

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP
MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA
SISWA KELAS IV SDIT MTA MATESIH
TAHUN AJARAN 2013/2014**

NASKAH PUBLIKASI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Guna mencapai derajat

Sarjana S-1

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



HANIK FARIDA

A.510100147

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 71417, Fax: 715448 Surakarta
57102

Website: <http://www.ums.ac.id>

Email: ums@ums.ac.id

SURAT PERSETUJUAN ARTIKEL PUBLIKASI ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama : **Drs. Muhroji, SE, M. Si.**

NIP/NIK : 231

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : Hanik Farida

NIM : A 510100147

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul skripsi : **PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI
TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN IPA SISWA KELAS IV SDIT MTA
MATESIH TAHUN AJARAN 2013/2014**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, Maret 2014

Pembimbing

Drs. Muhroji, SE, M. Si.

NIK. 231

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP
MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA
SISWA KELAS IV SDIT MTA MATESIH
TAHUN AJARAN 2013/2014**

**Oleh :
Hanik Farida
NIM : A 510 100 147**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA, (2) Mengetahui besar pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SDIT MTA Matesih. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas IV SDIT MTA Matesih tahun ajaran 2013/2014, yaitu kelas IVA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa mendapat perlakuan pembelajaran dengan media interaktif animasi dan siswa kelas IVB yang berjumlah 24 siswa sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran tanpa menggunakan media interaktif animasi. Teknik pengumpulan data berupa angket, observasi atau pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah uji t untuk menguji hipotesis yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil analisis data dengan taraf signifikansi 5% diperoleh t_{hitung} sebesar 2,539 dan t_{tabel} sebesar 2,009. Dengan $DK = \{ t \mid t < -t_{tabel} \text{ atau } t > t_{tabel} \}$ dan t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDIT MTA Matesih tahun ajaran 2013/2014.

Kata Kunci : media interaktif animasi, minat belajar siswa

Pendahuluan

Pada era sekarang ini perkembangan teknologi begitu pesat sehingga akan sangat berguna jika diimbangi dengan perkembangan dalam dunia pendidikan begitu pula sebaliknya pendidikan perlu menyelaraskan atau memanfaatkan teknologi yang telah berkembang dengan baik dan seefektif mungkin.

Pendidikan menuntut tenaga pendidik untuk mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Rayandra Asyhar (2012, 27) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara pendidik dan pembelajar. Dalam proses pembelajaran sering muncul berbagai hambatan-

hambatan. Adanya berbagai hambatan dalam proses pembelajaran tersebut dapat dikurangi dengan bantuan media, karena peranan media dalam proses pembelajaran sangat besar.

Peranan media dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, mempengaruhi motivasi, minat dan atensi peserta didik dalam belajar, dapat membantu dalam memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga mampu membuat pembelajaran lebih menarik (*joyfull learning*), pesan dan informasi menjadi lebih jelas serta mampu memanipulasi atau menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik, sehingga media juga menjadi bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran.

Dari beberapa survei Bank Dunia menyimpulkan bahwa pencapaian pendidikan Indonesia berada di bawah Australia, Jepang, Hongkong, Cina, dan Thailand (Dikti, 2007). Rendahnya pencapaian pendidikan Indonesia tersebut disebabkan berbagai faktor. Dari peranan media pembelajaran yang besar dan sebagaimana hasil penelitian Felton (dalam Rayandra Asyhar, 2012: 15) yang menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran secara signifikan mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar. Disamping itu, juga menentukan pencapaian prestasi, yang mana kedua hal tersebut menjadi tolak ukur pencapaian pendidikan, maka salah satu faktor penyebabnya adalah media pembelajaran yang digunakan. Pendidik perlu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi, kreatif, inovatif, dan optimal.

Dengan kemajuan teknologi muncul berbagai media pembelajaran baru, salah satunya yaitu media interaktif animasi. Media interaktif animasi merupakan sistem pembelajaran berbasis multimedia karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. *Computer Technology Research* (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Dari hal tersebut maka dengan media interaktif animasi siswa dapat mengingat materi 80%. Selain itu siswa juga akan menjadi lebih interaktif dan pada media ini terdapat animasi yang merupakan bentuk visual

bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan agar lebih menarik dan mudah dipahami, maka media tersebut sangat efektif untuk menjadi media yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Dari hasil observasi/pengamatan dan wawancara dengan guru di SDIT MTA Matesih diketahui bahwa minat belajar siswa khususnya dalam belajar IPA cukup rendah dan guru sendiri juga kurang variatif dalam menggunakan media.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar dimaksudkan untuk mengenal, menyikapi, dan mengapresiasi ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menanamkan kebiasaan berfikir dan perilaku ilmiah yang kritis, kreatif, dan mandiri maka diperlukan penerapan pembelajaran secara bijak dan efektif, sehingga minat belajar IPA siswa akan baik atau meningkat.

Berdasarkan pemikiran di atas, maka dilakukan suatu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA dengan penelitian eksperimen yang berjudul “PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS IV SDIT MTA MATESIH TAHUN AJARAN 2013/2014”.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mencari pengaruh atas perlakuan tertentu terhadap sesuatu kondisi yang terkendali dengan menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika. Dalam hal ini perlakuan yang akan diujicobakan adalah media interaktif animasi.

Penelitian menggunakan pola *The Posttest Only Control Group Desain*, sehingga dalam penelitian terdapat dua kelompok atau kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan diberikan perlakuan yang berbeda kemudian diakhir perlakuan diberikan angket guna mengukur minat belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan di SDIT MTA Matesih, Karanganyar dengan mengambil dua kelas yaitu kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB

sebagai kelas kontrol. Adapun penelitian ini dilakukan di tahun ajaran 2013/2014 yakni pada bulan Februari 2014.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDIT MTA Matesih yaitu siswa kelas IVA sebanyak 31 siswa dan kelas IVB sebanyak 24 siswa. Namun untuk kelas IVA pada saat penelitian pertemuan terakhir yang tidak masuk sebanyak 3 siswa, sehingga jumlah populasi adalah 52 siswa.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media interaktif animasi dan variabel terikatnya adalah minat belajar pada mata pelajaran IPA.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dokumentasi, observasi/pengamatan, wawancara, dan angket. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data siswa dan data sekolah. Observasi atau pengamatan adalah untuk mencocokkan antara data sebenarnya dengan data yang telah dianalisis. Kemudian wawancara untuk mendapatkan informasi guna melengkapi data dan mengetahui gambaran kondisi awal minat belajar siswa. Sedangkan angket diberikan untuk mengetahui besarnya minat belajar siswa.

Sebelum penelitian dilakukan uji instrumen dalam hal ini instrumen yang digunakan adalah angket untuk mengukur minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Uji instrumen dalam penelitian ini adalah uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment*, uji ini dilakukan untuk menguji kevalidan suatu instrumen yaitu angket. Uji coba angket dilakukan di SDN 3 Ngadirejo pada siswa kelas IV. Kemudian uji reliabilitas dilakukan untuk menguji ketetapan atau keajegan alat ukur yang menunjukkan sejauh mana instrumen memberikan hasil pengukuran yang konsisten, uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Alpha Cronbach's*.

Jika angket telah valid dan reliabel maka tahap selanjutnya adalah teknik analisis data. Namun, sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas adalah untuk mengetahui data dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak dan uji homogenitas untuk mengetahui sampel berasal dari variansi yang sama atau tidak. Kemudian untuk

analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Hasil uji instrumen yaitu angket minat belajar siswa yang diujikan pada siswa kelas IV SDN 3 Ngadirejo dari 30 item pertanyaan dilakukan uji validitas didapatkan 22 item valid. Selanjutnya dengan uji reliabilitas dari 22 item pertanyaan yang valid didapatkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,883 yang berada pada interval 0,80 – 1,000, sehingga angket minat belajar memiliki tingkat reliabilitas yang sangat kuat. Dengan demikian instrumen penelitian ini reliabel dan layak digunakan untuk penelitian.

Setelah dilakukan penelitian dan didapatkan data angket minat belajar kemudian dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Dari perhitungan uji normalitas yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *liliefors* melalui program SPSS 16.0 didapatkan nilai signifikansi untuk kelas kontrol 0,200 dan untuk kelas eksperimen juga didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,200. Suatu data dikatakan normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Karena nilai signifikansi kedua kelas tersebut lebih besar dari 0,05, maka data angket minat belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Selanjutnya dari perhitungan uji homogenitas yang juga dilakukan dengan bantuan program spss 16.0 didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,166. Dengan kriteria varian dari dua kelompok populasi data adalah sama apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Karena nilai signifikansi $0,166 > 0,05$ maka dua kelompok populasi data yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varian yang sama atau homogen.

Setelah dipenuhi normalitas dan homogenitas data, bahwa data normal dan reliabel, berikutnya adalah dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t, berikut disajikan rangkuman hasil uji hipotesis minat belajar:

Tabel 1.1 Rangkuman Uji Hipotesis

Kelas	N	Mean	Standar Devisi	t_{hitung}	$t_{tabel(\alpha/2;n1+n2-2)}$
Kontrol	24	67,5417	8,81194	2,539	2,009
Eksperimen	28	72,8214	6,11043		

Pada taraf signifikansi 5%, dengan kriteria $DK = \{ t \mid t < -t_{tabel} \text{ atau } t > t_{tabel} \}$ berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 2,539 dan t_{tabel} adalah 2,009. Karena didapatkan t_{hitung} yang lebih besar dari t_{tabel} maka hal itu menunjukkan bahwa media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Dengan didapatkan hasil bahwa media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDIT MTA Matesih tahun ajaran 2013/2014, kemudian didukung juga dari hasil observasi/pengamatan yang telah dilakukan pada saat pembelajaran yang menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran daripada siswa pada kelas kontrol yang tanpa menggunakan media interaktif animasi dan dari hasil rata-rata atau *mean* minat belajar kelas eksperimen yang lebih besar dari kelas kontrol yakni untuk kelas kontrol sebesar 67,5417 dan kelas eksperimen sebesar 72,8214, maka hal tersebut menunjukkan bahwa media interaktif memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap minat belajar. Sehingga media interaktif animasi merupakan media yang efektif digunakan dalam upaya menarik minat belajar siswa dengan minat belajar yang tinggi maka akan berpengaruh pada berbagai aspek antara lain hasil belajar dan prestasi belajar siswa, yang mana seiring dengan hal itu akan pencapaian pendidikan dan tujuan pembelajaran akan menjadi lebih baik.

Keefektifan dan kebermanfaatan media interaktif animasi juga dapat dibuktikan dari penelitian yang dilakukan oleh Effie Adjeng Darmastuti (2012) dengan judul “Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan

Alam untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar” didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk siswa kelas 3 sekolah dasar, responden sebanyak 100% menyatakan materi sudah sesuai dengan kurikulum, tampilan dan warna menarik. Pengoperasiannya mudah menurut 80% siswa dan 95% siswa menyatakan bahwa materi yang disampaikan mudah dimengerti. Siswa sebanyak 80% lebih menyukai program ini untuk belajar daripada mendengarkan guru di kelas ataupun membaca buku materi. Sebanyak 85% siswa mengalami kenaikan nilai yang bervariasi, antara 12%-80%. Program ini dapat membantu orang tua dalam mengajarkan IPA kepada anak secara mandiri.

Kemudian media interaktif animasi ini adalah sistem yang berbasis multimedia, dengan fungsinya yang kompleks dan lengkap disertai dengan adanya animasi yang mempermudah pencapaian pesan dan lebih menarik minat maka hal tersebut memberikan nilai tambahan yang positif untuk diterapkan dan digunakan dalam pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh Prof. Dr. Munir, M.IT (2012) mengemukakan bahwa multimedia dapat mengembangkan kemampuan indra dan menarik perhatian serta minat.

Selain itu diungkapkan juga oleh Aritonang (2008: 18) menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa antara lain: cara mengajar guru, karakter guru, suasana kelas, dan fasilitas yang digunakan. Sejalan dengan hal tersebut maka dengan pemanfaatan media interaktif animasi yang tepat dan dikolaborasikan dengan berbagai strategi, model, metode, fasilitas dan faktor-faktor lainnya yang mampu menarik minat belajar siswa maka akan memberikan dampak yang positif, minat belajar yang lebih tinggi akan dapat membantu mempermudah dan memperlancar tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Simpulan

Hasil perhitungan uji t didapatkan rata-rata nilai minat belajar di kelas eksperimen lebih besar dibanding minat belajar di kelas kontrol yaitu kelas eksperimen sebesar 72,8214 dan kelas kontrol sebesar 67,5417, dan t_{hitung} sebesar

2,539 dan nilai t_{tabel} adalah 2,009, dengan nilai t_{hitung} yang lebih besar daripada t_{tabel} maka hipotesis yang diterima adalah media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar, dari analisis tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDIT MTA Matesih tahun ajaran 2013/2014.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Azwar, Saifuddin. 1997. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Budiyono. 2009. *Statistika untuk Penelitian*. Surakarta: UPT Penerbitan dan Percetakan UNS.
- Darmastuti, Effie Adjeng. 2012. “Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar” (Skripsi S-1 Prodi Teknik Informatika). Surakarta: FKI Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Rubiyanto, Rubino. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta: PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suheri, Agus. 2006. “Animasi Multimedia Pembelajaran”. Cianjur: Universitas Suryakencana.
- Widiyanto, Joko. 2010. *SPSS For Windows: Untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Yusniawati, Ika. 2011. “Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Tata Surya dengan Menggunakan Media Interaktif Animasi 3 Dimensi pada Siswa Kelas VI SD Negeri 2 Tlobo Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012” (Skripsi S-1 Prodi PGSD). Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Zuldafrial. 2012. *Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Media Perkasa.