu kelas VI dengan jumlah siswa 20 orang. Setelah itu, pengujian melakukan uji validitas angket berbantuan aplikasi SPSS 27 for Windows. Dari 40 pernyataan yang diberikan kepada responden terdapat 30 pernyataan valid dan 10 pernyataan yang tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Berdasarkan olah data hasil uji coba instrument penelitian dengan SPSS 27 for windows dan disesuaikan dengan dasar pengambilan Keputusan reliabilitas yang sudah dicantumkan di bab III maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Reliability Statistics



Cronbach's Alpha	N of Item
.955	40

b. Deskripsi Data Hasil Minat Belajar Siswa

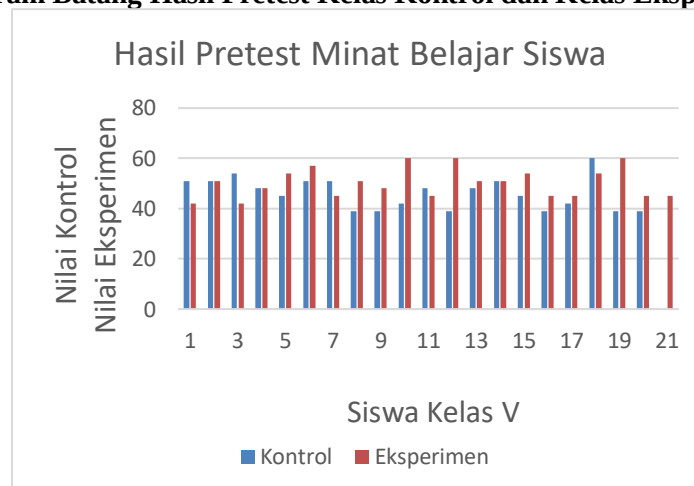
1. Hasil Observasi Kelas Kontrol dan Eksperimen (Menggunakan Media Interaktif dan Tidak Menggunakan Media Interaktif Animasi)

Dari hasil obeservasi yang peneliti lakukan pada saat memberikan perlakuan pada kelas kontrol dan eksperimen yaitu terlihat adanya perbedaan skor observasi antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan media interaktif animasi dan yang tidak menggunakannya. Pada kelas kontrol, skor tertinggi yang diperoleh adalah 75, sementara skor terendah mencapai 25, dengan rata-rata nilai sebesar 51,25. Sebaliknya, pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif animasi, skor tertinggi mencapai 100 dan skor terendah 65, dengan rata-rata sebesar 82,38.

2. Hasil Pretest Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil pretest minat belajar yang telah dilakukan, pada kelas kontrol (VB) sebelum perlakuan, nilai maksimum peserta didik mencapai 60, nilai minimum sebesar 44, dengan rata-rata nilai 46,05. Sementara itu, pada kelas eksperimen (VA), nilai tertinggi yang diperoleh adalah 63, nilai terendah 42, dan rata-rata nilai sebesar 51,15. Berikut disajikan diagram batang yang menggambarkan hasil pretest pada kedua kelas tersebut.

Diagram Batang Hasil Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen



Berdasarkan hasil perhitungan yang sudah dilakukan dapat dibuat table distribusi frekuensi sebagai berikut:

Distribusi Frekuensi Pretest Minat Belajar Siswa

Kategori Minat Belajar	Interval Skor	Kelas Kontrol (Frekuensi)	Persen (%)	Kelas Eksperimen (Frekuensi)	Persen(%)
Rendah	0-45	10	50%	7	33,33%
Cukup	46-60	10	50%	14	66,67%
Tinggi	61-75	0	0%	0	0%
Sangat Tinggi	76-90	0	0%	0	0%
Jumlah		20	100%	21	100

Dari tabel diatas dapat disimpulkan hasil pretest kelas kontrol dan eksperimen dikategorikan kedalam kategori minat belajar rendah dan cukup, dimana pada kelas kontrol untuk kategori sangat rendah 50% dengan interval skor 0-45 dan cukup 50 % dengan interval skor 46-60, sementara untuk kelas eksperimen untuk kategori rendah 33,33% dengan interval nilai 0-45 dan untuk kategori cukup 66,67% dengan interval skor 46-60.

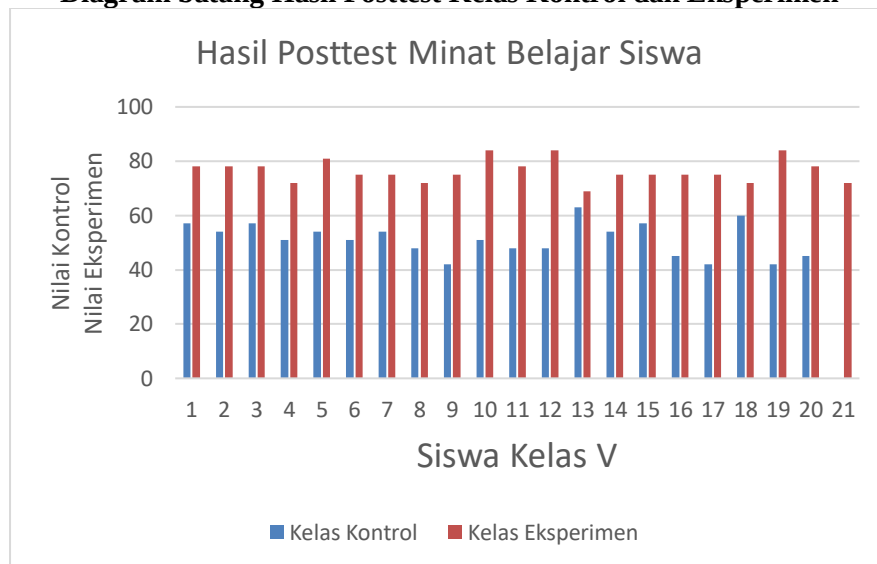
3. Hasil Posttest Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan hasil posttest bahwa pada kelas kontrol setelah menerima perlakuan nilai tertinggi



yang diperoleh adalah 60, sedangkan nilai terendah sebesar 42, dengan nilai rata-rata mencapai 51,15., standar deviasi yang diperoleh sebesar 5,85. Sebaliknya, nilai posttest pada kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan yaitu proses pembelajaran pada penggunaan media interaktif animasi, nilai maksimum yang diperoleh sebesar 84, nilai minimum sebesar 69, dengan rata-rata mencapai 76,43 dan standar deviation 4,20. Berikut adalah diagram batang hasil posttest kelas control dan kelas eksperimen.

Diagram batang Hasil Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen



Dari diagram batang diatas maka data hasil posttest dibuat tabel distribusi frekuensi yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Posttest Minat Belajar Siswa

Kategori Minat Belajar	Interval Skor	Kelas Kontrol (Frekuensi)	Persen (%)	Kelas Eksperimen (Frekuensi)	Persen (%)
Rendah	0-45	5	25%	0	0%
Cukup	46-60	14	70%	0	0%
Tinggi	61-75	1	5%	11	52,38%
Sangat Tinggi	76-90	0	0	10	47,61%
Jumlah		20	100%	21	100%

Dari tabel distribusi frekuensi diatas dapat disimpulkan hasil posttest kelas kontrol dikategorikan kedalam kategori rendah, cukup, dan tinggi. Dimana untuk kategori rendah terdapat 5 siswa dengan interval skor 0-45 dan persentase 25%, untuk kategori cukup terdapat 14 siswa dengan interval skor 46-60 dan persentase 70%, dan untuk kategori tinggi terdapat 1 orang siswa dengan interval skor 61-75 dengan persentase 5%. Sementara itu, untuk kelas eksperimen hasil posttest setelah mendapat perlakuan yaitu penerapan media pembelajaran media interaktif kelas eksperimen dikategorikan kedalam kategori sedang dan tinggi. Dimana untuk kategori tinggi terdapat 11 siswa dengan interval skor 61-75 dengan persentase 52,38% dan untuk kategori sangat tinggi terdapat 10 orang siswa dengan interval skor 76-90 dengan persentase 47,61%.

c. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian terdistribusi secara normal atau tidak. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 27 for Windows. Kriteria yang digunakan adalah apabila nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05, maka data residual dianggap berdistribusi normal; sebaliknya, jika nilai sig kurang dari 0,05, data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Uji normalitas ini dilakukan



pada data pretest dan posttest baik dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Berikut adalah hasil pengujian normalitas data menggunakan metode Shapiro-Wilk yang diolah melalui software SPSS 27 for Windows.

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest Kelas Kontrol
Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.895	20	.115
Posttest	.955	20	.457

Sumber : Data Olahan SPSS 27 For Windows

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen
Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.911	21	.056
Posttest	.914	21	.067

Berdasarkan data pada tabel uji normalitas di atas, nilai signifikansi pretest pada kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan adalah 0,115, sedangkan nilai signifikansi posttest setelah perlakuan mencapai 0,457. Untuk kelas eksperimen, nilai signifikansi pretest tercatat sebesar 0,056 dan posttest sebesar 0,067. Sesuai dengan kriteria uji Shapiro-Wilk, Data dikategorikan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05, dan dianggap tidak berdistribusi normal jika nilai signifikansi kurang dari 0,05. Berdasarkan kriteria tersebut, dapat disimpulkan bahwa data pretest kelas kontrol dengan nilai signifikansi 0,115 ($> 0,05$) memenuhi asumsi normalitas.), posttest kelas kontrol ($0,457 > 0,05$), pretest kelas eksperimen ($0,056 > 0,05$), dan posttest kelas eksperimen ($0,067 > 0,05$) semuanya memenuhi kriteria distribusi normal sesuai dengan hasil uji normalitas.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah varians dari dua atau lebih distribusi data dalam penelitian memiliki kesamaan. Dalam penelitian ini, pengujian homogenitas data dilakukan menggunakan Independent Samples t-test (uji t untuk sampel independen) yaitu dilakukan uji Levene dengan bantuan aplikasi SPSS 27 for windows untuk mengetahui kesetaraan variansi kedua kelompok. Berikut tabel hasil uji homogenitas:

Hasil Uji Homogenitas
Independent Samples Test

Minat belajar IPAS	Levene's Test Equality of Variances	
	F	Sig.
	3.118	.085

Dari tabel diatas nilai signifikan yang diperoleh sebesar 0.085 lebih besar dari nilai α yaitu $> 0,05$. Maka dapat disimpulkan terdapat kesamaan varians antara kelompok kontrol dan eksperimen sehingga data tersebut dinyatakan homogen.



3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilaksanakan menggunakan uji Independent Samples Test atau t-test. Uji t-test bertujuan untuk mengevaluasi apakah rata-rata hasil penelitian memenuhi kriteria tertentu. Selain itu, uji hipotesis ini digunakan untuk mengidentifikasi adanya perbedaan signifikan antara kelas yang tidak menerima perlakuan (kelas kontrol) dan kelas yang menerima perlakuan (kelas eksperimen). Adapun kriteria untuk uji hipotesis yaitu menggunakan signifikan (α) 0,05. Keputusan diambil berdasarkan kriteria bahwa apabila nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sehingga menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada perlakuan yang sudah dilakukan. Jika signifikan (2-tailed) $>0,05$, maka tidak adanya perbedaan signifikan dari kelas kontrol dan eksperimen setelah diberikan perlakuan. Berikut hasil uji hipotesis.

Tabel 4.12 Hasil Hipotesis Data

Group Statistics					
	Kelas		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Minat Belajar Siswa	Kelas Kontrol	0	1.15	6.115	1.367
	Kelas Eksperimen	1	6.43	4.202	.917

Sumber: Data olahan SPSS 27 for windows

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya perbedaan signifikan dalam minat belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata-rata minat belajar siswa pada kelas kontrol adalah 51,15 dengan standar deviasi 6,115, sedangkan pada kelas eksperimen rata-rata minat belajar mencapai 76,43 dengan standar deviasi 4,202. Hal ini secara deskriptif telah menunjukkan bahwa minat belajar siswa dikelas eksperimen lebih tinggi dari minat belajar siswa dikelas kontrol. Berikut disajikan hasil uji T-test yang membandingkan rata-rata minat belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen:

**Tabel 4.13 Hasil Analisis Data
Independent Sampels Test**

		t-test for Equality of Means				
		Sig (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Minat Belajar Siswa	Equal variances assumed	.000	-25.279	1.632	-28.579	-21.978
	Equal variances not assumed	.000	-25.279	1.646	-28.626	-21.931

Sumber: Data olahan SPSS 27 for windows

Berdasarkan tabel tersebut, nilai signifikansi (sig. 2-tailed) untuk variabel minat belajar tercatat sebesar 0,000, yang berada di bawah taraf signifikan $\alpha < 0,05$. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam minat belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Terdapat perbedaan rata-rata (Mean Difference) sebesar -25,279; nilai negatif ini bukan berarti angka di bawah nol, melainkan menandakan bahwa rata-rata minat belajar siswa pada kelas kontrol lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hasil uji hipotesis ini mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif animasi memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.



d. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 173321 Lobutolong. Dari hasil olah data yang sudah dipaparkan di bab 4 menunjukkan adanya perbedaan minat belajar kelas kontrol (VB) dengan kelas eksperimen (VA) setelah diberikan perlakuan yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif animasi. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil posttest, dimana untuk kelas kontrol 25%, sebagian siswa memiliki minat belajar yang rendah, dengan 70% tergolong dalam kategori minat belajar kurang dan 5% berada pada tingkat minat belajar sedang.. Sementara untuk kelas eksperimen 52,38% , sebanyak 52,39% siswa menunjukkan minat belajar pada kategori sedang, sedangkan 47,61% lainnya memiliki minat belajar pada tingkat yang tinggi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama proses penelitian, terlihat adanya perbedaan antara kelas kontrol (VB) dan kelas eksperimen (VA) setelah penerapan perlakuan, dimana pada saat peneliti menerapkan media pembelajaran interaktif animasi berupa PPT interaktif kepada siswa kelas eksperimen media tersebut berhasil menarik perhatian siswa, dimana dari hasil observasi nilai rata-rata keseluruhan aspek yang diobservasi yaitu keaktifan, ketertarikan, partisipasi. Konsentrasi dan perhatian jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dimana nilai rata-ratanya. dari observasi tersebut adalah 82,38 sehingga siswa memiliki perasaan senang dan memiliki ketertarikan dan juga perhatian saat mengikuti pembelajaran IPAS di kelas. Sementara untuk pada kelas kontrol, nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil observasi ke 5 aspek tersebut adalah 51,25. Sehingga terdapat nilai Perbandingan minat belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Hal ini juga tampak dari pelaksanaan proses pembelajaran yang aktif dimana siswa saling berlomba-lomba dalam menjawab kuis yang ada di dalam PPT interaktif yang telah ditampilkan dan juga perhatian siswa saat proses belajar mengajar yang lebih konsentrasi dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Hal ini juga dapat diamati dari hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah diberikan, dimana siswa dikelas eksperimen lebih kreatif dalam membuat gambar rantai makanan dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansi sebesar $\alpha = 0,000$ yang memenuhi kriteria pengujian. Karena nilai signifikansi (sig. 2-tailed) lebih kecil dari 0,05, yaitu $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif animasi memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar IPAS siswa, khususnya pada materi rantai makanan. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, sementara hipotesis nol (H_0) ditolak

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa rata-rata minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan melalui penggunaan media interaktif animasi mencapai 76,43. Nilai rata-rata tersebut mengindikasikan adanya peningkatan minat belajar siswa. Sedangkan rata-rata nilai minat belajar siswa pada kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan eksperimen yaitu menggunakan media pembelajaran interaktif animasi adalah 51,15 dimana nilai rata-rata tersebut mengindikasikan tingkat minat belajar siswa pada kelas kontrol masih tergolong dalam kategori rendah.

Berdasarkan temuan uji hipotesis menghasilkan nilai signifikan. (*2-tailed*) yaitu 0,000 dimana nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil daripada batas kriteria pengujian hipotesis, yaitu $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, temuan ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif animasi memberikan dampak terhadap peningkatan minat belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 173321 Lobutolong T.A 2024/2025 terkhusus pada mata pelajaran IPAS dengan materi rantai makanan.



5. DAFTAR PUSTAKA

- Susanto. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. PT. Prenamedia Grup
- Sinar. 2018. *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama.
- Winataputra. 2018. *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Susanto. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Grup
- Shoimin, Aris. 2019. *68 Model Pembelajaran inovatif dalam Kurikulum 2013*. Depok: Ar-Ruzz media.
- Arafat. 2018. *Pembelajaran PPKn*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Daryanto. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: penerbit gava media