

Animation Interactive Base Learning pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al Uwais

Fitria Nur Rohmah,¹ Fuad Fitriawan²

^{1,2} Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) INSURI Ponorogo
email: fuadfitriawan@gmail.com

Abstrak

Tujuan riset ini untuk mengetahui bagaimana penggunaan media interaktif animasi dan bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi Siklus Air serta adakah hubungan yang signifikan antara penggunaan media interaktif terhadap minat belajar IPA materi Siklus Air siswa kelas V MI Al Uwais. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemenarikan penggunaan media interaktif pada rentang 37-38 (52%), sedangkan minat belajar siswa saat penggunaan media sebesar 40-41 (38%) dimana hubungan antara keduanya pada nilai $4,435 \geq 0,325$ dengan koefisien determinasi 61%.

Kata Kunci: *Animation, Base Learning, IPA, Siklus Air*

PENGANTAR

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia, dan sangat dibutuhkan sebagai sarana pengembangan sumber daya manusia. Semua manusia berhak mengenyam pendidikan melalui dunia pendidikan manusia dapat melepaskan diri dari keterbelakangan. Oleh karena itu, dunia pendidikan perlu memberikan kontribusi nyata dalam upaya mencerdaskan generasi bangsa, meningkatkan mutu pendidikan dan mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas.¹

Media merupakan satu diantara cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Peranan media dalam proses belajar mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan.² Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang menyajikan pesan-pesan terkait dengan tujuan pembelajaran.³ Pernyataan ini mengandung pengertian bahwa media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar.⁴

Media pembelajaran interaktif animasi merupakan suatu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media digunakan untuk menambah pengalaman belajar peserta didik agar menjadi lebih konkret. Media pembelajaran interaktif animasi dapat menampilkan animasi dan simulasi.⁵ Peserta didik sangat tertolong dengan media pembelajaran interaktif animasi dalam memahami konsep yang abstrak, karena dapat membuat konsep yang bersifat abstrak tersebut menjadi lebih konkrit. Hal tersebut akan membantu peserta didik jadi lebih bermakna dalam pembelajarannya.

Peserta didik yang memiliki minat dalam pembelajaran akan bersikap aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dibandingkan dengan peserta didik yang kurang berminat dalam pelajaran, peserta didik yang berminat memiliki perhatian yang lebih terhadap pelajaran begitu saat proses pembelajaran mereka akan tertarik dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pelajaran yang

sedang dipelajari serta tampak lebih rajin belajar. Berbeda dengan peserta didik yang sikapnya hanya menerima pelajaran saja, mereka hanya tergerak untuk mau belajar sebagai pemenuhan kewajibannya saja menjadi seorang peserta didik tidak ingin lebih tau tentang apa yang sedang dipelajari dikarenakan sulit untuk menumbuhkan rasa tertarik karena tidak ada pendorongnya.

Minat belajar yang dimiliki peserta didik didalam proses pembelajaran IPA akan terlihat gejala-gejala positif yang diwujudkan pada sikap dan perilaku peserta didik. Sehingga pada akhirnya hasil belajar menjadi lebih baik. Dengan minat belajar yang tinggi peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan serta hasil belajar yang baik. Dalam pembelajaran guru harus melihat kondisi peserta didik, karena kondisi peserta didik sangat penting untuk diperhatikan. Kondisi peserta didik yang sangat penting adalah bagaimana minatnya dalam mata pelajaran.

Rahmah Johar dan Latifah Hanum dalam proses belajar mengajar, strategi belajar mengajar sangat penting dipelajari agar pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan⁶. Salah satunya dengan mempunyai strategi pembelajaran yang bervariasi sehingga tidak membuat peserta didik menjadi jenuh saat proses pembelajaran dan monoton sehingga akan lebih meningkatkan minat peserta didik dalam suatu mata pelajaran. Dalam sebuah penelitian yang terkait dengan minat yang dilakukan oleh Kurniawan dalam membangkitkan minat belajar peserta didik, guru memiliki peranan penting yaitu, Guru harus kreatif dalam menciptakan metode penyampaian materi karena cara mengajar guru dapat mempengaruhi tinggi atau rendahnya minat belajar peserta didik.⁷ Minat belajar memiliki pengaruh besar terhadap proses belajar karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik maka peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya.⁸

Pendapat tersebut dapat dipahami bahwa guru dituntut untuk memiliki keterampilan dan kemampuan tersendiri agar materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik sehingga tujuan dari pendidikan dapat tercapai.⁹ Dengan adanya perhatian dan ketertarikan peserta didik di dalam kelas maka akan menimbulkan sebuah minat untuk mempelajari pelajaran dengan lebih serius.¹⁰ Keinginan dan kesenangan belajar itu bisa didapatkan dari materi yang diajarkan dan cara guru menyampaikan pelajaran tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka peserta didik tidak akan belajar dengan baik karena tidak adanya daya tarik baginya.

Ketiadaan minat terhadap suatu mata pelajaran menjadi pangkal penyebab kenapa anak didik tidak bergeming untuk mencatat apa-apa yang telah disampaikan oleh guru”.¹¹ Sehingga hal itulah yang menjadi penyebab bahwa peserta didik tidak mempunyai motivasi untuk belajar. Pada saat pembelajaran di kelas jika ada peserta didik yang tidak berminat pada suatu pelajaran maka mereka malas untuk mencatat atau bisa dikatakan tidak merespon. Guru harus senantiasa memberikan motivasi, sehingga dengan bantuan tersebut peserta didik dapat keluar dari masalah kesulitan belajar.

Kegiatan belajar mengajar minat merupakan salah satu faktor psikologis utama yang mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik, karena minat merupakan tahapan awal yang berasal dari dalam diri peserta didik untuk menghasilkan nilai-nilai yang memuaskan. Apabila peserta didik tidak berminat untuk mempelajari sesuatu maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal. Sebaliknya, apabila peserta didik memiliki minat yang besar untuk belajar mempelajari sesuatu maka hasil yang diperoleh akan lebih maksimal. Karena peserta didik mempunyai minat terhadap sesuatu yang diminatinya, peserta didik tersebut akan lebih memaksimalkan perhatiannya kepada objek yang diamati dibandingkan objek yang diminatinya. Serta mempelajarinya dengan sungguh-sungguh seperti rajin belajar serta membaca dan menggali terus menerus informasi yang mereka tahu dan bahkan belum diketahuinya, merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran dan bahkan dapat menemukan kesulitan-kesulitan dalam belajar.

Salah satu program pembelajaran dijenjang Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (MI) yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang memfokuskan kajiannya kepada suatu objek yang ada dialam baik benda maupun makhluk hidup yang membutuhkan visusalisasi secara konkret.¹² Dengan adanya pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan melalui kajian ini ditunjukkan untuk bijak dalam menghadapi fenomena alam atau apa saja yang ada di lingkungan sekitarnya. Agar tujuan



pembelajaran IPA dapat tercapai, perlu diperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar peserta didik sebagai berikut:

Keberhasilan dalam belajar dipengaruhi oleh faktor eksternal sebagai faktor dari luar diri peserta didik, misalnya lingkungan keluarga, guru dan masyarakat.¹³ Sedangkan faktor internal merupakan faktor dari dalam diri peserta didik yaitu kondisi fisik, serta faktor psikologis yaitu bakat, minat, intelegensi dan motivasi.

Pembelajaran bisa berhasil karena adanya interaksi antara guru dengan peserta didik, dan dengan lingkungan sekitarnya. Pembelajaran yang baik seharusnya dapat menumbuhkan minat belajar pada diri peserta didik agar tingkah laku mereka berubah menjadi lebih baik. Perubahan yang dimaksud yaitu perubahan sikap, tingkah laku, pengetahuan, dan keterampilan. Begitu juga dengan pembelajaran IPA yang sangat menekan pada perubahan tersebut.¹⁴

Mempelajari mata pelajaran IPA, peserta didik senantiasa dihadapkan pada situasi jenuh dan kurang paham. Dalam pelajaran IPA membutuhkan visualisasi dari suatu objek karena benda yang dipelajari ada di alam, tetapi terkadang sulit untuk menghadirkan di kelas.¹⁵ Hal ini menyebabkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik kurang memuaskan. Untuk mengatasi hal ini, guru harus bisa mencari strategi dan metode dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga dalam pelaksanaannya tidak membosankan bagi peserta didik dan memberikan minat peserta didik untuk berkamauan untuk belajar serta berdampak baik untuk prestasi belajar peserta didik. Pada hakekatnya belajar mengajar adalah proses komunikasi. Proses penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan peserta didik.

Minat peserta didik pada mata pelajaran IPA bervariasi sehingga memiliki hasil belajar yang bervariasi pula.¹⁶ Peserta didik yang minat belajarnya tinggi ditunjukkan oleh keaktifan dalam bertanya, mengemukakan pendapat, rajin membaca buku yang berkaitan dengan pelajaran dan cepat tanggap mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sebaliknya peserta didik yang minat belajarnya rendah cenderung tidak antusias selama proses pembelajaran dan akan terlihat pasif, hanya mendengar dan mencatat apa saja yang disampaikan oleh guru sehingga pembelajaran berjalan satu arah.¹⁷ Tidak tertarik baginya untuk menambah pengetahuan dengan membaca buku. Pada saat diberikan kesempatan untuk bertanya Sebagian peserta didik diam. Hal tersebut yang membuat guru kesulitan untuk mengetahui sampai dimana pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep yang harus mereka kuasai.¹⁸ Dan pada saat pembelajaran berlangsung jika guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik maka peserta didik menjawab pertanyaan dari guru dengan membaca buku, mereka tidak berusaha menemukan kemungkinan-kemungkinan yang dapat menyempurnakan sebuah jawaban.

Hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di MI Al Uwais Kismantoro, sebagian besar dari peserta didik ada yang mengaku senang dengan pelajaran IPA. Sebagian peserta didik ada yang menganggap bahwa pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami dan bahkan beberapa peserta didik menganggap pelajaran IPA merupakan pembelajaran yang membosankan.

Minat belajar peserta didik yang kurang dalam pelajaran IPA dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di MI Al Uwais Kismantoro. Berdasarkan hasil dokumentasi nilai rata-rata untuk ulangan harian mata pelajaran IPA di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 70 dan peserta didik yang kurang aktif dapat dilihat dari proses pembelajaran yang kurang memuaskan atau bisa dikatakan minat belajar peserta didik masih rendah. Selain itu, kurangnya ketertarikan peserta didik untuk belajar IPA karena kurangnya dorongan dari penggunaan media yang tepat oleh guru dalam menyampaikan materi. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan pusat pembelajaran berpusat pada guru. Kemudian guru juga masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan terkesan apa adanya dengan metode ceramah dilanjutkan dengan penugasan terhadap peserta didik. Jika hal tersebut terus berlangsung dalam proses kegiatan belajar peserta didik di kelas, maka peserta didik akan beranggapan bahwa pembelajaran IPA bukanlah kebutuhan untuk kehidupan, melainkan hanya tuntutan aktivitas pembelajaran di sekolah

saja. Karena peserta didik tidak mendapatkan makna dari pembelajaran IPA bagi kebutuhan kehidupan dan keberlangsungan makhluk hidup.

Dari uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai materi peserta didik yaitu media interaktif animasi. Penggunaan media disesuaikan dengan tema pada saat pembelajaran dan dibuat semenarik mungkin agar peserta didik tertarik dan antusias dalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya pada materi IPA.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara dan dokumentasi. Waktu penelitian ini dilakukan pada Bulan Juni 2022 dengan jumlah Populasi 49 siswa kelas V MI Uwais Kismantoro.¹⁹ Adapun dalam penelitian ini teknik analisis data menggunakan korelasi pearson.

HASIL DAN PEMBAHASAN

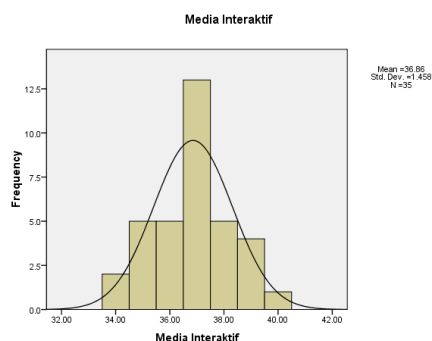
Media Interaktif Animasi (variabel x)

Data dari variabel media interaktif animasi dapat diperoleh dari angket yang terdiri dari 15 butir pertanyaan dan pernyataan yang diisi oleh sampel 35 peserta didik. Kategori media pembelajaran dapat dibagi dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Kategorisasi Variabel Media Interaktif

Media Interaktif					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	34	2	5.7	5.7	5.7
	35	5	14.3	14.3	20.0
	36	5	14.3	14.3	34.3
	37	13	37.1	37.1	71.4
	38	5	14.3	14.3	85.7
	39	4	11.4	11.4	97.1
	40	1	2.9	2.9	100.0
Total		35	100.0	100.0	

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa perolehan skor variabel media interaktif tertinggi bernilai 40 dan terendah bernilai 34 dengan nilai rata-rata 36,8. Dengan peserta didik nilai yang terbanyak terdapat pada nilai 37. Secara terperinci penskoran jawaban angket dari responden dapat dilihat pada lampiran 3.



Gambar 1 Grafik Histogram Data Media Pembelajaran Interaktif

Dari gambar diatas bisa diambil kesimpulan bahwa peserta didik yang nilainya tertinggi yakni 40 sebanyak 1 peserta didik dan nilai yang terendah yakni 34 sebanyak 2 peserta didik. Tabel 4.1 menunjukkan bahwa perolehan skor variabel media interaktif tertinggi bernilai 40 dan terendah bernilai 34 dengan nilai rata-rata 36,8.

Tabel 4.2 Kategorisasi Media Interaktif

No	Interval Kelas	Frekuensi	Persentase
1.	39-40	5	14 %
2.	37-38	18	52 %
3.	34-36	12	34 %
Jumlah		35	100%

Dari tabel diatas diatas bisa disimpulkan bahwa nilai interval 37-38 memiliki persentase yang paling tinggi yakni 52 % dengan frekuensi 18 peserta didik.

Penggunaan media interaktif di MI Al Uwais tergolong tinggi namun jika dilihat dari nilai peserta didik yang paling tinggi adalah 40 sedangkan skor maksimumnya adalah 45, nilai terendah atau skor minimum 34. Berdasarkan jawaban dari angket yang telah diisi oleh peserta didik, rata-rata peserta didik memilih skor 1-2 ketika menyangkut penggunaan media dan rata-rata peserta didik memilih 2-3 ketika menyangkut senang atau tidaknya peserta didik saat guru menggunakan media interaktif. Hal ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif animasi telah diterapkan namun belum maksimal dan peserta didik senang ketika guru menggunakan media pembelajaran interaktif animasi saat mengajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor motivasi murid dalam belajar.²⁰ Sebab media pembelajaran akan menunjang pelaksanaan pembelajaran dan akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar sehingga peserta didik lebih mudah menyerap materi yang disampaikan oleh guru, hal ini karena peserta didik akan melihat secara langsung benda-benda ataupun bentuk fisik dari suatu materi yang disampaikan seperti proses pengamatan terjadinya siklus air.

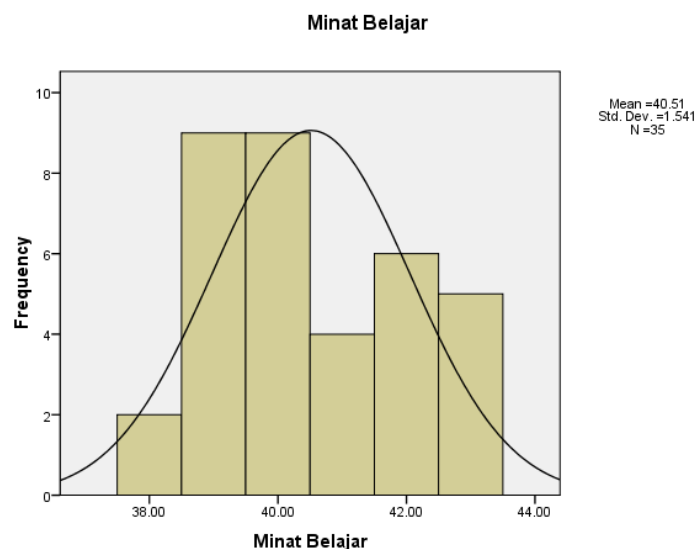
Minat Belajar (variabel y)

Data dari variabel minat belajar dapat diperoleh dari angket yang terdiri dari 15 butir pertanyaan dan pernyataan yang diisi oleh sampel 35 peserta didik. Kategori media pembelajaran dapat dibagi dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Kategorisasi Variabel Minat Belajar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	38	2	5.7	5.7	5.7
	39	9	25.7	25.7	31.4
	40	9	25.7	25.7	57.1
	41	4	11.4	11.4	68.6
	42	6	17.1	17.1	85.7
	43	5	14.3	14.3	100.0
Total		35	100.0	100.0	

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa perolehan skor variabel minat belajar tertinggi bernilai 43 dan terendah bernilai 38 dengan nilai rata-rata 40,5. Dengan peserta didik nilai yang terbanyak terdapat pada nilai 40. Secara terperinci penskoran jawaban angket dari responden dapat dilihat pada lampiran 4.



Gambar 4.2 Grafik Histogram Data Minat Belajar

Dari gambar di atas bisa diambil kesimpulan bahwa peserta didik yang nilainya tertinggi yakni 43 sebanyak 5 peserta didik dan nilai yang terendah yakni 38 sebanyak 2 peserta didik. Tabel 4.3 menunjukkan bahwa perolehan skor variabel minat belajar tertinggi bernilai 43 dan terendah bernilai 38 dengan nilai rata-rata 40,5.

Tabel 4.4 Kategorisasi Minat Belajar

No.	Interval Kelas	Frekuensi	Prosentase
1.	42-43	11	31 %
2.	40-41	13	38 %
3.	38-39	11	31 %
Jumlah		35	100%

Dari tabel di atas di atas bisa disimpulkan bahwasanya nilai interval 40-41 memiliki prosentase yang paling tinggi yakni 38 % dengan frekuensi 13 peserta didik.

Minat belajar peserta didik kelas V tergolong sedang dan tinggi yaitu dari 35 peserta didik terdapat 24 peserta didik yang memiliki minat belajar sedang dan tinggi dan 11 peserta didik yang memiliki minat belajar rendah. Namun, ada beberapa butir pertanyaan yang memiliki skor rendah seperti mengulangi pembelajaran IPA di rumah dan membaca buku-buku IPA di rumah. Minat belajar diperlukan untuk menggerakkan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar. Minat belajar yang tinggi akan membuat peserta didik mencapai prestasi belajar.

Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya data hasil tes angket yang disebarkan.²¹ Uji normalitas data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan program spss yaitu Shapiro-Wilk pada taraf signifikansi 0,05.²²

1) Variabel media interaktif animasi

Tabel 4.5 Uji Normalitas data melalui SPSS

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Media Interaktif	.196	35	.002	.946	35	.086

Hasil uji normalitas melalui spss menunjukkan bahwa Shapiro-Wilk memiliki nilai signifikan 0,86. Berdasarkan hasil analisis tersebut variabel media interaktif memiliki nilai yang lebih besar dari taraf signifikansi yaitu 0,05 atau $0,86 \geq 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data variabel media pembelajaran berdistribusi normal.

2) Variabel minat belajar

Tabel 4.6 Uji Normalitas Data Minat Belajar melalui SPSS

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar	.202	35	.001	.906	35	.006

Hasil uji normalitas melalui spss menunjukkan bahwa Shapiro-Wilk memiliki nilai signifikan 0,06. Berdasarkan hasil analisis tersebut variabel minat belajar memiliki nilai yang lebih besar dari taraf signifikansi yaitu 0,05 atau $0,06 \geq 0,05$. Hal ini berarti bahwa data variabel media pembelajaran terdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui penyebaran sampel atau untuk mengetahui apakah data homogen atau tidak. Taraf signifikansi yang digunakan ialah 0,05.

Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Media Interaktif			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.627	5	29	.680

Dapat dilihat pada tabel 4.7 hasil uji homogenitas menunjukkan nilai 0,680. Taraf signifikansi yang digunakan untuk mengetahui data homogen atau tidak adalah 0,05. Maka dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa data yang diteliti homogen karena $\geq 0,05$.

c. Analisis deskriptif

1) Media interaktif

Tabel 4.8 Analisis Deskriptif Media Interaktif

		Statistic	Std. Error
Media Interaktif	Mean	36.8571	.24646
	95% Confidence Interval Lower Bound for Mean	36.3563	
	Upper Bound	37.3580	
	5% Trimmed Mean	36.8651	
	Median	37.0000	

Variance	2.126	
Std. Deviation	1.45810	
Minimum	34.00	
Maximum	40.00	
Range	6.00	
Interquartile Range	2.00	
Skewness	-.039	.398
Kurtosis	-.288	.778

Tabel 4.9 Hasil Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Media Interaktif	35	34.00	40.00	36.8571	.24646	1.45810	2.126
Valid N (listwise)	35						

Berdasarkan tabel 4.8 dan tabel 4.9 diatas dapat diketahui bahwa skor minimum dari hasil angket media interaktif adalah 34, skor maksimum 40, median 37, mean 36.8571, varians 2.126 serta standar deviasi 1.45810. Statistik deskriptif diatas diperoleh melalui perhitungan aplikasi SPSS versi 16 dengan jumlah sampel sebesar 35 peserta didik.

2) Minat belajar

Tabel 4.10 Analisis Deskriptif Minat Belajar

Descriptives

			Statistic	Std. Error
Minat Belajar	Mean		40.5143	.26048
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	39.9849	
		Upper Bound	41.0436	
	5% Trimmed Mean		40.5159	
	Median		40.0000	
	Variance		2.375	
	Std. Deviation		1.54104	
	Minimum		38.00	
	Maximum		43.00	
	Range		5.00	
	Interquartile Range		3.00	
	Skewness		.278	.398
	Kurtosis		-1.117	.778

Tabel 4.11 Hasil Analisis Deskriptif Minat Belajar

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Minat Belajar	35	38.00	43.00	40.5143	.26048	1.54104	2.375
Valid N (listwise)	35						

Tabel 4.10 dan tabel 4.11 diatas dapat diketahui bahwa skor minimum dari hasil angket media interaktif adalah 38, skor maksimum 43, median 40, mean 40,5143, varians 2.375 serta standar deviasi 1.54104. Statistik deskriptif diatas diperoleh melalui perhitungan aplikasi SPSS versi 16 dengan jumlah sampel sebesar 35 peserta didik.

d. Uji Hipotesis

Apabila hasil penelitian telah memenuhi syarat, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi product moment atau uji pearson product moment yang digunakan untuk mencari hubungan variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dan data berbentuk interval atau rasio. Berikut hasil analisis korelasi product moment melalui SPSS:

Tabel 4.12 Hasil Uji Analisis Korelasi Data

Correlations

		Media Interaktif	Minat Belajar
Media Interaktif	Pearson Correlation	1	.610**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	35	35
Minat Belajar	Pearson Correlation	.610**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	35	35

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari hasil analisis korelasi product moment melalui SPSS menunjukkan nilai $r = 0,61$. Nilai r tersebut menandakan bahwa minat belajar yang tergolong cukup. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Selanjutnya untuk mengetahui besarnya sumbangan variabel X terhadap Y distribusi nilai r kedalam rumus:

$$KP = r^2 \times 100\% = 0,61 \times 100\% = 37,21\%$$

Artinya pengaruh nilai media interaktif terhadap minat belajar sebesar 37,21% dan sisanya 62,79% dipengaruhi oleh variabel lain seperti sarana prasarana, keluarga serta lingkungan belajar.

Untuk mengetahui apakah kedua data signifikan atau tidak, uji data dengan rumus thitung dan kaidah pengujian sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka signifikan.

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka tidak signifikan.

$$\begin{aligned}
 t_{hitung} &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\
 &= \frac{0,61\sqrt{35-2}}{\sqrt{1-0,61^2}} \\
 &= \frac{0,61\sqrt{35-2}}{\sqrt{1-0,3721}} \\
 &= \frac{0,61 \times 5,744}{\sqrt{0,6279}}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} & \frac{3,5039}{0,79} \\ & = 4,435 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan melalui rumus t_{hitung} dengan ketentuan tingkat kesalahan $\alpha = 0,05$; $db = n-2 = 35-2 = 33$ sehingga didapat $t_{tabel} = 0,325$. Hasil dari perhitungan rumus menunjukkan bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $4,435 \geq 0,325$. Maka korelasi atau hubungan media interaktif dengan minat belajar adalah signifikan.

Hasil analisis korelasi *product moment* melalui SPSS menunjukkan bahwa nilai $r = 0,61$ dan besarnya sumbangan variabel media interaktif terhadap minat belajar adalah 37,21% dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang membuktikan bahwa data tersebut signifikan. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.²⁵ Maka terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi siklus air kelas V MI Al Uwais tahun pelajaran 2021/2022.

Menurut kerucut pengalaman dari teori Edgar Dale mengatakan bahwa benda nyata berupa model/peraga merupakan salah satu media yang paling baik. Namun selain itu perlu dipertimbangkan juga dalam pemilihan media pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik, latar belakang peserta didik serta jumlah peserta didik.²⁶ Sehingga media pembelajaran yang digunakan bisa efektif dan efisien saat digunakan untuk pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Adapun keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain faktor dari dalam peserta didik maupun faktor dari luar peserta didik.²⁷ Faktor dari luar peserta didik antara lain media pembelajaran, metode pembelajaran dan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru harus disesuaikan dengan keadaan tempat, kondisi peserta didik serta materi yang akan disampaikan.²⁸ Sehingga seorang guru harus pandai menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif, agar hasil belajar peserta didiknya maksimal.

Kondisi saat ini, masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran sederhana yang kurang menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mengakibatkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah.²⁹ Agar pembelajaran sistem pengisian lebih menarik dan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik, maka diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan seorang guru harus bisa menggunakan media tersebut. Penggunaan media pembelajaran interaktif, akan membuat peserta didik tertarik mengikuti pelajaran, karena sesuai dengan karakteristik yang dimilikinya.³⁰ Ketertarikan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran akan membantu peserta didik menerima materi yang disampaikan dan akan membantu peserta didik untuk lebih rajin belajar, sehingga hasil belajarnya juga meningkat.

KESIMPULAN

Penggunaan media interaktif animasi pada mata pelajaran IPA materi siklus air diperoleh rentang nilai 34-36 sebanyak 34%, rentang nilai 37-38 sebanyak 52%, dan rentang nilai 39-40 sebanyak 14%, sedangkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi siklus air diperoleh rentang nilai 38-39 sebanyak 31%, rentang nilai 40-41 sebanyak 38%, rentang nilai 42-43 sebanyak 31%. Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan media pembelajaran interaktif animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi siklus air kelas V MI Al Uwais tahun pelajaran 2021/2022. Dibuktikan dengan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $4,435 \geq 0,325$. Maka korelasi atau hubungan media interaktif dengan minat belajar adalah signifikan dengan koefisien determinasi 61%.

REFERENCES

- ¹ Ali, Muhammad. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik*. Jurnal Edukasi Elektro 5, no. 1. 2009.



- ² Karwono & Heni Mularsih. *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2013.
- ³ Baharudin. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : Ar-ruzz Media Group. 2013.
- ⁴ M.Miftah. *Fungsi, Dan peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*, Jurnal Kwangsan Vol. 1 Nomor 2. 2021.
- ⁵ Suheri, Agus. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta : Elec Media Komputindo. 2006.
- ⁶ Widiaworo, Erwin. *Masalah- Masalah Peserta Didik Dalam Kelas Dan Solusinya*. Yogyakarta: Araska. 2017
- ⁷ Pujiriyanto. *Teknologi untuk Pengembangan Media & Pembelajaran*. Yogyakarta: UNYPres. 2013
- ⁸ Nurrita, Teni. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Misykat, Volume 03, Nomor 01. 2020
- ⁹ Hakim, Lukmanul. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima. 2009
- ¹⁰ Leater Decroph D & Aliance Croph. D. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya : Bina Ilmu. 2014.
- ¹¹ Hery, Maria Theresia. *Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Penerapan Pembelajaran Berbasis Multimedia interaktif*, Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika (JIEM), Vol.1, No.1, 2015
- ¹² Chusnul, Muhammad. *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. 2015.
- ¹³ Slamet. *Belajar dan Faktor- faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. 2013.
- ¹⁴ Arifin, Nur. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP N 7 Metro*. Skripsi. STAIN Metro. 2016.
- ¹⁵ Lestari, Anita Ayu. *Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas II Di MIN 4 Bengkulu Tengah*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. 2018.
- ¹⁶ Karina, Rizky Meuthia. Dkk. *Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Pada Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah, Vol. 2, No. 1. 2017.
- ¹⁷ Kurniawan, Dwi Lathif. *Pengaruh Lingkungan Belajar, Minat Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas X SMAN 1 Kota Mungkid Magelang*. Jurnal Edukasi. 2013.
- ¹⁸ Nurjanah, Ika. *Hubungan Minat Belajar Dengan hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS (Sejarah) SMPN 87 Jakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah. 2015.
- ¹⁹ Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*, Jakarta: Rhineka Cipta. 2006.
- ²⁰ Arsyad, Azhar . *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. 2003.
- ²¹ Salahudin, Marwan. *Statistika Pendidikan Islam (Metode Analisis Penelitian Kuantitatif)*. Yogyakarta: Q-Media. 2016.
- ²² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2006.
- ²³ Yatim, Riyanto. *Metodologi penelitian Pendidikan*. Surabaya: Penerbit Sic. 2001
- ²⁴ Ridwan. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- ²⁵ Zuhriah, Nurul. *Metode Penelitian, Sosial Dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 2005.
- ²⁶ Djamarah, Syaiful Bahri . *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2022.
- ²⁷ Munadi, Yudhi . *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi GP Press Group. 2013.
- ²⁸ Hasan, Chariyah. *Dimensi-dimensi Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Al-Ikhlash. 1994.
- ²⁹ Saebani, Beni Ahmad. *Metode Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia. 2008.
- ³⁰ Cahyawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia flash 8 standar Kompetensi Mengenai Kompetensi Menangani Surat/Dokumen Kantor pada Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates*. Skripsi. UNY. 2015.

