

**PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS IV MIN 14 ACEH TENGAH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**SRI KINANTI
NIM. 170209112**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
2022 M/1443 H**

**PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS IV MIN 14 ACEH TENGAH**

SKRIPSI

Di ajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam Negeri
Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh

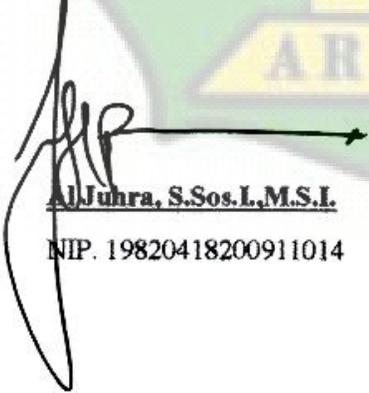
**SRI KINANTI
NIM. 170209112**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

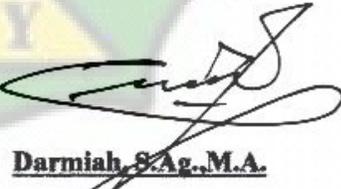
Di Setujui Oleh

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Al Juhra, S.Sos.L,M.S.I.

NIP. 19820418200911014


Darmiah, S.Ag.,M.A.

NIP. 197305062007102001

**PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS IV MIN 14 ACEH TENGAH**

SKRIPSI

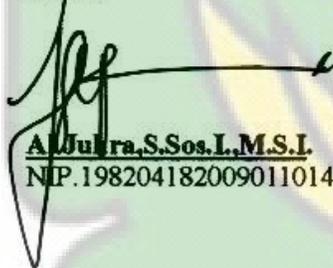
Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta diterima sebagai salah satu beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam

Pada Hari/Tanggal :

Selasa, 28 Desember 2021
28 Jumadil Awal 1443 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



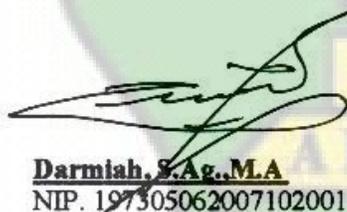
Al-Julra, S.Sos.L., M.S.I.
NIP.198204182009011014

Sekretaris,



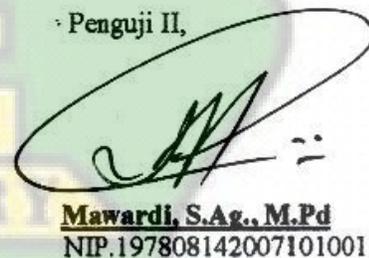
Fanny Fajria, M.Pd

Penguji I,



Darmiah, S.Ag., M.A
NIP. 197305062007102001

Penguji II,



Mawardi, S.Ag., M.Pd
NIP.197808142007101001

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Dr. Muslim Razali, SH, M.Ag
NIP. 195903091989031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JL. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. (0651) 7551423 – Fax. (0651) 7553020 situs:www.tarbiah.ar-
raniry.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Kinanti
NIM : 170209112
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Judul Skripsi: Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik
Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV MIN 14 Aceh Tengah

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 20 Juni 2022

Yang Menyatakan,


(Sri Kinanti)
NIM. 170209112



ABSTRAK

Nama : Sri Kinanti
NIM : 170209112
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS kelas IV di MIN 14 Aceh Tengah
Tanggal Sidang : 28 Desember 2021
Tebal Skripsi : 137 Halaman
Pembimbing I : Al Juhra, S.Sos.I., M.S.I.
Pembimbing II : Darmiah, S.Ag.,M.A.
Kata Kunci : Media Animasi, dan Minat Belajar

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti yang dilakukan pada peserta didik dikelas IV MIN 14 Aceh Tengah, peneliti menemukan ketidakseriusan dalam belajar, kurang aktif dalam belajar dan mereka sibuk dengan aktivitas masing-masing hanya sebagian kecil peserta didik benar-benar memperhatikan penjelasan guru. Pembelajaran juga masih guru masih menekankan cara belajar membaca, menulis, dan jarang menggunakan media yang lebih variasi ketika proses pembelajaran berlangsung peserta didik juga terlihat melakukan kegiatan sendiri seperti menulis buku dengan tulisan yang tidak jelas berkaitan dengan materi, melihat keatap langit dinding, melihat keluar pintu dan juga ada beberapa peserta didik yang menempelkan stiker pada bukunya. Dalam strategi pembelajaran yang demikian diduga kurang menumbuhkan minat belajar. Yang merupakan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1. Bagaimana minat belajar peserta didik setelah menggunakan media animasi mata pelajaran IPS kelas IV di MIN 14 Aceh Tengah 2. Apakah terdapat pengaruh media animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas IV mata pelajaran IPS di MIN 14 Aceh Tengah. Jenis Penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif yang menggunakan dua kelas Adapun cara pengumpulan data pada penelitian ini yaitu lembar observasi aktivitas siswa yang memperlihatkan minat belajar saat penggunaan media animasi dan media gambar, soal tes berupa soal pre-test dan post-test dan angket minat belajar, data angket akan dihitung menggunakan rumus. Data yang dianalisis dengan menggunakan *SPSS Statistic 20*. Tehnik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah uji *t independent sample t test* dengan syarat hasil normalitas dan homogenitas bersifat normal dan homogen. Didapatkan hasil analisis uji t_{hitung} sebesar 0,195 dan hasil t_{tabel} sebesar 2,042 dengan pengambilan keputusan Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ Maka H_0 ditolak dan H_a diterima Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa” tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara media animasi terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV di MIN 14 Aceh Tengah”.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji beserta syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah sudi melimpahkan rahmat beserta hidayah sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir (skripsi) yang berjudul **“Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di MIN 14 Aceh Tengah”**. Shalawat beriringan salam semesta senantiasa sanjung sajian keharibaan Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya sekalian.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak berterimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih tak terhingga penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Al juhra, S.Sos.I., M.S.I, selaku pembimbing satu yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam mengarah dan membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

2. Ibu Darmiah, M.A, selaku pembimbing dua yang telah membina dan memberikan arahan serta motivasi penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Ibu Darmiah, M.A, selaku Penasehatan Akademik yang telah membantu dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan perkuliahan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Muslim Razali. SH., M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh beserta Wakil Dekan I, II, dan III yang telah membantu mengadakan penelitian yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Mawardi, S.Ag, M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Sekretaris serta seluruh staf di prodi PGMI, baik dosen tetap PGMI maupun dosen lain yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh karyawan/karyawati perpustakaan wilayah, perpustakaan UIN-Ar-Raniry, ruang baca prodi PGMI yang telah membantu penulis menemukan rujukan rujukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepala sekolah MIN 14 Aceh Tengah Bapak Iwan Daudi, S.Pd.I, dan guru wali kelas IV Ibu Jusminar S.Pd.I, yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis beserta para siswa/siswi yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data penelitian yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.
8. Ayahanda tercinta Abdul Kadir Fauzi H.R dan Ibunda tercinta Halimatus Sakdiah beserta Keluarga besar tercinta tersayang yang telah memberikan

do'a, dukungan maupun material serta motivasi kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Hanya Allah SWT yang dapat membalas segala bentuk kebaikan dari semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulis hanya bisa mengucapkan terimakasih banyak atas segalanya.

Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirul kalam, kepada Allah SWT jualah penulis berserah diri. Semoga karya tulis dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amiin Ya Rabbal'alamin.

Banda Aceh, 28 Desember 2021
Penulis,

Sri Kinanti
NIM. 170209112

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Hipotesis Penelitian.....	8
F. Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Pengertian Media Pembelajaran	11
1. Media	11
a. Pengertian Media	11
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	12
B. Media Animasi	15
1. Animasi	15
a. Pengertian Media	15
b. Fungsi Media Animasi	16
c. Kelebihan Media Animasi.....	17
d. Kekurangan Media Animasi	18
C. Minat	19
1. Minat	19
a. Pengertian Minat	19
b. Unsur-unsur Minat Belajar.....	22
c. Jenis-jenis Minat Belajar.....	23
d. Indikator Minat	24
D. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial.....	25
1. Ilmu Pengetahuan Sosial	25
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial.....	25
E. Keberagaman Budaya Indonesia.....	28

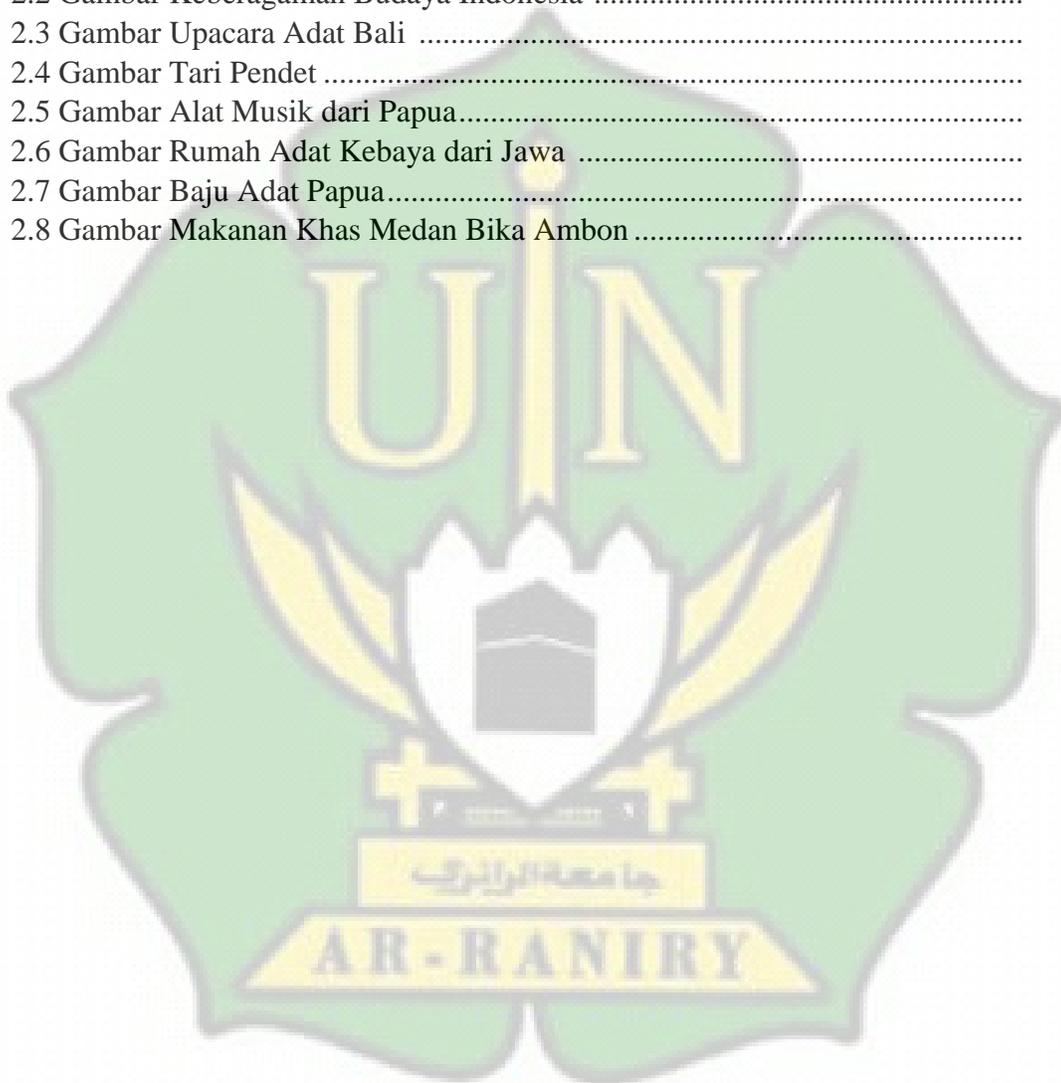
1. Pengertian Keberagaman Budaya Indonesia.....	28
a. Bhineka Tunggal Ika.....	28
b. Suku Bangsa di Indonesia.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	30
B. Populasi dan Sampel.....	32
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
D. Instrument Penelitian.....	32
E. Tehnik Pengumpulan Data.....	34
F. Tehnik Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi.....	42
B. Deskripsi Data Penelitian.....	44
C. Uji Validitas Angket.....	60
D. Analisis Data Hasil Penelitian.....	61
E. Pembahasan.....	66
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	75
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	122

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Rancangan Penelitian <i>NonEquivalent Control Group Design</i>	31
Tabel 3.2	Keadaan Populasi	32
Tabel 3.3	Kriteria Pengukuran Angket	34
Tabel 3.4	Kriteria Lembar Angket Minat Belajar Siswa	38
Tabel 3.5	Kriteria Aktivitas Minat Belajar Siswa	42
Tabel 4.1	Lembar Observasi Minat Belajar Siswa kelas Eksperimen	46
Tabel 4.2	Lembar Observasi Minat Belajar Siswa kelas Kontrol	48
Tabel 4.3	Kriteria Aktivitas Minat Belajar Siswa	51
Tabel 4.4	Daftar Pertanyaan Koesioner Kelas Eksperimen	51
Tabel 4.5	Jawaban Responden Kelompok Kelas Eksperimen	52
Tabel 4.6	Daftar Pertanyaan Koesioner Kelas Kontrol	53
Tabel 4.7	Jawaban Responden Kelompok Kelas Kontrol	54
Tabel 4.8	Kriteria Minat Belajar Kelas Kontrol	55
Tabel 4.9	Kriteria Skor Nilai	56
Tabel 4.10	Hasil Nilai <i>Post-test</i> dan <i>Pre-test</i> Siswa	56
Tabel 4.11	Uji Validitas Angket Kelas Eksperimen	59
Tabel 4.12	Uji Validitas Angket Kelas Kontrol	59
Tabel 4.13	Hasil Uji Normalitas <i>Shapiro Wilk</i>	61
Tabel 4.14	Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	62
Tabel 4.15	Hasil Uji <i>t</i>	63
Tabel 4.16	Uji Hipotesis	64
Tabel 4.17	Grafik Rata-rata <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i>	65

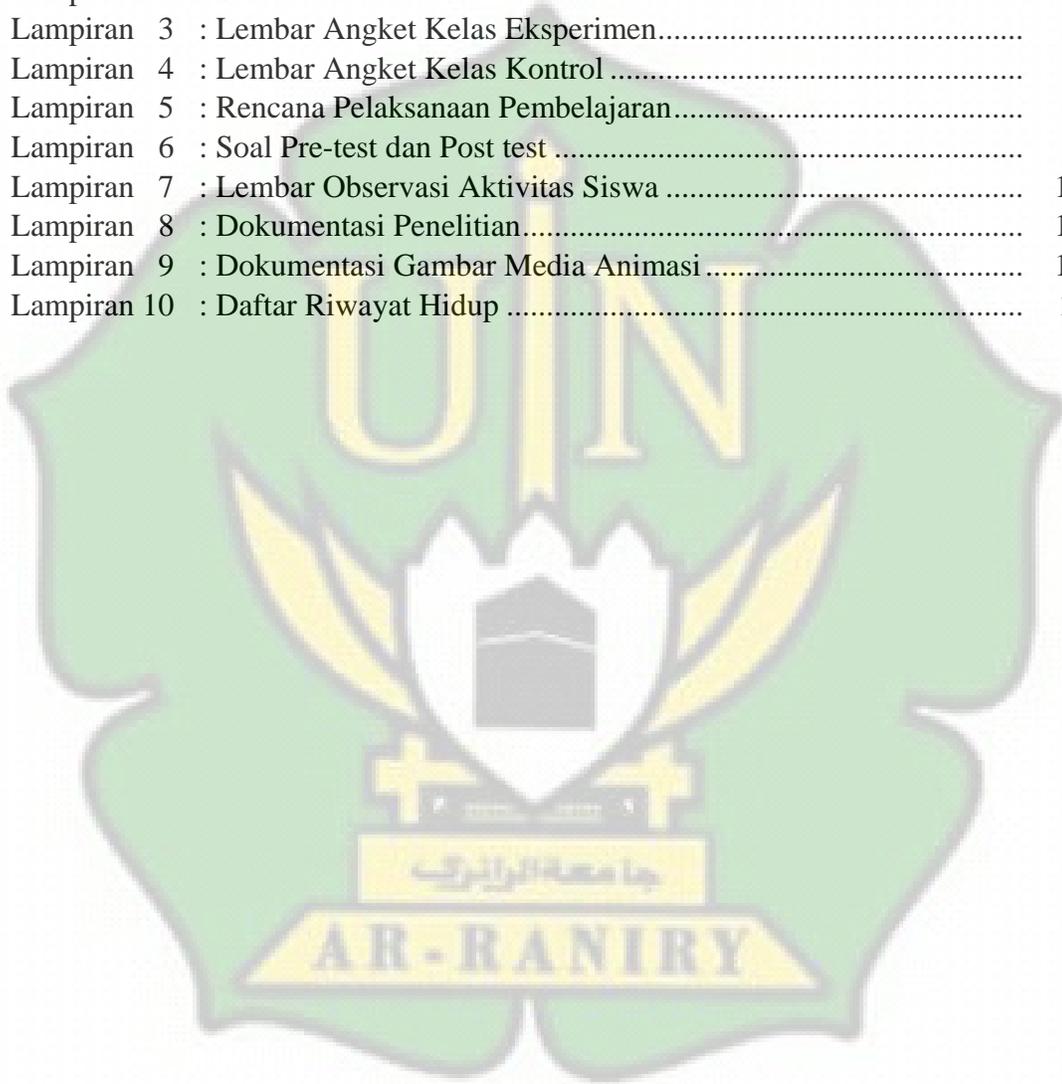
DAFTAR GAMBAR

2.1 Gambar Media Animasi	19
2.2 Gambar Keberagaman Budaya Indonesia	27
2.3 Gambar Upacara Adat Bali	29
2.4 Gambar Tari Pendet	30
2.5 Gambar Alat Musik dari Papua.....	31
2.6 Gambar Rumah Adat Kebaya dari Jawa	31
2.7 Gambar Baju Adat Papua.....	33
2.8 Gambar Makanan Khas Medan Bika Ambon	33



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Izin Penelitian	75
Lampiran 2	: Surat Izin Penelitian	76
Lampiran 3	: Lembar Angket Kelas Eksperimen.....	77
Lampiran 4	: Lembar Angket Kelas Kontrol	88
Lampiran 5	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	80
Lampiran 6	: Soal Pre-test dan Post test	82
Lampiran 7	: Lembar Observasi Aktivitas Siswa	101
Lampiran 8	: Dokumentasi Penelitian.....	116
Lampiran 9	: Dokumentasi Gambar Media Animasi.....	117
Lampiran 10	: Daftar Riwayat Hidup	123



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pentingnya peranan media dalam pembelajaran tentunya mengharuskan para guru untuk berpikir lebih kreatif, inovatif, dalam memilih dan membuat media pembelajaran sebagai sumber belajar untuk peserta didik. Pada pembelajaran sekarang ini masih banyaknya guru yang masih menggunakan beberapa komponen-komponen yang umum digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung, seperti papan tulis, gambar-gambar, dan lain sebagainya yang kenyataannya hal tersebut belum sepenuhnya memberikan dampak yang lebih baik bagi peserta didik.

Dampak yang lebih baik yang dimaksudkan disini misalnya, ketika guru hanya menggunakan komponen papan tulis untuk mencatat setiap materi yang dijelaskan kepada peserta didik, tentunya cara itu tidak semuanya mudah memahami materi yang dijelaskan oleh guru tersebut. Karena ada siswa yang mudah menerima pelajaran dengan pendengaran (*audiotori*), ada yang mudah memahami pelajaran dengan melihat (*visual*), dan ada pula siswa yang lebih mudah dengan langsung mempraktikkan apa yang didengar atau dilihat (*kinestetik*).¹

Pada zaman atau era sekarang ini perkembangan teknologi sangatlah berkembang dengan begitu pesat, baik dalam teknologi informasi maupun teknologi

¹ Rudi Hartono, *Ragam Model Belajar yang Mudah Diterima Murid*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2013), h. 34.

komunikasi. Teknologi diciptakan dengan sangat baik, tentunya memiliki manfaat yang akan sangat berguna jika dalam perkembangannya tersebut diimbangi dengan perkembangan teknologi yang sangat baik dalam dunia pendidikan. Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia.² Sehingga teknologi yang sedang berkembang sekarang ini, diharapkan juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Setiap materi pelajaran memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi terdapat materi pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu dalam penyampaiannya. Tetapi di sisi lain terdapat materi pelajaran yang sangat memerlukan alat bantu dalam penyampaiannya, berupa media pembelajaran. Materi pelajaran dengan tingkat kesukaran yang tinggi sangat sulit dipahami oleh peserta didik, ketika materi sudah sangat sulit dipahami oleh peserta didik tentunya hal tersebut menumbuhkan rasa bosan pada peserta didik dan tidak ada keinginan untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru. Misalnya menggunakan media audio visual berbasis animasi yang merupakan salah satu media yang memiliki gambar yang berwarna, suara serta penjelasan yang berupa tulisan sebagai penjelasan materi yang ada didalamnya, media ini juga termasuk media yang merupakan teknologi yang sedang berkembang karena untuk menggunakan media ini dibutuhkan bantuan dari infokus dan arus listrik agar dapat menampilkan gambar dan suara.

²Abdul Rachman Shaleh, *Madrasah Dan Pendidikan Anak Bangsa Visi, Misi, dan Aksi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), h. 56.

Media animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara teratur mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan. Pada setiap penambahan hitungan waktu yang terjadi gambar tersebut dapat berupa gambar makhluk hidup, benda mati, ataupun tulisan. Media animasi juga dapat diartikan sebagai serangkaian gambar yang bergerak dimana pengaruh yang diberikan menjadi semakin besar dibandingkan sebagai gambar biasa.

Dalam proses komunikasi di kelas yang harus dihindari adalah menerangkan hal-hal abstrak. Secara psikologis aspek belajar dari apa yang mereka lihat dan dengar akan memberikan pengaruh yang berbeda dan juga akan berpengaruh pada kecepatan dan pemahaman dari apa yang dibaca.³ Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa agar lebih mudah mencerna materi pelajaran secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di MIN 14 Aceh Tengah pada pembelajaran IPS khususnya pada materi di tema 1 “Indahnya Kebersamaan” subtema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku” lebih banyak membahas tentang banyaknya keberagaman yang ada di Indonesia misalnya seperti suku, agama, dan lain sebagainya. Pada materi ini juga guru lebih menekankan dengan cara belajar membaca, menulis, dan jarang menggunakan media lain yang lebih bervariasi, ketika proses pembelajaran berlangsung peserta didik juga terlihat melakukan kegiatan sendiri seperti menuliskan buku dengan tulisan yang tidak

³ Ishak Abdulah, Deni Darmawan, *Teknologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 89.

berkaitan dengan materi, melihat ke atap langit-langit dinding, melihat keluar pintu, dan juga ada beberapa peserta didik yang menempel stiker-stiker pada bukunya.

Dalam strategi pembelajaran guru yang demikian diduga kurang menumbuhkan minat belajar siswa. Berdasarkan pengamatan, guru mata pelajaran IPS nampaknya hanya menggunakan satu metode saja yaitu metode ceramah dan guru juga menyatakan pernah menggunakan media lain seperti media gambar, namun masih kurang memberikan dampak yang positif dalam menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar pada peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran akan meningkatkan minat belajar peserta didik dan menciptakan kesenangan dalam proses kegiatan pembelajaran. Keberhasilan dari peserta didik dalam belajar didalam kelas maupun keberhasilan dari suatu sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah minat belajar. Yang dimaksudkan dalam ini yaitu ketertarikan peserta didik dalam proses belajar mengajar di dalam kelas yang diharapkan berjalan dengan lancar, kemudian hadirnya media dalam pembelajaran menjadikan peserta didik aktif dan tidak melakukan aktifitas lain di meja belajar masing-masing.

Penglibatan media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menjelaskan materi sehingga memudahkan setiap peserta mempelajari materi, dan juga penggunaan media yang lebih berwarna pastinya menumbuhkan rasa ketertarikan atau dikatakan adalah minat belajar.

Minat belajar peserta didik timbul apabila adanya sesuatu yang membuatnya tertarik dan hal-hal yang membuat peserta didik memiliki dan merasakan rasa ingin tahu yang tinggi serta didorong oleh rasa ingin membuktikannya lebih lanjut. Minat belajar peserta didik dapat dikenali guru dengan cara mengamati peserta didik seperti misalnya peserta didik memiliki rasa senang, memiliki antusiasme yang tinggi, dan peserta didik juga menunjukkan tidak ada rasa malas ketika hendak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung,

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Muhammad Nazmi tentang pengaruh media animasi terhadap minat. Diketahui bahwa media animasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan indikator yang meliputi aspek perhatian, keterlibatan, perasaan senang, dan keterlibatan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media animasi dalam pembelajaran Geografi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.⁴

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan Febriadi Ramadhona, Caska, dan Fenny Trisnawati tentang penggunaan media animasi terdapat pengaruh kesiapan belajar peserta didik terhadap minat belajar, berbalik dengan penelitian yang sudah dilakukan dengan uraian yang ada diatas penelitian yang dilakukan oleh Febriadi Ramadhona dan kawan-kawan menyatakan bahwa media animasi memiliki dampak yang positif terhadap pembelajaran dan menunjukkan besarnya pengaruh

⁴ Muhammad Nazmi: "Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA PGII 2 Bandung, *Jurnal Pendidikan Ilmu Geografi*. Vol. 17, No.1, April Tahun 2017 h. 49.

media terhadap minat belajar siswa, akan tetapi minat juga tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh media.⁵

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan Dewi Sutria tentang penggunaan media animasi terdapat pengaruh kesiapan belajar peserta didik terhadap minat belajar, semakin tinggi kesiapan peserta didik maka semakin tinggi pula minat belajar, begitu pula sebaliknya ketika kesiapan peserta didik rendah maka hal tersebut dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik dan dapat mempengaruhi pula hasil belajarnya.⁶

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian eksperimen dengan judul **“Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat Belajar peserta didik mata pelajaran IPS kelas IV di MIN 14 Aceh Tengah”**.

B. Rumusan masalah

1. Bagaimanakah minat belajar peserta didik setelah menggunakan media animasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MIN 14 Aceh Tengah?

⁵ Febriadi Ramadhona, Caska, dan Fenny Trisnawati, *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X Jurusan IPS SMA 1 Kundur*, 2017. h. 10

⁶ Dewi Sutria, “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dan Kesiapan Belajar Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 47 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, No.2, Desember Tahun 2018. h. 111.

2. Apakah terdapat pengaruh media animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MIN 14 Aceh Tengah?

C. Tujuan Masalah

1. Untuk mengetahui bagaimanakah minat belajar peserta didik setelah menggunakan media animasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MIN 14 Aceh Tengah
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MIN 14 Aceh Tengah

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru

Sebagai bahan masukan bagi guru di MIN 14 Aceh Tengah untuk lebih memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang seperti media media (video animasi) untuk menumbuhkan ketertarikan kepada peserta didik untuk menjadikan peserta lebih aktif dikelas. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat mengubah kualitas guru saat megajar agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efesien, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal dan tujuan pembelajaran tercapai.

2. Bagi para akademis

Dapat digunakan sebagai bahan referensi atau bahan kajian dalam menambahkan khususnya di media pembelajaran yang digunakan.

3. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukkan informasi tentang penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa sebagaimana perkembangan teknologi pendidikan yang semakin berkembang.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah peneliti, di mana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁷

1. H_0 : (tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara animasi terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran kelas IV IPS MIN 14 Aceh Tengah
2. H_a : (terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh media animasi terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran kelas IV IPS MIN 14 Aceh Tengah).

⁷ Sugiono, *Metodelogi Peneletian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta,2017), h. 96.

F. Defenisi Operasional

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang⁸. Pengaruh yang dimaksud oleh peneliti yaitu pengaruh dari media pembelajaran untuk melihat ketertarikan peserta didik atau yang di maksud minat saat proses belajar di kelas.

2. Media animasi

Media animasi merupakan media yang menggambarkan objek yang bergerak agar kelihatan hidup.⁹ Dalam artian proses pembuatan media animasi itu meliputi gambar, suara, tulisan yang dapat bergerak. Media animasi yang dimaksud peneliti ini adalah media pembelajaran yang menampilkan keberagaman budaya yang ada di Indonesia

3. Minat

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal dan aktivitas tanpa ada yang menyuruh¹⁰. Minat yang dimaksud peneliti ketertarikan

⁸ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *KKBI Daring*.t.t. Diakses pada tanggal 7 April 2021 dari situs: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>

⁹ Sri Nengsi, “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 1, No. 2, Desember Tahun 2015, h.44.

¹⁰ Rusmiati, “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang studi Ekonomi siswa Ma Al Fattah SumberMulyo”. *Jurnal Pendidikan*, Vol.1, No.1, Februari Tahun 2017 h. 9

peserta didik terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas yang mengarah pada rasa keingin tahuan yang tinggi.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Media Pembelajaran

1. Media

a. Pengertian Media

Kata Media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan ke penerima pesan. Peneliti dapat menyimpulkan media pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat bantu yang mempermudah guru untuk menyampaikan pesan materi kepada peserta didik melalui media seperti gambar, video, sebagai contoh-contohnya. Kemudian yang menjadi perantara dalam penjelasan di atas yaitu media pembelajaran yang digunakan guru untuk mengajar, sedangkan yang menjadi pengantar itu sendiri adalah guru yang ada di kelas.

Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.¹¹ Peneliti dapat menyimpulkan dari penjelasan di atas, segala bentuk alat yang ada disekitar kita dapat dijadikan sebagai media.

¹¹ Ariel s.Sadiman, dkk. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Gafindo Persada, 2005) h. 6.

Menurut Ramayulis media merupakan salah satu komponen komunikasi sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikasi. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.¹²

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk membantu menyampaikan materi pelajaran. Media bukan hanya saja merupakan alat saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Setiap media memiliki kelebihan masing-masing. Secara garis besar media pembelajaran terbagi menjadi tiga kelompok.¹³

a. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media Pembelajaran dibagi menjadi 3, yaitu :

1. Media audio.
2. Media visual.
3. Media audio visual.

¹² Ramayulis, *Dasar-Dasar Kependidikan Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Radar Jaya Offset, 2015) h. 213.

¹³ Dila Lestari & Doddy Rocbadi, Arris Maulana, "Pengaruh Media Video Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pelajaran Menggambar Bentuk Bidang Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMKN 4 Tangerang Selatan, *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, Vol 6, No.2, Agustus Tahun 2017. h.4

1. Media audio

Menurut Sadiman Media audio adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau Bahasa lisan) maupun non verbal.¹⁴ Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media audio merupakan media yang bersifat yang dapat di dengar.¹⁵ Dan dapat peneliti simpulkan media audio segala sesuatu yang memiliki suara yang dapat di dengar jelas oleh pendengar yang dapat digunakan sebagai media contohnya seperti rekaman suara.

2. Media Visual

Media visual adalah penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan. Berdasarkan pendapat para ahli yang dinamakan media pembelajaran visual adalah proses penyampaian pesan dari sumber ke penerima pesan melalui media penglihatan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi¹⁶. Media visual dapat dibagi menjadi beberapa bagian seperti media grafis, secara khusus media grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelaskan sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Selain sederhana dan mudah pembuatannya media grafis termasuk

¹⁴ Ariel S.Sadiman, dkk., *Media Pembelajaran*, h.49.

¹⁵ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *KBBI Daring*.t.t. Diakses pada tanggal 22 April 2021 dari situs: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>

¹⁶ <https://dosenmuslim.com/pendidikan/pengertian-media-pembelajaran-visual/> Diakses pada tanggal 24 Mei 2021

media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya. Adapun yang menjadi macam-macam media grafis seperti, gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster dan peta dan globe.

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik. Karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan yang kedua.¹⁷ Media ini dibagi menjadi:

- a. Audio-visual diam, yaitu media yang menampilkan unsur suara dan gambar diam seperti bingkai, suara (*sound slides*), film rangkai suara, cetak suara
- b. Audio-visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar seperti seperti film suara dan *video-cassatte*. Pembagian lain dari media Audio-visual ini adalah :
- c. Audio visual murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari suatu sumber seperti film *video Cassette*.
- d. Audio visual tidak murni, yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang

¹⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, *Stretegi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta,2002), h.140.

unsur gambarnya bersumber dari slides proyektor dan unsur suaranya bersumber dari tape recoder.¹⁸

A. Media Animasi

1. Animasi

a. Pengertian Media

Animasi berasal dari kata “*Animation*” yang dalam Bahasa Inggris “*to animation*” yang berarti menggerakkan. Pengertian animasi menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartoon animasi* adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.¹⁹

Animasi dapat diartikan sebagai film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan yang lainnya, yang hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar tampak di layar menjadi bergerak.²⁰ Menurut Buchari dan Sentinowo media animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar yang statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan yang mampu menghidupkan suatu gambar. Secara umum, media animasi merupakan pergerakan tampilan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi pada tenggang waktu (*timeline*)

¹⁸ Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, *Stretegi Belajar*,,h.141

¹⁹ Nur Widayanto, “Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Troubleshooting Perangkat Keras Komputer Kelas X SMK Muhammadiyah I Suhokarjo”. (Surakarta:2018), h.3.

²⁰ Laila Munawaroh, “Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA siswa kelas V Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Manusia”. (Jakarta : Syarif Hidayatullah University,2015), h. 8.

tertentu sehingga mampu menciptakan ilusi gambar gerak. Pada dasarnya media animasi merupakan objek agar lebih tampak dinamis.

Sedangkan menurut Suheri Media animasi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuan untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan.²¹ Peneliti dapat menyimpulkan dari penjelasan di atas media animasi merupakan gambar yang bergerak dan memiliki durasi saat menggunakannya sehingga gambar tersebut seolah hidup.

b. Fungsi Media animasi

Adapun fungsi dari media animasi adalah sebagai berikut :

1. Media animasi berfungsi sebagai media yang memperjelas dan memperkaya/melengkapi informasi yang diberikan secara verbal.
2. Meningkatkan motivasi, efektivitas dan efisien penyampaian informasi.
3. Menambah variasi penyajian.
4. Dapat menumbuhkan semangat, gairah, dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar.
5. Memudahkan materi untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah dilupakan siswa.

²¹ Dila Lestari & Doddy Rochbadi, Arris Maulana, "Pengaruh Media Video Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pelajaran Menggambar Bentuk Bidang Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMKN 4 Tangerang Selatan", *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, Vol 6, No.2, Agustus Tahun 2017, h. 5.

6. Memberikan pengalaman yang lebih konkret bagi hal yang mungkin abstrak.
7. Memberikan stimulus dan mendorong respon siswa.

Penggunaan animasi dengan bantuan komputer sebagai media pembelajaran memiliki banyak kelebihan dan dapat menambahkan kesan realisme. Penggunaan media animasi tidak terlepas dari peran alat bantu komputer. Animasi dapat diperoleh melalui grafik tiga dimensi atau dua dimensi. Animasi merupakan gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik dan kelihatan lebih hidup.²²

Media animasi merupakan pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi. Selain pergerakan, objek dapat mengalami perubahan bentuk dan warna. Media animasi dalam pembelajaran berfungsi menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga dapat memberi pemahaman yang lebih cepat. Seperti halnya media video, media animasi juga memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu sebagai berikut:

c. Kelebihan Media Animasi

Adapun kelebihan dari Media Animasi sebagai :

1. Memperkecil ukuran objek.

²² Liza Yunita, *Pengaruh penggunaan media animasi terhadap aktivitas siswa pada materi sistem pencernaan di SMP I Darussalam*, (BandaAceh:2017), h. 16

2. Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks.
3. Memiliki lebih dari satu media yang *konvengen*, misalnya menggabungkan unsur *audio* dan *visual*.
4. Menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajarnya.
5. Bersifat interaktif dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
6. Bersifat mandiri dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

d. Kekurangan Media Animasi

Memerlukan *software* khusus untuk membukanya. Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.²³ Adapun kekurangan media animasi sebagai berikut :

1. Memerlukan tempat penyimpanan dan memory yang besar.
2. Penggunaan media animasi harus disesuaikan dengan ruangan yang akan digunakan supaya dapat dilihat dan didengar dengan jelas.

²³ Andrian Johari & Syamsuri Hasan, Maman Rakhman, Penerapan Media Audio dan Animasi pada Materi Memvakum dan mengisi refrigeran terhadap hasil belajar siswa, *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, Vol. 1, No.1 Juni 2014, h.14.

3. Memerlukan software, dan atribut khusus untuk membukanya.

Gambar 2.1 Media Animasi



B. Minat

1. Minat

a. Pengertian Minat

Minat dalam Bahasa Inggrisnya *interest* dapat diartikan sebagai satu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktivitas, atau situasi yang menjadi obyek dari minat tersebut dan disertai perasaan senang. Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia Minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu atau gairah dan keinginan.²⁴

²⁴ Suwaibah, *Manajemen Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Jaya* (Darussalam Banda Aceh: Ar-Raniry University, 2019), h. 22.

Defenisi minat secara sederhana diberikan oleh hilgard dalam slameto memberikan rumusan tentang minat adalah sebagai berikut: “ *Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content*”. Artinya minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Yang artinya kegiatan yang diamati seseorang diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Minat yang sangat besar tentu akan mempengaruhi cara dan tingkat kemalasan seseorang.²⁵

Muhibbin Syah menyatakan bahwa minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.²⁶ Sehingga jika seseorang menyukai sesuatu hal maka ia akan berusaha untuk men capainya, begitu juga dengan sesuatu hal yang disukai tentunya ketika memasuki satu bidang keahlian maka ketika sedang menjalaninya akan terasa menyenangkan.

Menurut Ahmadi Minat adalah sikap jiwa orang seorang termaksud ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat. Sedangkan menurut slameto minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

²⁷ Menurut Sardiman minat berfungsi sebagai pendorong keinginan seseorang,

²⁵ Achmad Mahatir, Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V di SD Anak Bangsa Kota Makassar (Makassar: Muhammadiyah Makassar : University,2021), h.14

²⁶ Eva, Roida F.S, “Pengaruh Minat dan Keberhasilan Belajar siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika”, *Jurnal Formatif*, Vol. 2, No, 2, Tahun 2012 h. 126.

²⁷ Syardiansah, “Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Maka kuliah Pengantar Manajemen (Studi Kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A semester II)”. *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, Vol 5, No.1, Mei Tahun 2016, h. 442.

penguat hasrat dan sebagai penggerak dalam berbuat yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu dengan tujuan dan arah tingkah laku sehari-hari.

Yang menyatakan berbagai fungsi minat sebagai berikut :

1. Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak hasrat dan sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang serasi guna mencapai tujuan.

Adapun fungsi minat dalam kaitannya dengan pelaksanaan studi adalah :

1. Minat melahirkan perhatian yang serta merta.
2. Minat memudahkan tercapainya konsentrasi.
3. Minat mencegah gangguan perhatian dari luar.
4. Minat memperkuat pelekatnya bahan pelajaran dalam kegiatan.
5. Minat memperkecil kebosanan studi dalam diri sendiri.²⁸

b. Unsur Unsur Minat Belajar

Menurut Baharudin, unsur-unsur yang terkandung dalam minat belajar adalah sebagai berikut:

²⁸ Andi Achru P, *Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran*, (Makassar: Alauddin Makassar : University, 2019), h. 212

1. Perasaan

Perasaan adalah salah satu fungsi psikis yang penting yang diartikan sebagai suatu keadaan jiwa akibat adanya peristiwa-peristiwa yang pada umumnya datang dari luar. Perasaan senang sesungguhnya akan menimbulkan minat tersendiri yang diperkuat dengan nilai positif, sedangkan perasaan tidak senang akan menghambat dalam belajar karena tidak adanya sikap yang positif sehingga tidak menunjang minat dalam belajar.

2. Perhatian

Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis yang tertuju pada suatu obyek. Perhatian memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Minat dan perhatian merupakan suatu gejala jiwa yang selalu berkaitan. Seorang peserta didik yang memiliki minat dalam belajar akan timbul perhatiannya terhadap pelajaran tersebut. Tidak semua peserta didik mempunyai perhatiannya yang sama terhadap pelajaran, oleh karena itu diperlukan kecakapan guru dalam membangkitkan perhatian peserta didik.

c. Jenis – Jenis Minat Belajar

Menurut suhartini, berdasarkan sifat minatnya dapat diklasifikasikan dalam tiga jenis, yaitu sebagai berikut :

1. Minat personal

Merupakan minat yang sifat permanen dan relatif stabil yang mengarah pada minat khusus mata pelajaran tertentu. Minat personal merupakan suatu bentuk rasa senang ataupun tidak senang, tertarik tidak tertarik terhadap mata pelajaran tertentu. Minat ini biasanya tumbuh dengan sendirinya tanpa ada pengaruh yang besar dari rangsangan eksternal.

2. Minat situasional

Merupakan minat yang bersifat tidak permanen dan relatif berganti-ganti, tergantung rangsangan eksternal. Rangsangan tersebut misalnya dapat berupa metode mengajar guru, penggunaan sumber belajar yang media yang menarik, suasana kelas, serta dorongan keluarga. Jika minat situasional dapat dipertahankan sehingga berkelanjutan secara jangka panjang, minat situasional akan berubah menjadi minat personal atau minat psikologis siswa. Semua ini tergantung pada dorongan atau rangsangan yang ada

3. Minat psikologikal

Merupakan minat yang erat kaitannya dengan adanya interaksi antara minat psikologikal dengan minat situasional yang terus menerus dan berkesinambungan. Jika siswa memiliki pengetahuan yang cukup tentang suatu pelajaran, dan memiliki kesempatan untuk mendalaminya dalam aktivitas yang terstruktur di kelas atau pribadi (diluar kelas) serta mempunyai penilaian yang tinggi atas pelajaran tersebut

maka akan dapat dinyatakan bahwa siswa tersebut memiliki sifat minat psikologis.²⁹

d. Indikator Minat Belajar

Menurut Safari ada sejumlah indikator minat pada siswa sebagai berikut:

1. Perasaan senang

Siswa yang senang pada suatu mata pelajaran akan terus mempelajarinya tanpa ada rasa paksaan.

2. Ketertarikan

Peserta didik akan memiliki minat pada suatu hal apabila menarik perhatiannya.

3. Perhatian

Peserta didik yang menaruh minat terhadap suatu hal dengan sendirinya.

4. Keterlibatan

Minat belajar siswa akan muncul apabila ia terlibat atau ikut serta dalam mengerjakan objek yang dipelajari.³⁰

²⁹ <https://www.kajianpustaka.com/2020/05/minat-belajar-pengertian-unsur-jenis-indikator-dan-cara-menumbuhkan.html> Diakses pada tanggal 28 April 2021

³⁰ <https://www.kajianpustaka.com/2020/05/minat-belajar-pengertian-unsur-jenis-indikator-dan-cara-menumbuhkan.html> Diakses pada tanggal 28 April 2021

2. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Ilmu pengetahuan sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Numan Somatri memberikan penjelasan IPS adalah suatu *synthetic disipline* yang berusaha untuk mengorganisasikan dan mengembangkan substansi ilmu-ilmu sosial secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Makna *Syntetic discipline*, bahwa IPS bukan sekedar mensistematis konsep-konsep yang relevan antara ilmu-ilmu pendidikan dan ilmu-ilmu sosial, tetapi juga mengkorelasikan dengan masalah-masalah masyarakat, kebangsaan, dan Kenegeraan.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) membuat tiga sub tujuan, yaitu: Sebagai Pendidikan Kewarganegaraan, Sebagai ilmu yang konsep dan generalisasinya dalam disiplin ilmu-ilmu sosial, dan sebagai ilmu yang menyerap bahan pendidikan dari kehidupan nyata di masyarakat kemudian dikaji secara reflektif. Dari kesimpulan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (*IPS*) ilmu yang mengkaji beberapa peristiwa yang ada di masyarakat, fakta yang berkaitan dengan isu-isu sosial.

1. Konsep Pendidikan IPS

IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*sosial Science*), maupun ilmu pendidikan.

2. Tujuan Pendidikan IPS

Nursid Sumaatmaja, adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta masyarakat dan negara. Sedangkan menurut Oemar Hamiliki merumuskan tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai sosial dan sikap, (4) keterampilan.³¹

3. Keberagaman Budaya Indonesia

1. Pengertian Keberagaman suku bangsa

a. Bhineka Tunggal Ika

Suku bangsa di Indonesia berjumlah lebih dari 100 suku bangsa. Wilayah Indonesia yang luas mempengaruhi tingginya keberagaman bangsa Indonesia. Keberagaman suku bangsa akan menentukan keberagaman budaya Indonesia. Meskipun keberagaman Budaya Bangsa Indonesia sangat beragam, tetapi tetap satu bangsa yaitu Bangsa Indonesia. Hal tersebut sesuai dengan semboyan Bangsa Indonesia “Bhineka Tunggal Ika”, berbeda-beda tetapi tetap satu Bhineka Tunggal Ika mengandung makna meskipun berbeda suku, budaya, agama, dan bahasa daerah, tetapi tetap satu bangsa. Yaitu Bangsa Indonesia. Kalimat Bhineka Tunggal Ika diambil dari kitab sutasoma yang ditulis oleh Empu Tantular seorang

³¹ Rudy Gunawan, *Pendidikan IPS filosofi, Konsep dan Aplikasi*, (Bandung:Alfabeta,2013), h.19

pujangga dari kerajaan Majapahit. Kalimat selanjutnya berbunyi “ Bhineka Tunggal Ika Tan Hana Dharma Mangrwa”.

Gambar 2.2 Keberagaman Budaya Indonesia



e. Suku Bangsa di Indonesia

Di Indonesia banyak terdapat suku bangsa yang tersebar di pulau-pulau yang ada di Indonesia. Suku-suku tersebut di antaranya sebagai berikut : Pulau Sumatera : Aceh, Batak, Karo, Maidailing, Melayu, Lampung, Minang Kabau/ Pulau Jawa : Betawi, Sunda, Jawa, Pulau Bali : Bali. : Kepulauan Nusa Tenggara Tenggara : Alor, Bima, Damar, Belu. Pulau Kalimantan : Dayak, Dusun, Tabuyan, Murik. Pulau Sulawesi : Toraja, Bugis, Babongko, Bajo. Pulau Papua : Asmat, Muyu, Sentani, Mimika.

Perbedaan suku bangsa wajib kita hargai dan hormati. Walaupun berbeda, jangan sampai menimbulkan perpecahan di antara kita. Dengan adanya perbedaan kita dapat menjalin rasa persatuan dan kesatuan. Perbedaan menjadi kekuatan karena

bangsa kita adalah bangsa yang besar. Sikap menghargai dan menghormati harus diciptakan dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah, di sekolah maupun dalam masyarakat. Persatuan dalam keberagaman sangat penting untuk menciptakan kedamaian.

f. Budaya Indonesia

Keberagaman budaya bangsa di Indonesia ada yang berbentuk religi/keagamaan, kesenian, bahasa daerah, rumah adat, mata pencarian, sistem kemasyarakatan, dan peralatan hidup. Budaya daerah yang beraneka ragam merupakan budaya bangsa Indonesia. Oleh karena itu, budaya daerah merupakan akar budaya nasional yang perlu dikembangkan dan dilestarikan.

1. Religi/ keagamaan

Upacara adat tiap suku bangsa di negara kita berbeda-beda, termasuk upacara perkawinan, kematian, dan kelahiran yang dimilikinya. Di Bali ada upacara pembakaran mayat. Di daerah Toraja ada juga upacara bagi yang telah meninggal, di arak ke tempat pemakamannya yang terletak di goa-goa di lereng gunung. Di daerah-daerah lain juga terdapat upacara menurut adat istiadat dan corak budaya setempat.

Upacara-upacara adat sering menggunakan simbol-simbol adat, tari-tarian, dan bahasa daerah setempat. Sehingga hal tersebut menarik perhatian wisatawan domestic dan mancanegara. Misalnya suku tengger di Jawa Timur

terbiasa melakukan upacara Kasadha. Upacara tersebut juga disaksikan oleh wisatawan.

Gambar 2.3 Upacara adat bali



2. Kesenian Daerah

Beberapa kesenian daerah misalnya dalam bentuk pertunjukan rakyat, lagu daerah, tarian daerah, alat musik tradisional merupakan bagian dari kesenian daerah yang dapat memperkaya budaya Indonesia.

3. Lagu daerah

Setiap di daerah Indonesia memiliki lagu-lagu daerah, di antaranya :

Aceh Bungong Jeumpa, Sumatera Utara : Mariam tamon. Sumatera Barat :
Kampung Nan Jauh di Mato, Sumatera Selatan : Dek Sangke, Jambi : Injit-
injit semut, Bengkulu : Lalan Belek, Jawa Barat : Cing Cangkeling, DKI
Jakarta: Jali-jali, Jawa Tengah: Gundul pacul, Jawa Timur : Tanjung
majeng, Bali : Putri ayu, Sulawesi Utara : Esa Moka, Sulawesi Selatan :

Pakarena, Sulawesi Tengah : Tondok Kadindangku, Kalimantan Selatan : Paris Berantai, Kalimantan Timur : indung-indung, Kalimantan Barat: Cik-cik Periok. Kalimantan Tengah: Tumpi Wayu, Maluku : Tanase, Papua : Yamko Rambe Yamko.

4. Tarian Daerah

Indonesia memiliki tarian yang menampilkan gerakan yang indah. Sebagian dikenal sejak beradab-adab di antara rakyat jelata, yang lainnya berkembang di istana. Tari yang berakar dari tari adat misalnya pendet dari Bali. Ada juga tari yang bersumber pada seni bela diri, seperti tari alan ambek dari Sumatera Barat.

Gambar 2.4 Tari Pendet Bali



5. Alat musik daerah

Alat musik daerah digunakan untuk mengiringi tari-tarian adat dan lagu daerah. Berikut adalah gambar beberapa alat musik daerah. Gong dari Jawa

Tengah, Rebana dari DKI Jakarta, tifa dari Papua, Ketepang dari Kalimantan, Bonang dari Jawa Timur.

Gambar 2.5 Alat musik Tifa dari Papua



6. Rumah adat

Setiap daerah di Indonesia memiliki rumah adatnya sendiri. Rumah adat di setiap daerah memiliki ciri yang khas sesuai Provinsi (daerah).

Gambar 2.6 Rumah adat Kebaya dari betawi



7. Pakaian adat

Keanekaragaman bangsa Indonesia termaksud di dalamnya adalah pakaian adat. Tiap suku bangsa yang ada di Indonesia memiliki pakaian adat. Pakaian tersebut biasa dipakai pada upacara-upacara adat, misalnya kematian, perkawinan, kelahiran, dan kegiatan ritual dari masing-masing suku tersebut.³²

Gambar 2.7 Baju adat papua



8. Makanan Khas

Indonesia tidak hanya terkenal dengan kekayaan budayanya saja. Namun, kekayaan kulinernya juga tersebar dari Sabang sampai Merauke.

³² Saifudin Zuhri, *Peningkatan Hasil Belajar IPS materi Keberagaman Budaya Bangsa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Learning tipe SnowBall Throwing pada Siswa kelas IV MI Sruwen*, (Salatiga Jawa Tengah : IAIN Salatiga University, 2020), h. 22-27

Bahkan tidak sedikit makanan tradisional khas wilayah Indonesia sudah terkenal hingga ke mancanegara. Makanan tradisional ini terbuat dari bahan khusus yang mungkin hanya bisa ditemui di wilayah itu saja. Sehingga menjadikan makanan tersebut khas dan memiliki keunikan tersendiri.³³ misalnya Aceh: Mie Aceh, leupat. Sumatera Utara :bika ambon, Sumatera Barat : rendang, dendeng balado. Sumatera Selatan : empek-empek, tekwan. DKI Jakarta : kerak telur, semur jengkol, dan soto betawi. Papua: paped, dan lain sebagainya.

Gambar 2.8 Makanan Khas medan bika ambon



³³ Kompas Com, *Daftar Makanan Tradisional Indonesia*.
<https://www.kompas.com/skola/read/2021/05/21/121943869/daftar-makanan-tradisional-di-indonesia>. Diakses pada tanggal 13 Agustus 2021

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen dengan bentuk *Quasi Experimental Design* dengan design penelitian *Nonequivalent Pre Test Post Test Grup Control Design*. Design penelitian ini merupakan kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen yang tidak dipilih secara acak.³⁴ Pada desain ini terdapat satu kelompok yang digunakan untuk penelitian, tetapi dibagi menjadi dua, yaitu seluruh siswa di kelas IV dijadikan untuk eksperimen (yang diberi perlakuan) dan seluruh siswa kelas IV untuk kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan). Penelitian ini dilakukan dalam satu kelas yang berjumlah 19 peserta didik diajarkan dalam dua kali pertemuan, dalam satu pertemuan untuk dijadikan kelas kontrol dan untuk pertemuan kedua dijadikan kelas eksperimen (percobaan). Sedangkan pendekatan penelitian yang digunakan peneliti adalah pendekatan kuantitatif.³⁵ Penulis akan menyajikan dan menganalisis data-data tersebut untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas X (Pengaruh Media Animasi) terhadap variabel terikat Y (minat belajar kelas IV di MIN 14 Aceh Tengah). Desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.1.

³⁴ Sugiono, *Metode Penelitian kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta 2013), h. 79.

³⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2017) h. 114.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*.

Kelas	Tes Awal (<i>Pre Test</i>)	Perlakuan	Tes Akhir (<i>Post Test</i>)
Eksperimen	O ₁	X	O ₃
Kontrol	O ₂	-	O ₄

Keterangan

X = Perlakuan belajar yang menggunakan media animasi

O₁ dan O₃ = Skor *Pre test* dan *Post test* untuk kelas eksperimen

O₂ dan O₄ = Skor *Pre test* dan *Post test* untuk kontrol

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan dari objek yang menjadi sasaran penelitian.³⁶

Populasi pada penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas IV MIN 14 Aceh Tengah yang berjumlah 19 orang yang terletak di Jl. Takengon-Angkup Kampung Remesen Kab.Aceh Tengah.

2. Sampel Penelitian

Pengambilan sampel dilakukan secara sampling jenuh, sampel jenuh adalah teknik pengambilan sampel apabila semua populasinya kurang dari 30 orang. Jadi

³⁶ M.Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta:Kencana, 2010), h. 99

sampel yang diambil adalah semua populasi yang ada di kelas IV MIN 14 Aceh Tengah.³⁷

Tabel 3.2 keadaan Populasi

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah peserta didik
		L	P	
1	IV			
	Jumlah	10	9	19

(Sumber data : MIN 14 Aceh Tengah)

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 14 Aceh Tengah berlokasi di Kab. Aceh Tengah Jl. Takengon-Angkup. Desa Remesen. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 13-14 juli 2021 Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2020.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian adalah alat yang digunakan untuk mencari sebuah jawaban pada suatu penelitian.³⁸ Instrument penelitian data merupakan alat pengumpulan data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagai mana adanya.³⁹ Sehingga dapat menjawab permasalahan mengenai penggunaan media animasi terhadap minat belajar pada mata

³⁷ Asrina, *Penerapan Pendekatan Contextual Teaching And Elarning Dengan Menggunakan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MIS MEURASA BARO Aceh Besar*, (Darussalam Banda Aceh: Ar-Raniry University,2021), h. 13.

³⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Yogyakarta : Rineka Cipta, 2010), h. 60.

³⁹ S.margono, *Metodologi Penelatian Pendidikan*,(Jakarta : PT Rineka Cipta,2004) h. 155.

pelajaran IPS “Keberagaman Kebudayaan Bangsaaku”. Adapun instrument pengumpulan data penelitian ini adalah:

1. Tes

Tes adalah sejumlah soal berikan kepada siswa yang mencakup materi yang diajarkan adapun bentuk soal yang digunakan berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal yang terdiri dari 4 jawaban a, b, c, dan d bentuk penyajian soal dalam penelitian ini adalah soal *pre-test* dan *post-test*. Tes diberikan kepada siswa sebelum (pre-test) dan post-test sesudah berlangsungnya proses belajar mengajar. Tes yang dilakukan untuk mengetahui minat siswa setelah penggunaan media animasi pada kelas eksperimen.

2. Observasi

Lembar observasi merupakan lembar hasil pengamatan yang digunakan untuk memperoleh data tentang pengaruh media animasi terhadap minat belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Lembar observasi yang digunakan pada penelitian ini berupa daftar cek-list yang terdiri dari beberapa item yang menyangkut pengaruh media animasi terhadap minat belajar saat proses belajar mengajar dengan menggunakan media animasi. Pengamatan aktivitas siswa ini akan di amati oleh teman sejawat dan di nilai oleh observer atau peneliti. Dan hal ini dilakukan untuk melihat ketika proses pembelajaran berlangsung peserta didik menunjukkan ciri-ciri dari indikator minat.

3. Lembar angket siswa

Lembar angket siswa adalah suatu daftar pertanyaan yang diberikan kepada siswa kelas IV. Siswa bersedia memberikan respon dengan materi yang akan dipelajari. Angket disini berjumlah 10 aspek. Aspek yang diberikan berupa ketertarikan belajar dengan media animasi, pemahaman siswa setelah diterapkan media animasi, dan minat siswa dalam mengikuti pelajaran dengan menggunakan media tersebut. Angket diberikan untuk mengetahui berapa persen siswa setuju dengan menggunakan media animasi di MIN 14 Aceh Tengah pada materi Keberagaman Kebudayaan Bangsaaku. Setiap jawaban akan dihubungkan dengan bentuk pernyataan atau dukungan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata seperti pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.3 Kriteria Pengukur Angket

Pertanyaan Positif	Skor
Sangat setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RR)	3
Tidak setuju (TS)	2
Sangat tidak setuju (STS)	1

E. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan tes dan angket, yaitu sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data yang dilakukan mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki, observasi dalam penelitian ini merupakan teknik pengumpulan data primer. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung dengan penggunaan media animasi, hal ini dilakukan untuk melihat ketika proses pembelajaran berlangsung peserta didik menunjukkan ciri-ciri dari indikator minat.

2. Soal Test

Tes adalah sejumlah soal diberikan kepada siswa yang mencakup materi yang diajarkan adapun bentuk soal yang digunakan berbentuk pilihan ganda dengan jumlah soal yang terdiri dari 4 jawaban a, b, c, dan d bentuk penyajian soal dalam penelitian ini adalah soal *pre-test* dan *post-test*. Tes diberikan kepada siswa sebelum (*pre-test*) dan *post-test* sesudah berlangsungnya proses belajar mengajar. Tes yang dilakukan untuk mengetahui minat siswa setelah penggunaan media animasi pada kelas eksperimen.

3. Angket

Angket adalah seperangkat pertanyaan tertulis yang disampaikan kepada siswa untuk mengungkap pendapat, keadaan, kesan yang ada pada diri responden

sendiri maupun di luar dirinya.⁴⁰ Adapun langkah-langkah pengumpulan datanya sebagai berikut :

- a. Peneliti membagikan angket kepada peserta didik yang masing-masing mendapatkan satu lembar angket
- b. Peneliti mengarahkan peserta didik terlebih dahulu membaca angket sebelum menjawab angket
- c. Peserta didik memberi tanda (\surd) pada kolom pilihan sesuai dengan pendapatnya sendiri.

F. Tehnik Analisis Data

1. Tehnik analisis data

a. Pengertian Analisis Data

Maleong mengatakan bahwa “Analisa data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema serta dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.⁴¹ Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu statistik parametris, statistik parametris ini digunakan untuk menguji ukuran populasi melalui sampel atau statistic di sini adalah data yang diperoleh dari sampel yang digunakan dalam penelitian. Dalam statistik parametrik bertujuan untuk menguji hipotesis dan hipotesis

⁴⁰ (Suharsimi Arikunto, *Penelitian Program Penelitian*, (Jakarta:BinaAksara, 1988) h. 77.

⁴¹ Lexi J, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta:Remaja Rosda Karya, 2002), h. 103.

yang diuji adalah hipotesis nol. Adapun uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Data hasil test dianalisis menggunakan Uji-t dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{X_1 - X_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$Sp = \frac{S_1^2(n_1-1) + S_2^2(n_2-1)}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

t = Variabel yang diuji

x_1 = nilai rata-rata angket siswa kelas eksperimen

x_2 = nilai rata-rata angket siswa kelas kontrol

S = standar deviasi gabungan

n_1 = jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = jumlah siswa kelas kontrol

- b. Menghitung Presentase angket minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol

Data yang terkumpul dari lembar angket siswa yang dibagikan kepada setiap siswa kemudian akan dianalisis dalam bentuk presentase (%). Untuk menghitung presentase digunakan rumus sebagai berikut :

- c. Rumus untuk menghitung presentase minat belajar

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Angka Presentase

F = Jumlah jawaban responden

N = jumlah seluruh siswa

Kemudian mencocokkan data tersebut kedalam kriteria pedoman penelitian yang ditetapkan pada tabel pedoman penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.4 Kriteria lembar Angket Minat Belajar Siswa

Presentase	Nilai Huruf	Bobot	Predikat
86% - 100%	A	5	Sangat Baik
76% - 85%	B	4	Baik
60% - 75%	C	3	Cukup
55% - 59%	D	2	Kurang Baik
00% - 54%	E	1	Tidak

2. Analisis Hipotesis

a. Normalitas Data

Setelah data diperoleh dari hasil penelitian selanjutnya dilakukan perhitungan uji normalitas. Penggunaan statistik parametric mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Sebelum dilakukan uji normalitas hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data. Dalam statistik parametric ada dua macam uji normalitas yang sering digunakan yakni uji *kolmogrov* dan uji *shapiro wilk*.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas adalah varian dari angket yang disebarkan baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varian data dari dua atau lebih bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Data yang homogen merupakan salah satu syarat dalam uji *independent sample t test*. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah varians data angket kelas eksperimen (perlakuan menggunakan media animasi) dan data angket kelas kontrol (perlakuan tanpa menggunakan media animasi) bersifat homogen atau tidak.

3. Uji validitas angket

Uji validitas merupakan keadaan yang menggambarkan tingkat instrument yang bersangkutan mampu mengukur apa saja yang akan diukur. Sebuah soal dapat dikatakan telah dinyatakan valid, jika skor-skor pada butir soal yang bersangkutan memiliki kesesuaian dengan skor total. Validitas soal dapat diukur dengan menggunakan rumus *product-moment*, yaitu : Data hasil tes dianalisis dengan menggunakan uji validitas rumus yang digunakan:

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

N = jumlah responden

X = skor variabel (jawaban responden)

Y = skor total variabel (jawaban responden)

4. Analisis presentase Observasi

Bogdan menyatakan bahwa analisis data adalah mencari dan menyusun secara sistematis data yang di peroleh hasil wawancara, catatan lapangan, dan temuannya dapat di informasikan kepada orang lain.⁴² Data yang terkumpul dari lembar angket

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2017), h. 334.

siswa yang dibagikan kepada setiap siswa kemudian akan dianalisis dalam bentuk presentase (%). Untuk menghitung presentase digunakan rumus sebagai berikut :

a. Analisis Observasi Aktivitas Minat Belajar Siswa

Menganalisis data aktivitas siswa waktu pembelajaran dengan menggunakan media animasi dalam penelitian ini adalah dengan menghitung presentase aktivitas siswa dalam pembelajaran untuk setiap kategori dari indikator minat belajar. Presentase tersebut diperoleh dengan menghitung rata-rata skor yang diperoleh dari observer. Selanjutnya nilai rata-rata tersebut dikonversikan ke dalam presentase dengan menggunakan rumus penilaian sebagai berikut :

1) Rumus untuk menghitung presentase aktivitas siswa

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Angka Presentase

F = Jumlah hasil dari kriteria yang diamati

N = Jumlah seluruh aktivitas siswa yang diamati

Kemudian mencocokkan data tersebut kedalam kriteria pedoman penelitian yang ditetapkan pada tabel pedoman penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kriteria Aktivitas Minat Belajar Siswa

Presentase	Nilai Huruf	Bobot	Predikat
86% - 100%	A	5	Sangat Baik
76% - 85%	B	4	Baik
60% - 75%	C	3	Cukup
55% - 59%	D	2	Kurang Baik
00% - 54%	E	1	Tidak



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi

Penelitian ini dilakukan di MIN 14 Aceh Tengah yang terletak disebalah Jalan Raya Takengon-Angkup, Desa Remesen Kecamatan Silih Nara Kabupaten Aceh Tengah (sebelah Taman Kanak-Kanak). Pada dasarnya Madrasah Ibtidaiyah Negeri 14 Aceh Tengah sudah cukup tua karena nama Madrasah Ibtidaiyah Negeri 14 Aceh Tengah adalah Madrasah Swasta Remesen, penegeriannya berdasarkan KMA No. 107 tanggal 17 Maret 1997. Kemudian berubah nama menjadi Madrasah Ibtidaiyah Negeri Remesen, dan berubah dengan KMA No.17/1978 tanggal 16 Maret 1978 sampai dengan sekarang.

Data dokumentasi madrasah pada tahun 2020/2021 keadaan MIN 14 Aceh Tengah dapat penulis sajikan sebagai berikut:

1. Sarana dan Prasarana MIN 14 Aceh Tengah

No	Keterangan	Jumlah
1	Ruang guru	1
2	Ruang kepala sekolah	1
3	Kelas siswa	6
4	Perpustakaan sekolah	1
5	Parkiran kendaraan guru	1

6	Tempat cuci tangan siswa	3
7	Pos satpam	1
8	Tempat wudhu	1
9	Toilet siswa	4
10	Toilet guru	2
11	Mushalla	1
Jumlah		22

Sumber : *Bagian Tata Usaha MIN 14 Aceh Tengah 2021*

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat, sarana dan prasarana yang terdapat di MIN 14 Aceh sudah memadai dan mendukung proses pembelajaran.

2. Keadaan siswa

No	Kelas	Jumlah Siswa/ Kelas		Jumlah
		L	P	
1	Kelas 1	5	8	13
2	Kelas 2	18	12	30
3	Kelas 3	9	7	16
4	Kelas 4	11	14	25
5	Kelas 5	6	8	14
6	Kelas 6	8	8	16
Jumlah				114

Sumber : *Bagian Tata Usaha MIN 14 Aceh Tengah 2021*

B. Deskripsi Data Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen dengan bentuk *Quasi Experimental Design* dengan design penelitian *Nonequivalent Pre Test Post Test Grup Control Design*. Design penelitian ini merupakan kelompok kelas kontrol dan

kelas eksperimen yang tidak dipilih secara acak.⁴³ Pada desain ini terdapat satu kelompok yang digunakan untuk penelitian, tetapi dibagi menjadi dua, yaitu seluruh siswa di kelas IV dijadikan untuk eksperimen (yang diberi perlakuan) dan seluruh siswa kelas IV untuk kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan). Penelitian ini dilakukan dalam satu kelas yang berjumlah 19 peserta didik diajarkan dalam dua kali pertemuan, dalam satu pertemuan untuk dijadikan kelas kontrol dan untuk pertemuan kedua dijadikan kelas eksperimen (percobaan). Sedangkan pendekatan penelitian yang digunakan peneliti adalah pendekatan kuantitatif.⁴⁴ Penulis akan menyajikan dan menganalisis data-data tersebut untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas X (Pengaruh Media Animasi) terhadap variabel terikat Y (minat belajar kelas IV di MIN 14 Aceh Tengah).

Pada desain ini terdapat satu kelompok yang digunakan untuk penelitian, tetapi dibagi menjadi dua, yaitu setengah kelompok untuk eksperimen (yang diberi perlakuan) dan setengah untuk kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui minat belajar peserta didik yang diajarkan menggunakan alat bantu yaitu media animasi dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media animasi pada materi Tema I Indahny Kebersamaan, Sub tema I keberagaman budaya bangsaku, pembelajaran I.

⁴³ Sugiono, *Metode Penelitian kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta 2013), h.79

⁴⁴Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta,2017) h. 114

Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas IV di MIN 14 Aceh Tengah yang berjumlah 19 peserta didik. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh populasi kelas IV dimana kelas tersebut dibagi menjadi dua kelas. Peneliti menyebut kelas IV tersebut menjadi kelas X1 sebagai kelas (eksperimen) dan kelas X2 sebagai kelas (kontrol) berjumlah 19.

Pada kelas eksperimen peneliti memberikan perlakuan yaitu menayangkan media pembelajaran animasi pada materi keberagaman budaya bangsaku seperti agama yang dianut di Indonesia, tarian yang ada di Indonesia, rumah adat, pakaian adat, dan agama yang di anut di Indonesia. Sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran yang dilaksanakan tanpa menggunakan media animasi pada materi pembelajaran yang sama.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti sudah mempersiapkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media animasi, angket, lembar observasi, soal Pre test dan Post test, bahan bacaan, dan memberikan soal pre test dan post test masing-masing sebanyak 10 butir soal.

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 13-14 juli 2021. Langkah pertama yang peneliti lakukan pada penelitian ini adalah melakukan observasi ke MIN 14 Aceh Tengah. Kemudian penelitian memberikan bahan bacaan dan memberikan soal untuk kegiatan diskusi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya peneliti memberi perlakuan pada kelas eksperimen dengan cara menggunakan media animasi dengan menggunakan infocus. Pembelajaran dengan menggunakan media animasi dan tanpa

menggunakan media animasi juga dilaksanakan satu pertemuan, setelah kedua kelas tersebut diberi perlakuan maka selanjutnya peneliti membagi angket kepada setiap masing-masing peserta didik untuk dibaca dan di isi. Hal ini dilakukan untuk melihat minat peserta didik saat menggunakan media animasi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

1. Hasil Observasi Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar

Kelas Eksperimen

Hasil pengamatan observasi terhadap aktivitas siswa ketika menggunakan media animasi dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1 Lembar Observasi minat belajar kelas Eksperimen

Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan	Skor					Nilai
			1	2	3	4	5	
Minat Belajar	Perhatian	• Siswa tidak mengantuk ketika belajar				√		4
		• Siswa suka menggunakan media animasi yang digunakan peneliti					√	5
		• Siswa tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar				√		4
		• Siswa tidak				√		4

		bermain sendiri ketika guru mengajar						
	Keterlibatan atau partisipasi	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru 				√		4
Minat Belajar		<ul style="list-style-type: none"> Siswa bertanya kepada guru jika tidak menjawab soal 				√		4
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa selalu maju di depan kelas jika di suruh guru 			√			3
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif dalam kegiatan diskusi 				√		4
	Perasaan senang	<ul style="list-style-type: none"> Siswa merasa senang ketika peneliti menampilkan media animasi 					√	5
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa senang jika peneliti mengajar menggunakan media animasi 					√	5
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa senang belajar tanpa paksaan 				√		4

Jumlah								46
Presentase								83,1%

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dapat dilihat di tabel 4.1 di atas menunjukkan bahwa dari 11 indikator jumlah yang diperoleh untuk keseluruhannya sebesar 46 dengan presentase 83,1%. Dengan demikian membuktikan bahwa observasi aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media animasi dalam kategori “baik”. Dengan hasil presentase $\frac{46}{55} \times 100\% = 83,1$

2. Hasil Observasi Penggunaan Media Gambar Terhadap Minat Belajar di Kelas Kontrol

Hasil pengamatan observasi terhadap aktivitas siswa ketika menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2 Tabel Lembar Observasi Minat Belajar Kelas Kontrol

Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan	Skor					Nilai
			1	2	3	4	5	
Minat Belajar	Perhatian	• Siswa tidak mengantuk ketika belajar				√		4
		• Siswa suka menggunakan media gambar yang digunakan peneliti				√		4

		<ul style="list-style-type: none"> Siswa tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar 			√			3
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa tidak bermain sendiri ketika guru mengajar 				√		4
	Keterlibatan atau partisipasi	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru 				√		4
Minat Belajar		<ul style="list-style-type: none"> Siswa bertanya kepada guru jika tidak menjawab soal 				√		4
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa selalu maju di depan kelas jika di suruh guru 				√		4
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif dalam kegiatan diskusi 				√		4

	Perasaan senang	<ul style="list-style-type: none"> Siswa merasa senang ketika peneliti menampilkan media gambar 				√		4
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa senang jika peneliti mengajar menggunakan media gambar 					√	5
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa senang belajar tanpa paksaan 				√		4
Jumlah								44
Presentase								80%

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dapat dilihat di tabel 4.1 di atas menunjukkan bahwa dari 11 indikator jumlah yang diperoleh untuk keseluruhannya sebesar 44 dengan presentase 80%. Dengan demikian membuktikan bahwa observasi aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media animasi dalam kategori “baik”. adapun hasil presentase dari lembar observasi ini sebagai berikut :

adapun hasil presentase $\frac{44}{55} \times 100\% = 80\%$

Tabel 4.3 Kriteria Aktivitas Minat Belajar Siswa

Presentase	Nilai Huruf	Bobot	Predikat
86% - 100%	A	5	Sangat Baik
76% - 85%	B	4	Baik
60% - 75%	C	3	Cukup
55% - 59%	D	2	Kurang Baik
00% - 54%	E	1	Tidak

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat diketahui bahwa aktivitas siswa yang menunjukkan indikator minat dengan presentase 80% dalam kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari skor yang ditentukan oleh peneliti saat mengajar di dalam kelas eksperimen yang menggunakan media animasi pada mata pelajaran IPS kelas IV di MIN 14 Aceh Tengah.

3. Data hasil Angket Siswa kelas Eksperimen

Penyebaran angket ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana tanggapan responden ketika belajar menggunakan media animasi. Adapun pertanyaan dan hasil angket jawaban responden kelas eksperimen dapat dilihat di tabel 4.4 daftar pertanyaan dan tabel 4.5 jawaban responden adalah sebagai berikut :

Tabel 4.4 Daftar pertanyaan koesioner kelas Eksperimen.

No	Pernyataan
1	Belajar menggunakan media animasi membuat saya lebih mudah memahami materi keberagaman budaya bangsa
2	Belajar menggunakan media animasi lebih menarik
3	Belajar menggunakan animasi media merangsang daya fikir saya

4	Belajar menggunakan media animasi menambah semangat belajar
5	Belajar menggunakan animasi tidak membosankan
6	Belajar menggunakan media animasi menambah minat dalam belajar
7	Belajar menggunakan media animasi membosankan
8	Belajar menggunakan animasi membuat saya aktif bertanya
9	Belajar menggunakan media animasi tidak membosankan
10	Belajar menggunakan media animasi sangat cocok untuk materi keberagaman budaya bangsa

(Sumber : angket kelas eksperimen MIN 14 Aceh Tengah)

Tabel 4.5 Jawaban Responden Kelompok kelas Eksperimen

No	Ang. 1	Ang. 2	Ang. 3	Ang. 4	Ang. 5	Ang. 6	Ang. 7	Ang. 8	Ang. 9	Ang. 10	Skor
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
2	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49
3	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	45
4	5	5	5	4	5	4	3	3	3	5	42
5	3	3	4	5	2	5	3	3	5	4	37
6	5	5	5	4	5	4	3	2	3	3	39
7	5	5	4	3	3	5	5	4	3	5	42
8	5	5	3	4	5	3	5	5	5	5	45
9	4	4	4	2	4	5	4	5	5	5	42
10	5	5	5	4	5	3	3	4	5	4	43
11	5	5	4	3	3	5	4	3	5	5	42
12	5	5	5	4	4	4	5	4	4	3	43
13	4	3	4	5	4	5	4	1	4	4	38
14	3	2	4	4	5	5	4	3	5	4	39
15	2	1	4	3	3	4	4	3	2	4	30
16	5	5	3	4	2	5	5	4	5	3	41
17	3	3	4	5	3	5	5	5	3	5	41
18	3	3	3	3	4	4	4	5	3	3	35
19	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49
Jml	81	78	81	77	76	86	80	74	78	81	792
Skor	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	
%	85%	82%	85%	81%	80%	90%	84%	77%	82%	85%	
Rata	83,3 %										

Berdasarkan tabel di atas, dilihat bahwa hasil rata rata pada angket kelas eksperimen sebesar 83,3% atau dibulatkan menjadi 83% dalam predikat kategori baik. Nilai rata rata keseluruhan diperoleh dari penjumlahan keseluruhan persen (%) kemudian dibagi jumlah pernyataan angket kelas eksperimen. Hasil rata-rata angket kelas eksperimen $\frac{792}{19} = 41,68$

Perhitungan rata rata presentase $\frac{833,6842}{10} = 83,3 \%$

4. Data hasil Angket Siswa kelas Kontrol

Penyebaran angket ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana tanggapan responden ketika belajar menggunakan media gambar. Adapun pertanyaan dan hasil angket jawaban responden kelas kontrol dapat dilihat di tabel 4.6 daftar pertanyaan dan tabel 4.7 jawaban responden adalah sebagai berikut :

Tabel 4.6 Daftar Pernyataan konsioner kelas Kontrol

No.	Pernyataan konsioner atau angket kelas kontrol
1	Saya sangat suka belajar menggunakan media gambar
2	Saya mudah memahami pelajaran dengan media gambar
3	Saya tidak bosan belajar menggunakan media gambar
4	Saya senang belajar dengan media gambar
5	Saya selalu menyimak penjelasan guru
6	Saya suka mengerjakan tugas yang diberikan guru
7	Saya selalu aktif bertanya
8	Saya tidak bosan belajar IPS dengan media gambar
9	Saya selalu ikut serta di kegiatan diskusi kelompok
10	Saya berminat pembelajaran selanjutnya dengan media gambar

Tabel 4.7 Daftar Jawaban Responden kelas Kontrol

No	Ang. 1	Ang. 2	Ang. 3	Ang. 4	Ang. 5	Ang. 6	Ang. 7	Ang. 8	Ang. 9	Ang. 10	Skor
1	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	48
2	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	48
3	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	45
4	5	3	4	5	5	5	4	3	5	5	44
5	4	3	5	2	4	3	4	3	5	5	38
6	3	2	4	5	5	5	5	2	4	4	39
7	5	4	5	3	4	5	5	4	5	3	43
8	5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	46
9	5	5	5	4	4	4	5	5	3	5	45
10	4	4	3	5	5	5	4	4	4	4	42
11	5	3	5	3	4	5	3	3	4	4	39
12	3	4	4	4	5	5	4	4	2	5	40
13	4	1	5	4	4	4	4	1	4	5	36
14	4	3	5	5	4	3	4	3	5	4	40
15	4	3	4	3	4	2	2	3	3	3	31
16	3	4	5	2	3	5	3	4	2	2	33
17	5	5	5	3	4	3	3	5	5	5	43
18	3	5	4	4	3	3	3	5	5	2	37
19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49
Jml	81	74	86	76	81	81	73	74	81	79	786
Sko r	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	
%	85%	77%	90%	80%	85%	85%	76%	77%	85%	83%	
Rt %	82,7%										

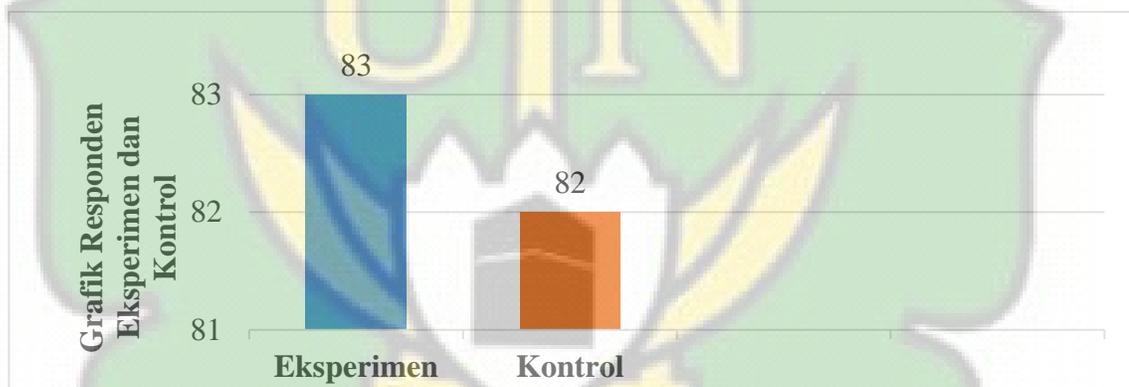
Berdasarkan tabel di atas, dilihat bahwa hasil rata rata pada angket kelas kontrol sebesar 82,7 % atau dibulatkan menjadi 82 % dalam predikat katategori baik. Nilai rata rata keseluruhan diperoleh dari penjumlahan keseluruhan persen (%) kemudian dibagi jumlah pernyataan angket kelas kontrol. $\frac{786}{19} = 41,36$

Perhitungan Rata Rata Persentase $\frac{827,3684}{10} = 82,7 \%$

Tabel 4.8 Kriteria Minat belajar kelas kontrol

Presentase	Nilai Huruf	Bobot	Predikat
86% - 100%	A	5	Sangat Baik
76% - 85%	B	4	Baik
60% - 75%	C	3	Cukup
55% - 59%	D	2	Kurang Baik
00% - 54%	E	1	Tidak

Gambar 4.1 Grafik Responden Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol



Berdasarkan Gambar 4.2 Grafik Responden Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dapat dilihat bahwa presentase rata-rata responden siswa terhadap penggunaan media animasi selama proses pembelajaran sebesar 83,3% dan presentase rata-rata responden siswa terhadap penggunaan media gambar selama proses pembelajaran sebesar 82,7%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media animasi dengan kelas kontrol yang belajar tanpa menggunakan media animasi, akan tetapi peningkatan tersebut tampak hanya selisih sedikit.

5. Data hasil *Pre-test* dan hasil *Post-test* Kelas Eksperimen

Hasil penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana minat belajar peserta didik setelah menggunakan media animasi, pada mata pelajaran IPS Tema 1 Indahnyanya kebersamaan Sub tema 1 Keberagaman Budaya Bangsa di kelas IV MIN 14 Aceh Tengah. Selanjutnya data yang dikumpul dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir berupa soal dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal untuk *Pre-test* dan sebanyak 10 soal dalam bentuk pilihan ganda untuk *Post-test* yang berkaitan dengan indikator yang ditetapkan dalam RPP. Tes awal diberikan sebelum di beri perlakuan proses belajar mengajar melalui *pres-test*, sedangkan tes akhir dilakukan melalui *Post-test* yang dilaksanakan setelah diberikan perlakuan.

Tabel 4.9 Kriteria Skor Nilai

Angka	Kriteria
80 – 100	Baik Sekali
60 – 79	Baik
50 – 65	Cukup
36 – 49	Kurang
0 – 35	Gagal

Tabel 4.10 Hasil Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Siswa

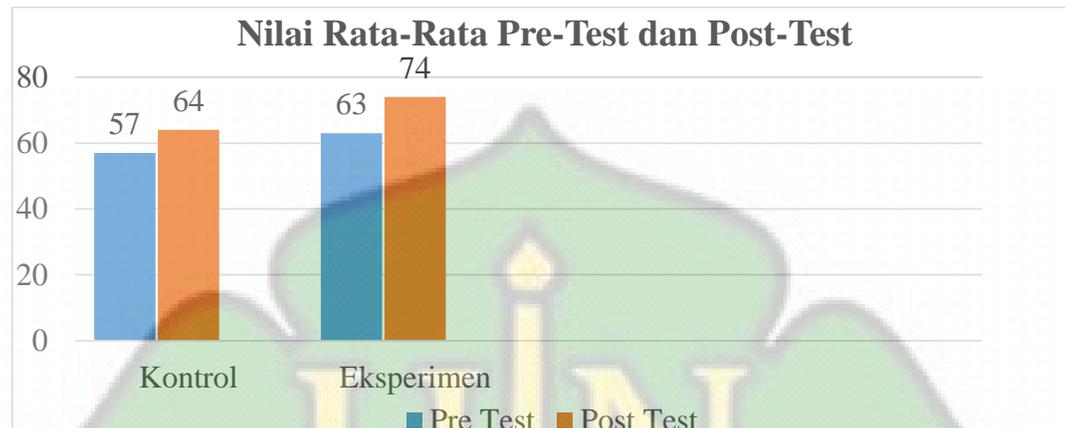
NO	Kontrol			Eksperimen		
	Sampel	Pre Test	Post Test	Sampel	Pre Test	Pro Test
1	X1	70	60	X1	70	80
2	X2	65	70	X2	70	70
3	X3	70	75	X3	70	80
4	X4	80	80	X4	80	80
5	X5	70	80	X5	80	80
6	X6	50	50	X6	60	80

7	X7	60	60	X7	60	70
8	X8	40	50	X8	50	50
9	X9	50	70	X9	60	70
10	X10	60	70	X10	70	80
11	X11	70	70	X11	80	90
12	X12	50	70	X12	60	70
13	X13	30	60	X13	50	60
14	X14	60	60	X14	60	70
15	X15	60	60	X15	60	70
16	X16	60	50	X16	70	80
17	X17	20	50	X17	50	70
18	X18	70	80	X18	70	90
19	X19	50	50	X19	60	70
Jumlah		1085	1215		1230	1410
Nilai Rata-Rata		57,11	63,95		64,74	74,21

Sumber : Nilai pretest dan posttest minat belajar MIN 14 Aceh Tengah

Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat perolehan nilai *Pre-test* dan *Post-test* siswa. Nilai *Pre-test* siswa adalah rentangan dari 100-10, dengan rincian 70 perolehan nilai tertinggi *Pre-test* dan 10 adalah nilai terendah *Pre-test*, nilai rata-rata *pre-test* adalah 43,9. Kemudian perolehan nilai *Post-test* adalah rentangan 100-50, dengan rincian 80 adalah perolehan nilai tertinggi *post test* dan 50 adalah nilai perolehan terendah *post-test*, dengan nilai rata-rata *post-test* adala 60,263.

Gambar 4.2 Rata-Rata Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen



Berdasarkan Gambar 4.2 diketahui bahwa rata-rata *Post -test* di kelas eksperimen dengan menggunakan media animasi sebesar lebih tinggi yaitu 74,21 sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai *Post test* dengan menggunakan media gambar lebih rendah yaitu 64,74.

C. Uji Validitas Angket

Uji validitas menunjukkan sejauh mana alat ukur suatu penelitian dapat mengukur sesuatu yang ingin di ukur. Dalam hal ini peneliti menggunakan angket yang terdiri dari 10 pernyataan tentang pengaruh media animasi variabel (X) sebanyak 5 pernyataan dan sebanyak 5 pernyataan yang membahas bagaimana minat belajar siswa setelah menggunakan media animasi variabel (Y). Pengujian validitas instrument pada penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket kepada peserta didik setelah proses pembelajaran sudah berlangsung. Hasil angket ini di uji dengan korelasiantara tiap-tiap pertanyaan dinyatakan valid jika mempunyai r_{hitung} lebih besar

dari r_{tabel} yaitu 0,4555 pada taraf signifikan 5%. hasil pengujian Validitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.11 Uji Validitas Angket Kelas Eksperimen Variabel X dan Variabel Y Media Animasi

No	r Hitung	r Tabel 5% (19)	Kriteria
1	0,737	0,456	Valid
2	0,752	0,456	Valid
3	0,471	0,456	Valid
4	0,426	0,456	Tidak Valid
5	0,482	0,456	Valid
6	0,164	0,456	Tidak Valid
7	0,463	0,456	Valid
8	0,542	0,456	Valid
9	0,473	0,456	Valid
10	0,499	0,456	Valid

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pengujian validitas variabel X dan Variabel Y semua data dinyatakan valid untuk variabel X media animasi dan satu data dinyatakan tidak valid untuk Variabel Y minat belajar siswa karena memiliki r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya. Hasil pengujian validitas selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4.12 Uji Validitas Angket Kelas Kontrol Variabel X dan Variabel Y Media Animasi

No	r Hitung	r Tabel 5% (19)	Kriteria
1	0,671	0,456	Valid
2	0,604	0,456	Valid

3	0,605	0,456	Valid
4	0,605	0,456	Valid
5	0,482	0,456	Valid
6	0,490	0,456	Valid
7	0,442	0,456	Tidak Valid
8	0,604	0,456	Valid
9	0,549	0,456	Valid
10	0,541	0,456	Valid

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pengujian validitas variabel X memiliki data valid dan Variabel Y memiliki satu data dinyatakan tidak valid karena memiliki r hitung lebih kecil dari r tabel. Hasil pengujian validitas selengkapnya dapat dilihat pada lampiran di atas.

D. Analisis Data Hasil Penelitian

1. Analisis Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian dari masing-masing kelas berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas perlu dilakukan sebagai syarat untuk uji-t. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan uji *Shapiro-wilk* dengan menggunakan program SPSS versi 20.

Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas *Shapiro-wilk*

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
KELAS		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
MINAT	EKSPERIMEN	.131	19	.200*	.958	19	.535
BELAJAR	KONTROL	.100	19	.200*	.969	19	.763

Berdasarkan tabel 4.13 di atas dapat dilihat bahwa kriteria pengujian normality dengan kriteria pengambilan yaitu Jika Nilai Sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika nilai Sig. < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Dari tabel *Shapiro-Wilk* sig Nilai yang diperoleh pada kelas eksperimen nilai sig 0,535 > 0,05 maka data berdistribusi normal, dan kelas kontrol nilai sig 0,763 > dari 0,05 maka berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah data penelitian dilakukan uji normalitas dan berdistribusi normal. Maka selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas merupakan salah satu syarat (mutlak) untuk melakukan uji *independent sampel t test*. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah ada kesamaan varian antara kelompok kelas eksperimen ada kelompok kelas kontrol. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS versi 20. Adapun kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut :

1. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka distribusi data adalah homogen (varians data sama)
2. Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka data adalah tidak homogen (varians data tidak sama) Berikut hasil uji homogenitas menggunakan SPSS versi 20.

Tabel 4.14 hasil Uji Homogenitas Minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0.390	1	36	.536

Berdasarkan Tabel 4.12 dapat dilihat nilai signifikan (*sig*) tabel *levene statistic* tabel signifikan adalah sebesar 0,536. Karena $0,536 > 0,05$ (0,536 lebih besar dari 0,05). Maka dapat disimpulkan varian data sama atau bersifat homogen.

3. Uji Hipotesis

Berdasarkan Uji Prasyarat analisis statistik, diperoleh bahwa data minat belajar peserta didik pada kedua kelompok dalam penelitian ini berdistribusi normal dan bersifat homogen. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji *t independent sampel t-test*. Uji perbedaan dengan menggunakan uji *independent sampel t-test* ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media animasi terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV di MIN 14 Aceh Tengah antara kelas yang diperlakukan (eksperimen) dan kelas yang tidak diberi perlakuan (kontrol). Berikut disajikan hipotesis penelitian :

H₀ : (tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara minat kelas eksperimen dan kelas kontrol

H_a : (terdapat perbedaan yang signifikan antara minat kelas eksperimen dan kelas kontrol).

Hipotesis penelitian akan di uji dengan kriteria pengujian sebagai berikut : jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H₀ terima dan H_a ditolak. Atau jika nilai signifikan $< 0,05$, maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H₀ terima dan H_a ditolak. Berikut disajikan hasil uji *Independent Sample t-test* dengan menggunakan SPSS versi 20.

Tabel 4.15 Hasil uji t

Variabel	t hitung	t tabel Df 36	Signifikan
Media Animasi – Minat Belajar	0,195	2,042	0,846

Tabel 4.16 Uji Hipotesis

Group Statistics					
	KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
MINAT	EKSPERIMEN	19	41.68	4.911	1.127
BELAJAR	KONTROL	19	41.37	5.047	1.158

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	.390	.536	.195	36	.846	.316	1.615	-2.961	3.592
			.195	35.973	.846	.316	1.615	-2.961	3.592

Karena varians data homogen, maka dipilih kolom *Equal Variances Assumed*, pada baris t-test *for Equal of Means* diperoleh $t_{hitung} = 0,195$. $df = 36$ dan sig (2-tailed) sebesar 0,846 dan nilai t_{hitung} sebesar $0,195 < 2,042$ nilai t_{tabel} . Maka dapat dikatakan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan kata lain minat belajar peserta didik yang diajarkan melalui media animasi pada mata pelajaran IPS kelas IV di MIN 14 Aceh Tengah “Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh media animasi terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV di MIN 14 Aceh Tengah”. Dalam hal ini minat belajar peserta didik antara kelas eksperimen

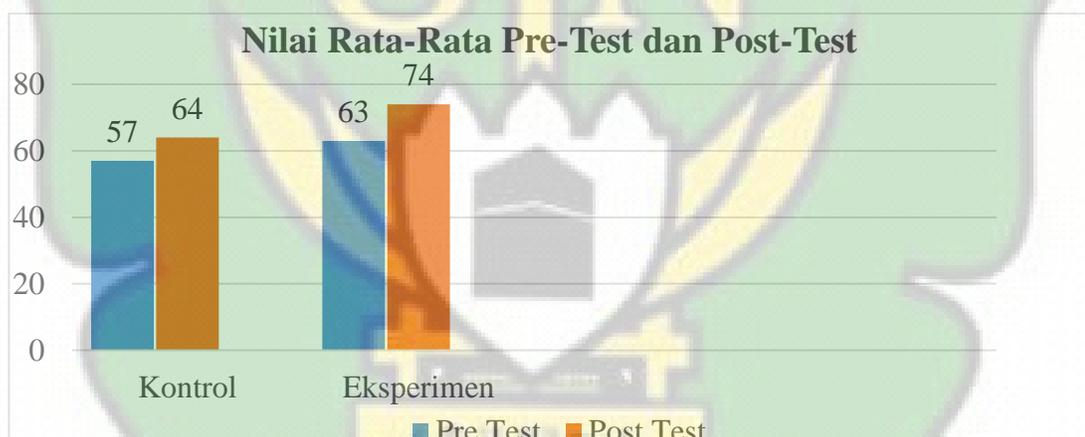
dan kelas kontrol masih tidak terdapat peningkatan dengan kata lain eksperimen (percobaan) menggunakan media animasi tidak berhasil.

E. Pembahasan

1. Hasil *Pretest-Posttest*

Berdasarkan hasil Pre-test dan Post-test siswa dengan menggunakan media animasi pada materi keberagaman budaya bangsa dapat dilihat pada tabel 4.16 sebagai berikut :

Tabel 4.17 Grafik rata-rata nilai pre-test dan post-test



Adapun hasil (*Post-test*) pada kelas eksperimen sebesar 74,24 (dibulatkan menjadi 74) dan dengan rata-rata post test di kelas kontrol sebesar 64,74 (dibulatkan menjadi enam puluh empat) dan adapun hasil (*Pre-test*) kelas eksperimen dengan rata-rata sebesar 64,74 (dibulatkan menjadi enam puluh empat), dan rata-rata pre-test kelas kontrol sebesar 57,11 (dibulatkan menjadi lima puluh tujuh).

Dengan perbandingan kategori minat belajar menunjukkan bahwa dilihat dari kriteria skor nilai untuk post-test kelas eksperimen sebesar 74,24 (dibulatkan menjadi 74) kategori baik dan untuk skor nilai post-test pada kelas kontrol sebesar 64,74 (dibulatkan menjadi enam puluh empat) di kategori baik. Artinya dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan minat belajar peserta didik di kelas IV di MIN 14 Aceh Tengah hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan rata-rata pada tes Post-test.

2. Hasil observasi aktivitas siswa

Minat belajar adalah kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Unsur minat belajar mencakup perasaan senang dan perhatian. Jenis dalam minat belajar ada tiga jenis yaitu yang pertama minat personal yang merupakan bentuk ketertarikan yang biasanya tumbuh dengan sendirinya. Yang kedua minat situasional yang merupakan minat tidak permanen atau tergantung pada rangsangan eksternal dapat berupa media yang digunakan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Dan yang terakhir minat psikologis yang merupakan minat yang secara terus menerus jika siswa tersebut memiliki pengetahuan yang cukup tentang suatu pelajaran artinya jika siswa menikmati proses pembelajaran dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan terus belajar maka dapat dikatakan siswa tersebut termasuk dalam jenis minat psikologis.

Berdasarkan observasi di lapangan peneliti melihat siswa sangat senang ketika belajar menggunakan media animasi. Peneliti juga memperhatikan aktivitas siswa ketika di dalam ruangan kelas terlihat siswa memiliki rasa senang saat belajar

menggunakan media yang berwarna dan memiliki suara yang jelas, siswa juga menunjukkan rasa ketertarikan yang tinggi saat belajar menggunakan media animasi hal tersebut dilihat saat peneliti menjelaskan pembelajaran hari ini akan menggunakan video yang menampilkan keberagaman budaya bangsa yang ada di Indonesia.

Ketika proses pembelajaran berlangsung siswa tampak fokus saat memperhatikan penayangan video tanpa adanya paksaan dari peneliti walaupun masih ada beberapa siswa yang menunjukkan rasa tidak tertarik. Siswa juga tampak sangat bersemangat saat pembagian kelompok dan saat berdiskusi kelompok. Jadi data berdasarkan hasil observasi penggunaan media animasi terhadap minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan minat belajar siswa yang menggunakan media video animasi dan minat belajar yang menggunakan media gambar. Data hasil penelitian indeks pada kelas eksperimen sebesar 83,1% dan data hasil indeks pada kelas kontrol adalah sebesar 80%.

Berdasarkan hasil analisis dari lembar observasi aktivitas pada indeks presentase minat belajar pada kelas eksperimen 83,1% kategori baik, sedangkan untuk kelas kontrol 80% kategori baik. Data tersebut secara tidak langsung telah menunjukkan adanya perbedaan media video terhadap minat belajar siswa dengan media gambar.

Perbedaan penerapan media video animasi terhadap minat belajar siswa dapat diketahui melalui pengambilan data yang dilaksanakan pada kegiatan proses

pembelajaran berlangsung. Terbukti dengan hasil rata-rata skor minat belajar kelas eksperimen 83,1%, sedangkan kelas kontrol sebesar 80%. Rata rata skor akhir minat belajar menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar setelah menggunakan media animasi.

3. Hasil angket siswa

Berdasarkan hasil angket pada penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen (menggunakan media animasi) selama proses pembelajaran berlangsung pada materi Keberagaman Budaya Bangsaku tergolong baik. hal tersebut dapat dilihat dari hasil rata-rata angket yang menggunakan indikator minat yang telah ditentukan. Indikator minat yang telah ditentukan adalah perasaan senang saat belajar, ketertarikan dalam belajar, dan perhatian dalam belajar.

Hasil rata-rata pada angket untuk kelas eksperimen adalah sebesar 83,3% dengan kategori baik dilihat pada tabel 4.8. Hal ini dapat terlihat dari jawaban responden setelah selesai belajar menggunakan media animasi, seperti siswa lebih aktif bertanya saat proses pembelajaran berlangsung, siswa ikut serta di kegiatan diskusi kelompok, siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Adapun hasil angket yang pada penelitian pada kelas kontrol (tanpa menggunakan media animasi) selama proses pembelajaran berlangsung tergolong baik hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil rata-rata yang didapatkan dari responden atau siswa ketika tidak menggunakan media pembelajaran.

Adapun hasil rata-rata angket untuk kelas kontrol adalah sebesar 82% dengan kategori baik dilihat pada tabel 4.8. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar menggunakan media animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga memberi pengaruh baik terhadap minat belajar siswa.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

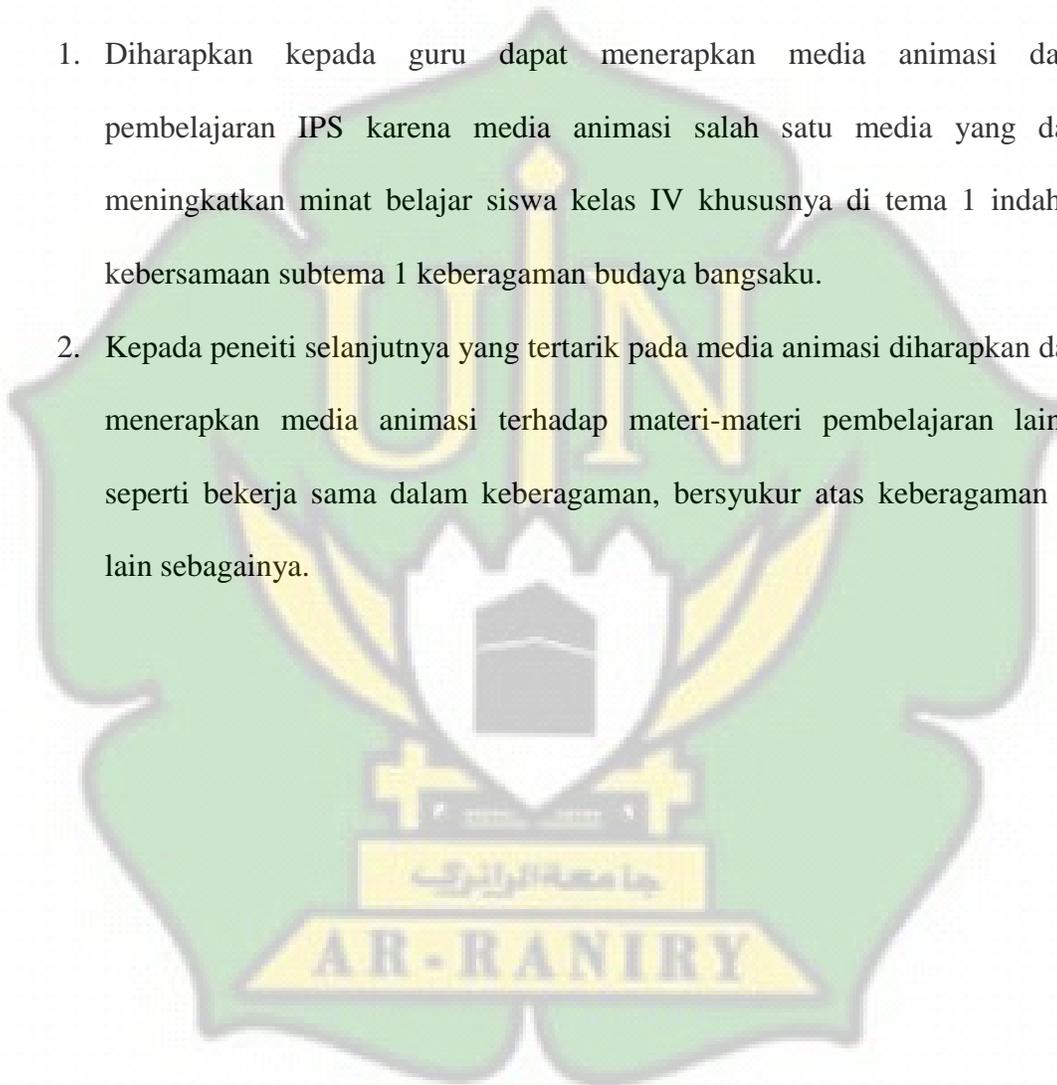
Berdasarkan hasil penelitian pengaruh media animasi terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran IPS di MIN 14 Aceh Tengah, penulis menyimpulkan:

1. Minat belajar peserta didik setelah menggunakan media animasi tersebut dapat dilihat dari hasil presentase kelas eksperimen (menggunakan media animasi) sebesar 83% dan hasil presentase untuk kelas kontrol (tanpa menggunakan media animasi) sebesar 80% dengan kategori baik. Karena adanya peningkatan presentase maka media animasi tersebut berpengaruh pada minat belajar peserta didik saat menggunakan media.
2. Dari hasil uji-t didapatkan hasil dengan kesimpulan tidak terdapat perbedaan minat belajar peserta didik yang diajarkan melalui penggunaan media animasi dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media animasi. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji-t *independent sample t test* yang memiliki nilai t_{hitung} sebesar $0,195 < 2,042$ $0,08$ ($0,195$ lebih kecil dari $2,042$) Maka dapat dikatakan bahwa H_0 diterima dan H_a di tolak yang artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan media animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV di MIN 14 Aceh Tengah.

B. Saran

Agar terwujudnya tujuan pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran maka disarankan :

1. Diharapkan kepada guru dapat menerapkan media animasi dalam pembelajaran IPS karena media animasi salah satu media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV khususnya di tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku.
2. Kepada peneiti selanjutnya yang tertarik pada media animasi diharapkan dapat menerapkan media animasi terhadap materi-materi pembelajaran lainnya seperti bekerja sama dalam keberagaman, bersyukur atas keberagaman dan lain sebagainya.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. (1988). *Penelitian Program Penelitian*. Jakarta: Bina Aksara.
- Asrina. (2021). “Penerapan Pendekatan Contextual Teaching And Elerning Dengan Menggunakan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MIS Meuras Baro Aceh Besar”. *Skripsi*. Darussalam. Banda aceh: UIN Ar-Raniry
- Bungin Burhan M. (2010). *Metode penelitian kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Deni Abdullah Ishak. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fenny, Caska, dkk. (2017). “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X Jurusan IPS SMA 1 Kundur”., *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 4 No. 2.
- Gunawan Rudi. (2013). *Pendidikan IPS filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hartono Rudi. (2013). *Ragam Model Belajar yang Mudah Diterima Murid*. Yogyakarta: Diva Press.
- J Lexi. (2002). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Remaja Rosda Karya.
- Margono. (2004). “Metodologi Penelatian Pendidikan. Jakarta: Rineka cipta Nazmi
- Muhammad Nazmi. (2017). “Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA PGII 2 Bandung”. *Jurnal Pendidikan Ilmu Geografi*. Vol. 17 No. 1.

- Maulana, Rocbadi.Arris, dkk. (2017). “Pengaruh Media Video Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pelajaran Menggambar Bentuk Bidang Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMKN 4 Tangerang Selatan”. *Jurnal Pendidikan Tehnik Sipil*, Vol. 6 No. 2.
- Mahatir Achmad, *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V di SD Anak Bangsa Kota Makassar*. (Makassar:Muhammadiyah Makassar: University, 2021)
- Nengsi Sri. (2015). “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 1 No. 2.
- Rahman Maman. Hasan Syamsuri. dkk (2014). “Penerapan Media Audio dan Animasi pada Materi Memvakum dan mengisi refrigeran terhadap hasil belajar siswa”. *Jurnal Pendidikan Tehnik Mesin*, Vol. 1 No. 1.
- Ramayulis. (2015). *Dasar-Dasar Kependidikan Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Radar Jaya Offset.
- Roida. Eva. (2012). “Pengaruh Minat dan Keberhasilan Belajar siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika”. *Jurnal Ilmiah Pendidika MIPA*, Vol. 2 No. 2.
- Rusmiati. (2017). “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang studi Ekonimi siswa Ma Al Fattah SumberMulyo”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, Vol.1 No. 1.
- Sadiman s Ariel. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Gafindo Persada
- Shaleh Rachman Abdul. (2004). *Madrasah Dan Pendidikan Anak Banga Visi, Misi, dan Aksi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Sugiono. (2017). *Metodelogi Peneletian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sutria Dewi. Rahmat Murborjono, dkk. (2018). “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dan Kesiapan Belajar Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 47 Kota Jambi”. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 2 No. 2.
- Suwaibah. (2019). “Manajemen Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Jaya”. Skripsi , Darussalam.Banda aceh: UIN Ar-Raniry
- Yunita Liza.(2017). “Pengaruh penggunaan media animasi terhadap aktivitas siswa pada materi sistem pencernaan di SMP I Darussalam”. *Skripsi*. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry
- Zain Azwan. dan Djamarah Bahri Syaiful. (2002). *Stretegi Belajar Mengajar*.Jakarta: Rineka Cipta
- Zuhri Saifudin. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar IPS materi Keberagaman Budaya Bangsaku melalui Model Pembelajaran Kooperatif Learning tipe SnowBall Throwing pada Siswa kelas IV MI Sruwen*. Skripsi.Jawa Tengah:IAIN Salatiga

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-10120/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2021
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah MIN 14 Aceh Tengah

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **SRI KINANTI / 170209112**
Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat sekarang : Jl. T. Nyak Arief Darussalam Kec. Syiah Kuala Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Media Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MIN 14 Aceh Tengah**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 29 Juli 2021
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 13 Agustus
2021

Dr. M. Chalis, M.Ag.

AR-RANIRY

Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH TENGAH
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 14 ACEH TENGAH
KECAMATAN SILIH NARA KABUPATEN ACEH TENGAH
 Alamat : Jl. Takengon – Angkup Remesen KodePos : 24562

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

No: B- 70 /Mi.01.09.14/PP.00.9/08/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : IWAN DAUDI, S.Pd.I
 NIP : 19740105 200501 1 001
 Jabatan : Kepala MIN 14 Aceh Tengah

Menerangkan bahwa:

Nama : SRI KINANTI
 NIM : 170209112
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Nama yang tersebut adalah benar-benar telah melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MIN 14 Aceh Tengah.”**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Takengon, 09 Agustus 2021
 Kepala Madrasah



IWAN DAUDI, S.Pd.I
 NIP. 19740105 200501 1 009

Lampiran 3 : Lembar Angket Kelas Eksperimen

**ANGKET MINAT KELAS EKSPERIMEN BELAJAR SISWA
TERHADAP PEMBELAJARAN IPS**

Mata Pelajaran : IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Kelas/Semester : IV (Empat)

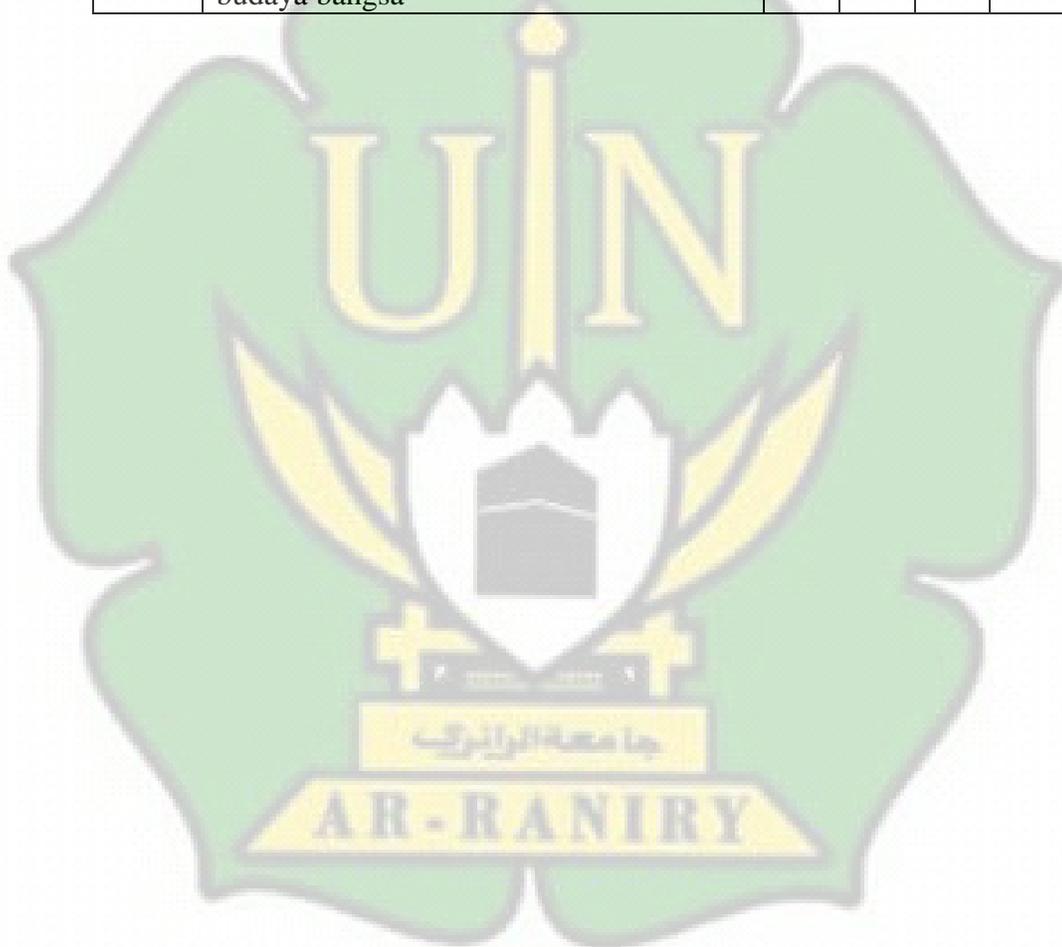
Hari / Tanggal :

Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket terdiri atas 10 pernyataan. Pertimbangkan baik baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan pelajaran IPS, berikan jawaban yang benar-benar dan jujur dengan pilihanmu .
2. Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai jawabanmu.
 S : Setuju Setuju (5)
 S : Setuju (4)
 R : Ragu – Ragu (3)
 TS : Tidak Setuju (2)
 STS : Sangat Tidak Setuju (1)

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		S	SS	R	TS	STS
1	Belajar menggunakan media animasi membuat saya lebih mudah memahami materi keberagaman budaya bangsa					
2	Belajar menggunakan media animasi lebih menarik					
3	Belajar menggunakan animasi media merangsang daya fikir saya					
4	Belajar menggunakan media animasi menambah semangat belajar					
5	Belajar menggunakan animasi tidak membosankan					
6	Belajar menggunakan media animasi menambah minat dalam belajar					

7	Belajar menggunakan media animasi membosankan					
8	Belajar menggunakan animasi membuat saya aktif bertanya					
9	Belajar menggunakan media animasi tidak membosankan					
10	Belajar menggunakan media animasi sangat cocok untuk materi keberagaman budaya bangsa					



Lampiran 4 : *Lembar Angket Kelas Kontrol*

**ANGKET MINAT KELAS KONTROL BELAJAR SISWA
TERHADAP PEMBELAJARAN IPS**

Mata Pelajaran : IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Kelas/Semester : IV (Empat)

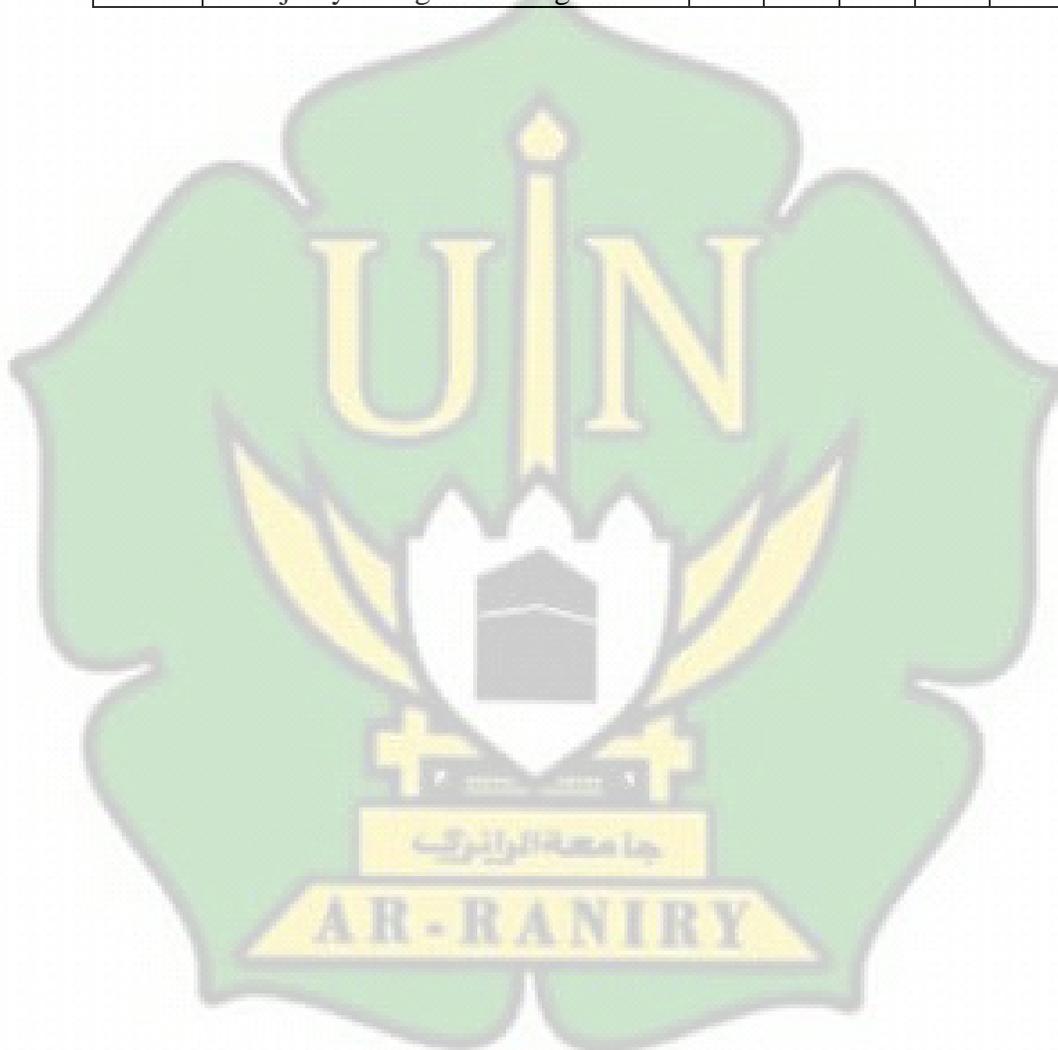
Hari / Tanggal :

Petunjuk Pengisian Angket

1. Angket terdiri atas 10 pernyataan. Pertimbangkan baik baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan pelajaran IPS, berikan jawaban yang benar-benar dan jujur dengan pilihanmu .
2. Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai jawabanmu.
 S : Setuju Setuju (5)
 S : Setuju (4)
 R : Ragu – Ragu (3)
 TS : Tidak Setuju (2)
 STS : Sangat Tidak Setuju (1)

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		S	SS	R	TS	STS
1	Saya sangat suka belajar menggunakan media gambar					
2	Saya mudah memahami pelajaran dengan media gambar					
3	Saya tidak bosan belajar menggunakan media gambar					
4	Saya senang belajar dengan media gambar					
5	Saya selalu menyimak penjelasan guru					
6	Saya suka mengerjakan tugas yang diberikan guru					
7	Saya selalu aktif bertanya					

8	Saya tidak bosan belajar IPS dengan media gambar					
9	Saya selalu ikut serta di kegiatan diskusi kelompok					
10	Saya berminat pembelajaran selanjutnya dengan media gambar					



Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****KELAS KONTROL**

Satuan Pendidikan	: MIN 14 Aceh Tengah
Kelas / Semester	: IV / 1
Tema	: Indahny Kebersamaan
Sub tema 1	: Keberagaman Budaya Bangsaku
Pembelajaran ke	: 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 (70 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Memenuhi dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru
- KI 3 : Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah sekolah
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis yang sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN
1	IPS 3.2 Mengidentifikasi keberagaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	3.2.1 Menjelaskan Pengertian Keberagaman 3.2.2 Menyebutkan contoh-contoh suku yang ada di Indonesia 3.2.3 Menentukan tempat ibadah sesuai dengan agama yang di anut 3.2.4 Menyimpulkan amanat dari keberagaman budaya bangsa 4.2.1 Mempresentasi hasil diskusi yang dilakukan

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian Keberagaman budaya
2. Siswa mampu menyebutkan contoh-contoh suku yang ada di Indonesia
3. Siswa mampu menentukan tempat ibadah sesuai dengan agama yang di anut
4. Siswa menyimpulkan amanat dari keberagaman budaya bangsa
5. Siswa mampu mempresentasikan hasil diskusi yang dilakukan

D. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Sainifik
2. Metode : Ceramah, Diskusi dan tanya jawab

E. MATERI

1. Keberagaman Budaya Bangsa

F. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media Gambar

G. SUMBER BELAJAR

1. Buku guru dan Buku Siswa
2. Bobo.id Grace Eirin, *Pengertian Keberagaman Budaya Bangsa*, Juli 2021. Diakses pada tanggal 2 juli 2021 dari Situs : “ <https://bobo.grid.id/read/082787794/pengertian-keragaman-di-indonesia-beserta-jenis-dan-contohnya-materi-kelas-4-sd-tema-1-subtema-1?page=all> “
3. Kompas Com, *Daftar Makanan Tradisional Indonesia*, “ <https://www.kompas.com/skola/read/2021/05/21/121943869/daftar-makanan-tradisional-di-indonesia>. Diakses pada tanggal 13 Agustus 2021
4. Jurnal Ponsel, *Jumlah suku yang ada di Indonesia*. Diakses pada tanggal tanggal 5 juli 2021 dari disitus : “ <https://www.jurnalponsel.com/jumlah-suku-bangsa-yang-ada-di-indonesia/> “
5. Insan Fazrul, *Tempat Ibadah dari berbagai agama yang di anut di Indonesia*, 14 Desember 2021. Diakses pada tanggal 14 Desember 2021 dari disitus “ <https://www.jurnalponsel.com/jumlah-suku-bangsa-yang-ada-di-indonesia/> “

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1	Awal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan do'a bersama (Religi) ▪ Mengkondisikan kelas agar rapi (Mandiri) ▪ Mengabsen Kehadiran peserta didik ▪ Apersepsi <ol style="list-style-type: none"> 1. “Anak-anak kira kira dikelas ini apa kita semua sama?” apa di kelas ini semua suku Gayo”, nah kira-kira ada yang tahu apa arti keberagaman yang ada di kelas ini ? coba sebutkan keberagaman yang ada di kelas ini ? 	10 menit

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendeteksi kemampuan awal peserta didik dengan materi yang akan dipelajari “peserta didik mengamati gambar yang dibagikan kepada siswa”  <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pertanyaan besarnya adalah “ada yang tahu apa saja perbedaan di dalam gambar tersebut?” ▪ Guru merespon setiap jawaban peserta didik sehingga terjadi keaktifan dalam ruangan kelas ▪ Pertanyaan tersebut akan dijawab dengan penjelasan materi di kegiatan pembelajaran menggunakan tema “keberagaman budaya bangsa”. (Nasionalisme) ▪ Guru menyampaikan subtema dan pembelajaran keberapa yang akan digunakan untuk pembelajaran. 	
2	<p>Inti</p> <p>1. Guru memberikan tugas dengan mempertimbangan tujuan yang di capai</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membagikan soal <i>pretest</i> ▪ Guru meminta siswa membuka lembar yang dibagikan guru ▪ Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai ▪ Guru meminta siswa untuk membaca materi yang terdapat pada media yang disediakan (mencoba) ▪ Tiap-tiap siswa mengamati gambar yang dibagikan dan mengamati media gambar yang ada di depan kelas (mengamati) ▪ Sebelum memulai pembelajaran guru sedikit bertanya tentang materi yang telah diamati peserta didik (komunikasi) ▪ Guru memberi waktu untuk bertanya 	55 menit

	<p>tentang materi yang ada di media. (menanya)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menjelaskan Keberagaman Budaya di Indonesia (suku-suku yang ada di Indonesia sangat banyak, agama yang dianut di Indonesia juga bukan hanya agama Islam saja, tempat ibadah setiap agama juga berbeda dengan menggunakan media gambar (menginfomasikan) ▪ Setelah guru menjelaskan materi mengenai keberagaman budaya bangsa guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan teman kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. (mencoba) “suku yang ada di Indonesia, Agama yang di anut di Indonesia dan tempat ibadah. ▪ Sebelum guru memperbaiki hasil presentasi siswa yang masih keliru, guru meminta siswa untuk menyimpulkan amanat yang ada di dalam keberagaman budaya di Indonesia (Menalar) <p>2. Pemberian tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membagikan siswa menjadi beberapa kelompok ▪ Guru memberikan LKPD kepada tiap kelompok (mencoba) ▪ Guru memberikan tugas kepada tiap siswa untuk diselesaikan oleh siswa dan kemudian akan diminta pertanggungjawab siswa pada pertemuan selanjutnya. <p>3. Pelaksanaan tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengawasi dan memberikan dorongan sehingga peserta didik mau mengerjakan <p>4. Guru memberikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai LKPD yang diberikan. 	
--	--	--

	<p>bimbingan dan pengawasan</p> <p>5. Memperjuangkan tugas</p> <p>6. Evaluasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah selesai mengerjakan LKPD siswa bertanggung jawabkan tugasnya (mempresentasikan) ▪ Untuk pertemuan selanjutnya, siswa mengumpulkan tugas yang telah diselesaikan ▪ Guru mengevaluasi pembelajaran secara individu terhadap peserta didik. ▪ Guru memberikan tugas kepada peserta didik ▪ Guru memberikan tugas kepada peserta didik. Berbentuk pilihan ganda 10 (<i>post test</i>) (mandiri). 	
3	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar peserta didik selama sekali pertemuan (integritas) ▪ Bertanggung jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengkondisikan kelas agar tetap rapi ▪ Mengajak semua peserta didik berdoa dan guru mengucapkan salam penutup (religius) 	5 menit

I. PENILAIAN

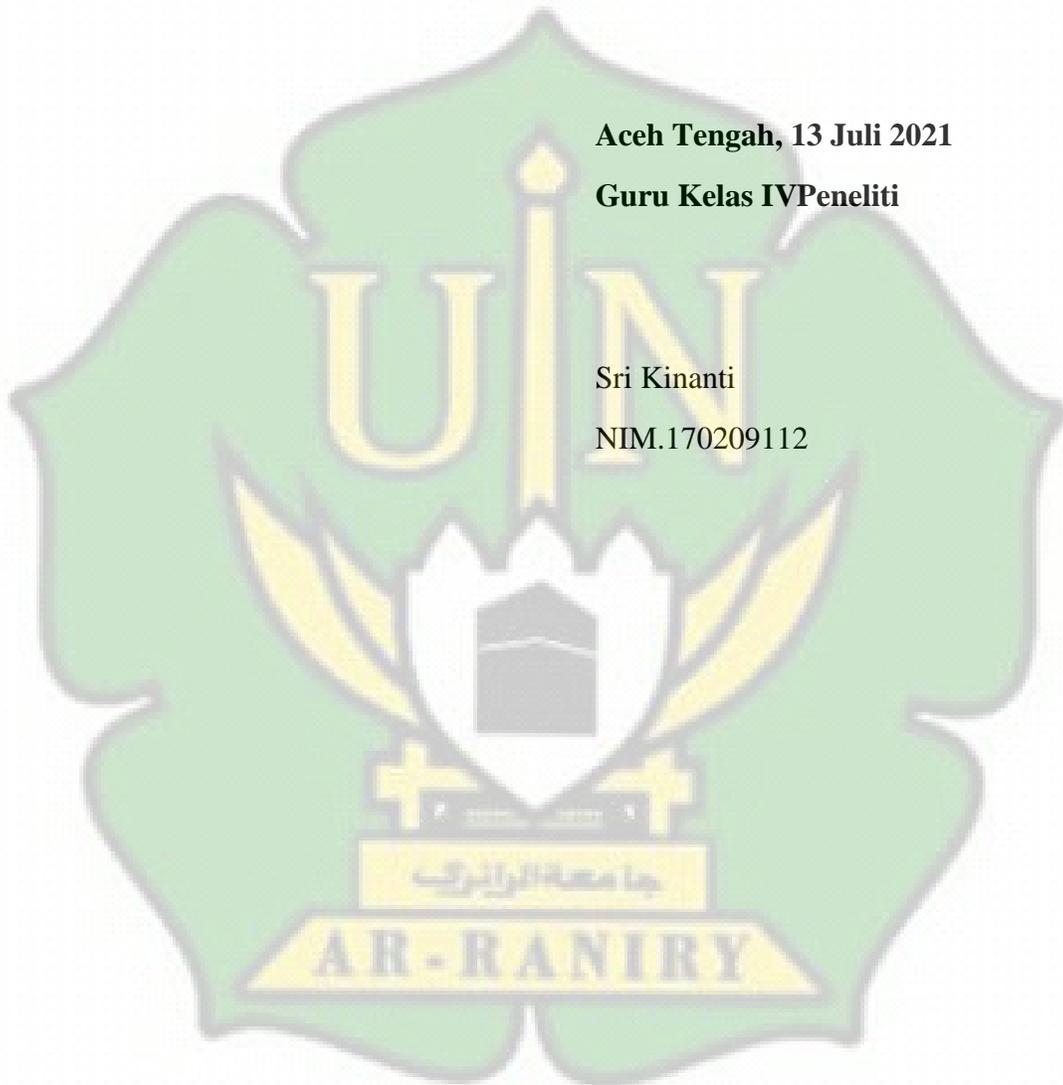
1. Prosedur Penilaian : *Pre Test* dan *Post Test*
2. Jenis Tes : Tertulis
3. Bentuk tes : Pilihan Ganda

Aceh Tengah, 13 Juli 2021

Guru Kelas IVPeneliti

Sri Kinanti

NIM.170209112



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : MIN 14 Aceh Tengah
 Kelas / Semester : IV / 1
 Tema : Indahnya Kebersamaan
 Sub tema 1 : Keberagaman Budaya Bangsaku
 Pembelajaran ke : 1
 Alokasi Waktu : 2 x 35 (70 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Memenuhi dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis yang sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN
1	IPS 3.2 Mengidentifikasi keberagaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat	3.2.1 Menjelaskan kebudayaan di setiap provinsi berbeda

	<p>sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>4.3 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang</p>	<p>3.2.2 Menyebutkan contoh-contoh alat musik yang ada di Indonesia</p> <p>3.2.3 Menentukan tarian adat sesuai dengan provinsinya</p> <p>4.3.1 Mempresentasi hasil diskusi yang dilakukan</p>
--	---	---

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan kebudayaan di setiap provinsi berbeda
2. Siswa mampu menyebutkan contoh-contoh alat music yang ada di Indonesia
3. Siswa mampu menentukan tarian adat sesuai dengan provinsinya
4. Siswa mampu mempresentasikan hasil diskusi yang dilakukan dengan kelompoknya

D. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Sainifik
2. Metode : Diskusi dan tanya jawab

E. MATERI

1. Keberagaman Budaya Bangsa

F. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media Animasi

G. SUMBER BELAJAR

1. Buku guru dan Buku Siswa
2. Saifudin Zuhri, *Peningkatan Hasil Belajar IPS materi Keberagaman Budaya Bangsa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Learning tipe SnowBall Throwing pada Siswa kelas IV MI Sruwen*, (Salatiga Jawa Tengah : IAIN Salatiga University, 2020), h. 22-27

3. MediaIndonesia.com, *rumah adat terpopuler di Indonesia*, 10 September 2021. Diakses pada tanggal 11 september dari situs :“
<https://mediaindonesia.com/humaniora/431701/10-rumah-adat-ini-jadi-yang-terpopuler-di-indonesia-loh> “
4. Shafira Chairunnisa, *34 Pakaian Adat yang ada di Indonesia dari seluruh provinsi*, 10 Agustus 2021. Diakses pada tanggal 12 Agustus 2021 dari situs <https://www.99.co/blog/indonesia/pakaian-adat-indonesia-lengkap/>

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1	Awal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan do'a bersama (Religi) ▪ Mengkondisikan kelas agar rapi (Mandiri) ▪ Mengabsen Kehadiran peserta didik ▪ Apersepsi “ anak-anak ada yang masih materi apa yang kita pelajari di pertemuan sebelumnya ? ▪ Mendeteksi kemampuan awal peserta didik dengan materi yang akan dipelajari “peserta didik mengamati video yang ditayangkan kepada siswa”  <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pertanyaan besarnya adalah “ada yang tahu ada berapa pulau di Indonesia?” ▪ Guru merespon setiap jawaban peserta didik sehingga terjadi keaktifan dalam ruangan kelas ▪ Pertanyaan tersebut akan dijawab dengan penjelasan materi di kegiatan pembelajaran menggunakan tema 	10 menit

		<p>“keberagaman budaya bangsa”. (Nasionalisme)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan subtema dan pembelajaran keberapa yang akan digunakan untuk pembelajaran. 	
2	<p>Inti</p> <p>1. Guru memberikan tugas dengan mempertimbangan tujuan yang di capai</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membagikan soal <i>pretest</i> ▪ Guru meminta siswa membuka lembar yang dibagikan guru ▪ Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai ▪ Guru meminta siswa untuk melihat materi yang terdapat pada media animasi yang disediakan (mencoba) ▪ Tiap-tiap siswa mengamati media animasi yang ditampilkan dan mengamati informasi yang disampaikan media animasi yang ditayangkan di depan kelas (mengamati) ▪ Sebelum memulai pembelajaran guru sedikit bertanya tentang materi yang telah diamati peserta didik (komunikasi) ▪ Guru memberi waktu untuk bertanya tentang materi yang ada ditayangkan di media animasi. (menanya) ▪ Guru menjelaskan Keberagaman Budaya di Indonesia (alat musik, tarian daerah, rumah adat, pakaian adat yang ada di Indonesia sangat banyak dan tentunya berbeda-beda di setiap daerah masing-masing dengan menggunakan media animasi sebagai penyampai informasi kepada peserta didik. (menginformasikan) ▪ Setelah guru menjelaskan materi mengenai keberagaman budaya bangsa guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan teman kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. (mencoba) “alat musik, tarian daerah, rumah adat, pakaian adat 	55 menit

		<p>yang ada di Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sebelum guru memperbaiki hasil presentasi siswa yang masih keliru, guru meminta siswa untuk menyimpulkan tarian apa saja yang di ingat dan materi yang sudah diamati dari video animasi (Menalar) 	
2.	Pemberian tugas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membagikan siswa menjadi beberapa kelompok ▪ Guru memberikan LKPD kepada tiap kelompok (mencoba) ▪ Guru memberikan tugas kepada tiap siswa untuk diselesaikan oleh siswa dan kemudian akan diminta pertanggungjawab siswa pada pertemuan selanjutnya. 	
3.	Pelaksanaan tugas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengawasi dan memberikan dorongan sehingga peserta didik mau mengerjakan 	
4.	Guru memberikan bimbingan dan pengawasan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai LKPD yang diberikan. 	
5.	Memperjuangkan tugas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah selesai mengerjakan LKPD siswa bertanggung jawabkan tugasnya (mempresentasikan) ▪ Untuk pertemuan selanjutnya, siswa mengumpulkan tugas yang telah diselesaikan 	
6.	Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengevaluasi pembelajaran secara individu terhadap peserta didik. ▪ Guru memberikan tugas kepada peserta didik ▪ Guru memberikan tugas kepada peseta 	

		didik. Berbentuk pilihan ganda 10 (<i>post test</i>) (mandiri).	
3	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar peserta didik selama sekali pertemuan (integritas) ▪ Bertanggung jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengkondisikan kelas agar tetap rapi ▪ Mengajak semua peserta didik berdo'a dan guru mengucapkan salam penutup (religius) 	5 menit

I. PENILAIAN

1. Prosedur Penilaian : *Pre Test* dan *Post Test*
2. Jenis Tes : Tertulis
3. Bentuk tes : Pilihan Ganda





**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD)**

**TEMA 1 INDAHNYA KEBERSAMAAN
SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1**

NAMA :

KELAS :

KELAS 4

LIVEWORKSHEETS

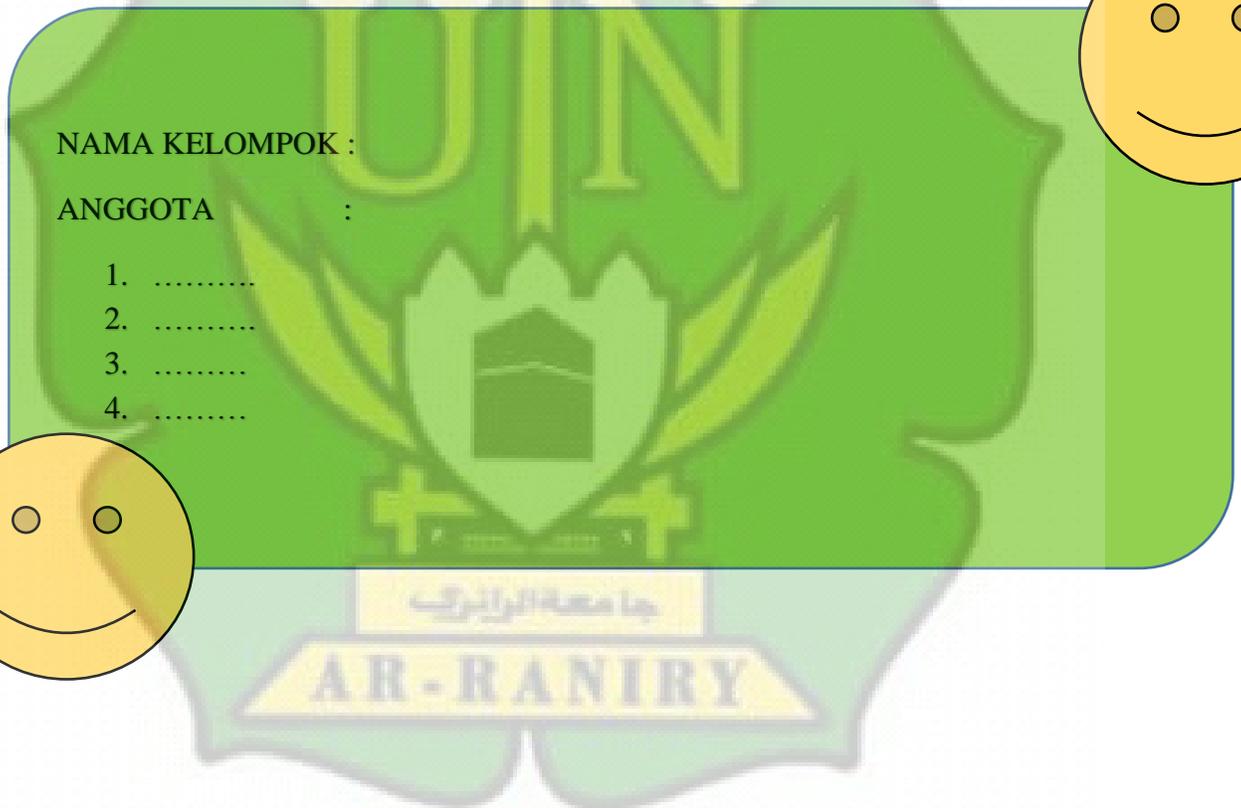
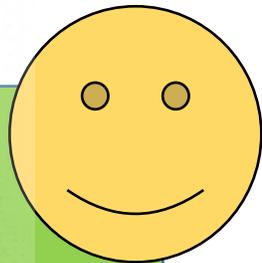
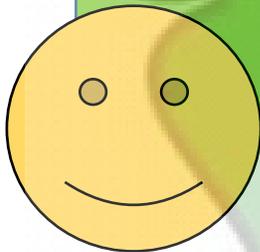
LAKUKAN KEGIATAN BERIKUT !

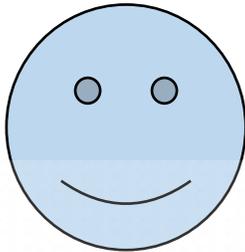
1. Dengan mengucapkan bismillahirrahmanirrahim sebelum memulai setiap pekerjaan
2. Isilah nama kelompok dibawah ini !
3. Bacalah materi sebelum memulai melaksanakannya !
4. Bacalah lembar kerja dengan teliti kemudian selesaikan secara mandiri
5. Diskusikan cara menyelesaikan masalah yang ada di kelompok saudara secara bersama-sama
6. Hasil kerja individu/pasangan, diskusikan kembali dalam kelompok !

NAMA KELOMPOK :

ANGGOTA :

1.
2.
3.
4.





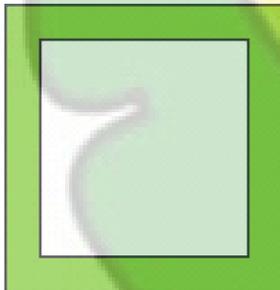
LKPD : Keberagaman Budaya Bangsa

Ayo Menempel !

Sekarang saatnya Kegiatan Menempel-nempel Gambar dilembar kerjanya ya 😊

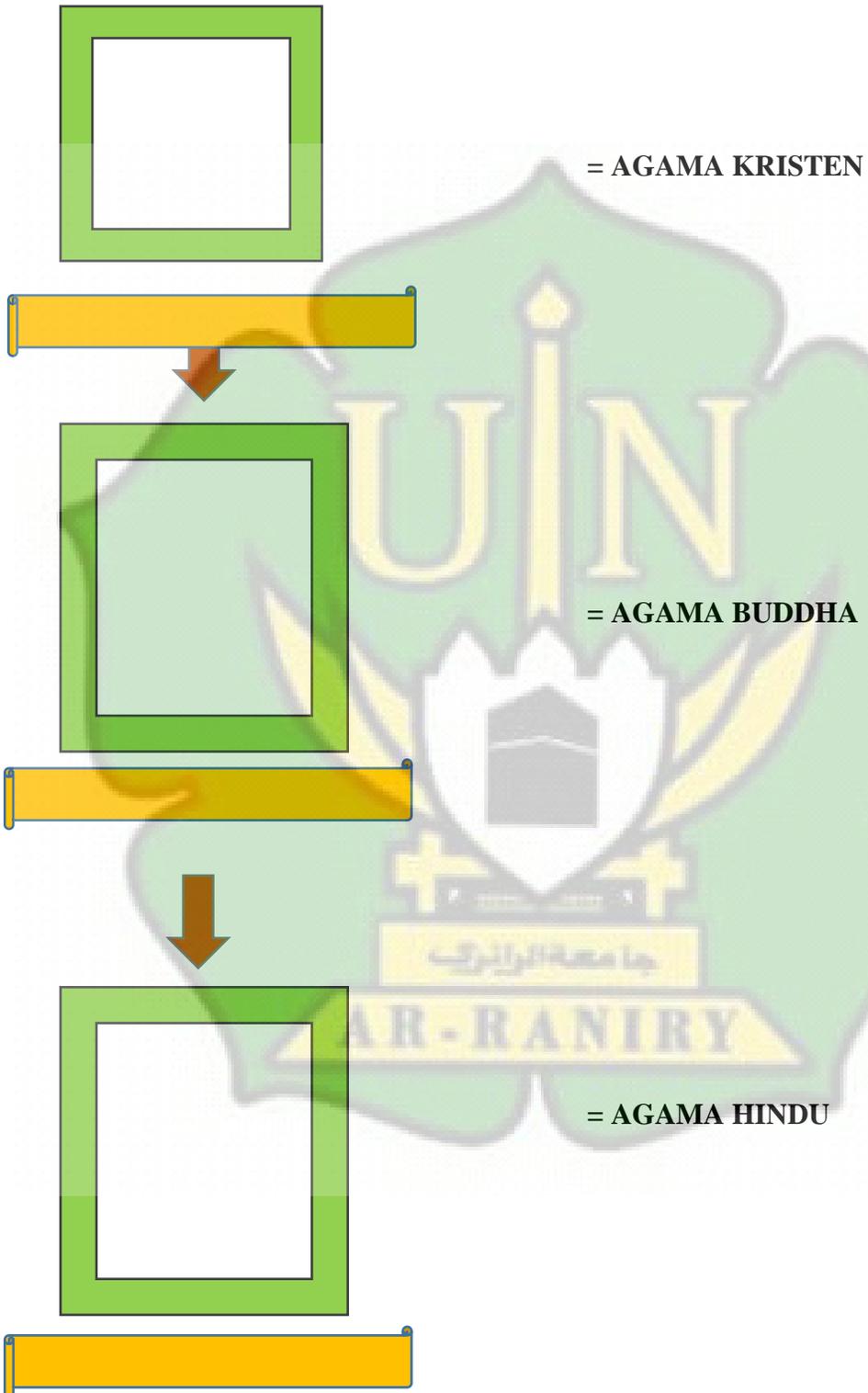
Mari tempel gambar tempat Ibadah dibawah ini, sesuai dengan keterangannya ya 😊

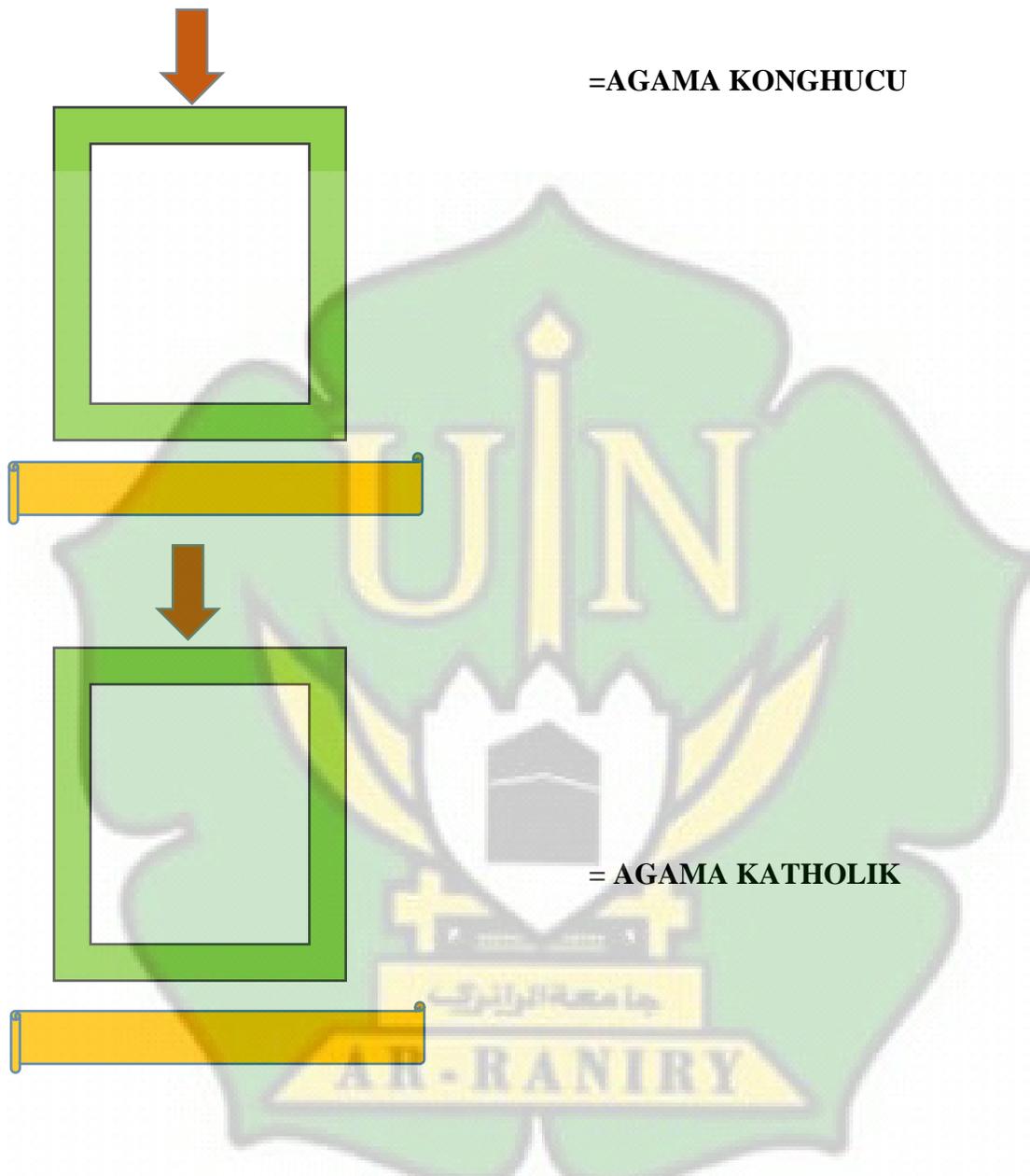
Tempelkan gambar tempat ibadahnya dibawah ini !



= AGAMA ISLAM







Ceritakanlah sedikit pengalaman mu saat berteman atau mempunyai tetangga yang berbeda agama. Menurutmu bagaimana sikap mu terhadap orang disekitarmu yang berbeda agama dengan mu !

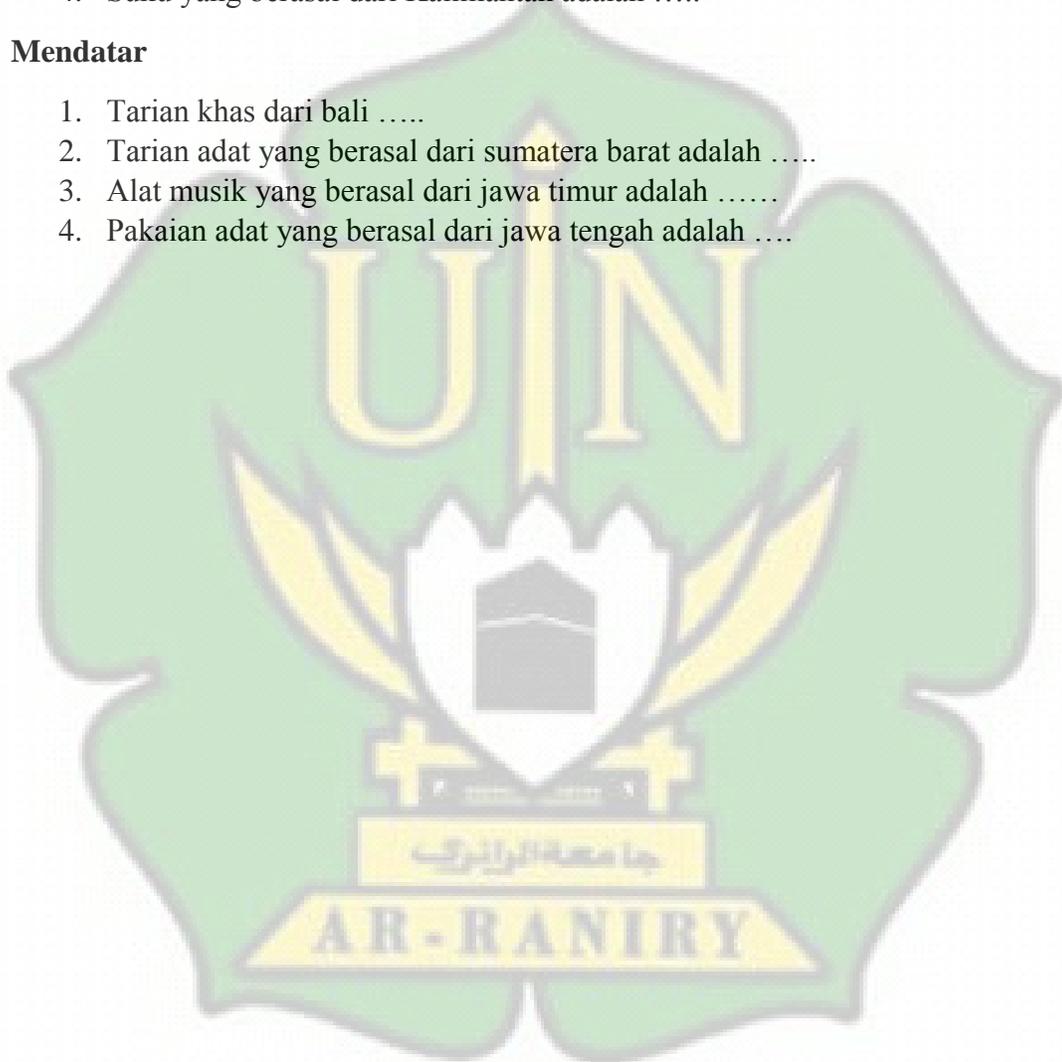
.....
.....
.....
.....

Menurun

1. Rumah adat yang berasal dari sumatera barat adalah
2. Alat musik tradisional yang berasal dari jawa barat adalah....
3. Suku yang berasal dari bali adalah ...
4. Suku yang berasal dari Kalimantan adalah

Mendatar

1. Tarian khas dari bali
2. Tarian adat yang berasal dari sumatera barat adalah
3. Alat musik yang berasal dari jawa timur adalah
4. Pakaian adat yang berasal dari jawa tengah adalah

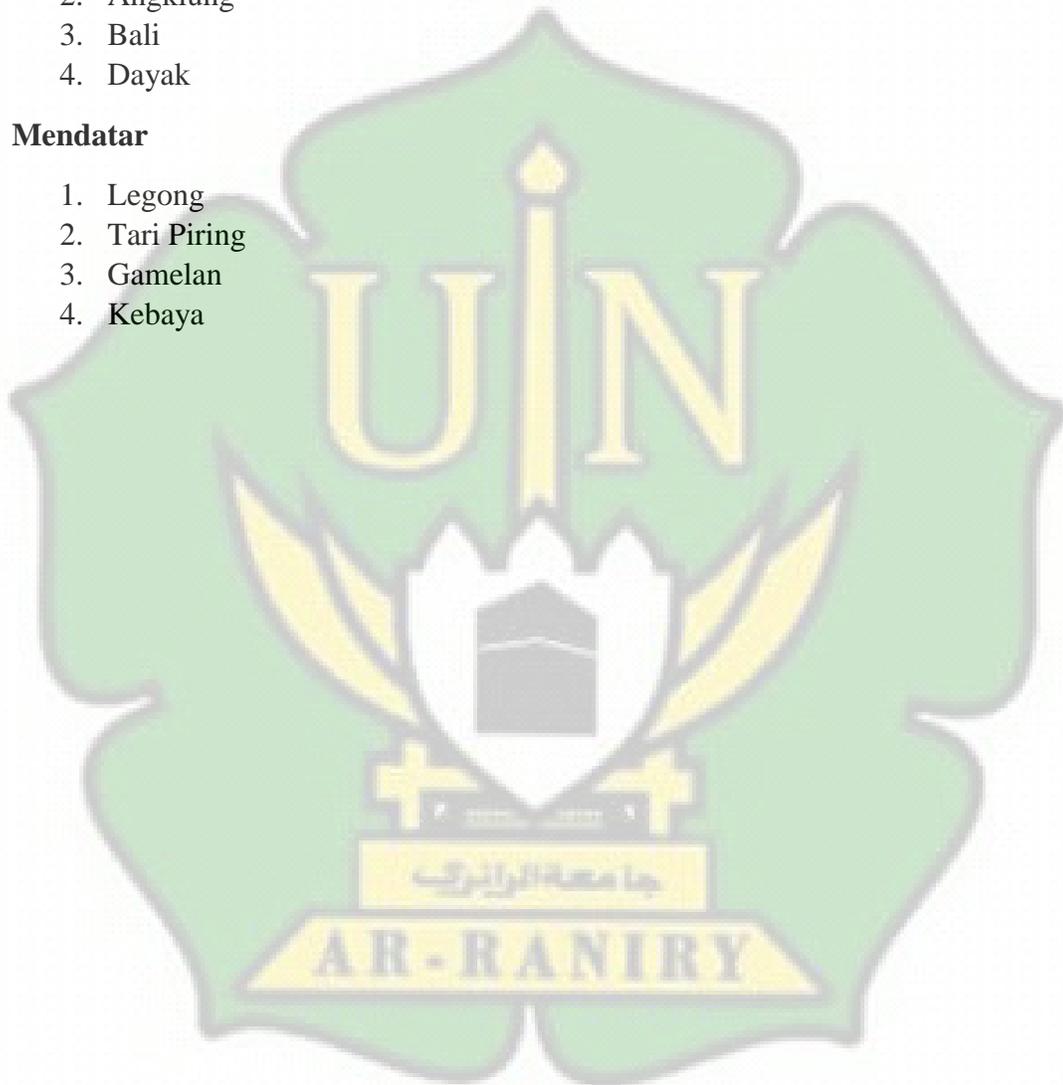


LEMBAR JAWABAN**Menurun**

1. Gadang
2. Angklung
3. Bali
4. Dayak

Mendatar

1. Legong
2. Tari Piring
3. Gamelan
4. Kebaya



Lampiran 6 : Soal Pre-test dan Post test

SOAL PRE TEST

A. Bacalah petunjuk di Bawah ini untuk menjawab soal Pilihan Ganda di bawah ini !

- Baca bismillahirrahmannirrahim dan Do'a sebelum memulai menjawab soal
- Periksa dan bacalah soal-soal dengan seksama sebelum anda menjawabnya
- Laporkan pada pengawas kalau terdapat tulisan yang kurang jelas, rusak atau tidak jelas
- Berilah tanda silang (X) pada pilihan jawaban (A,B,C dan D) yang kamu anggap benar

SOAL PILIHAN GANDA

1. Perhatikan gambar berikut !



Berdasarkan gambar di atas yang merupakan tempat ibadah dari agama

- | | |
|-----------|------------|
| a. Islam | c. Kristen |
| b. Buddha | d. Hindu |

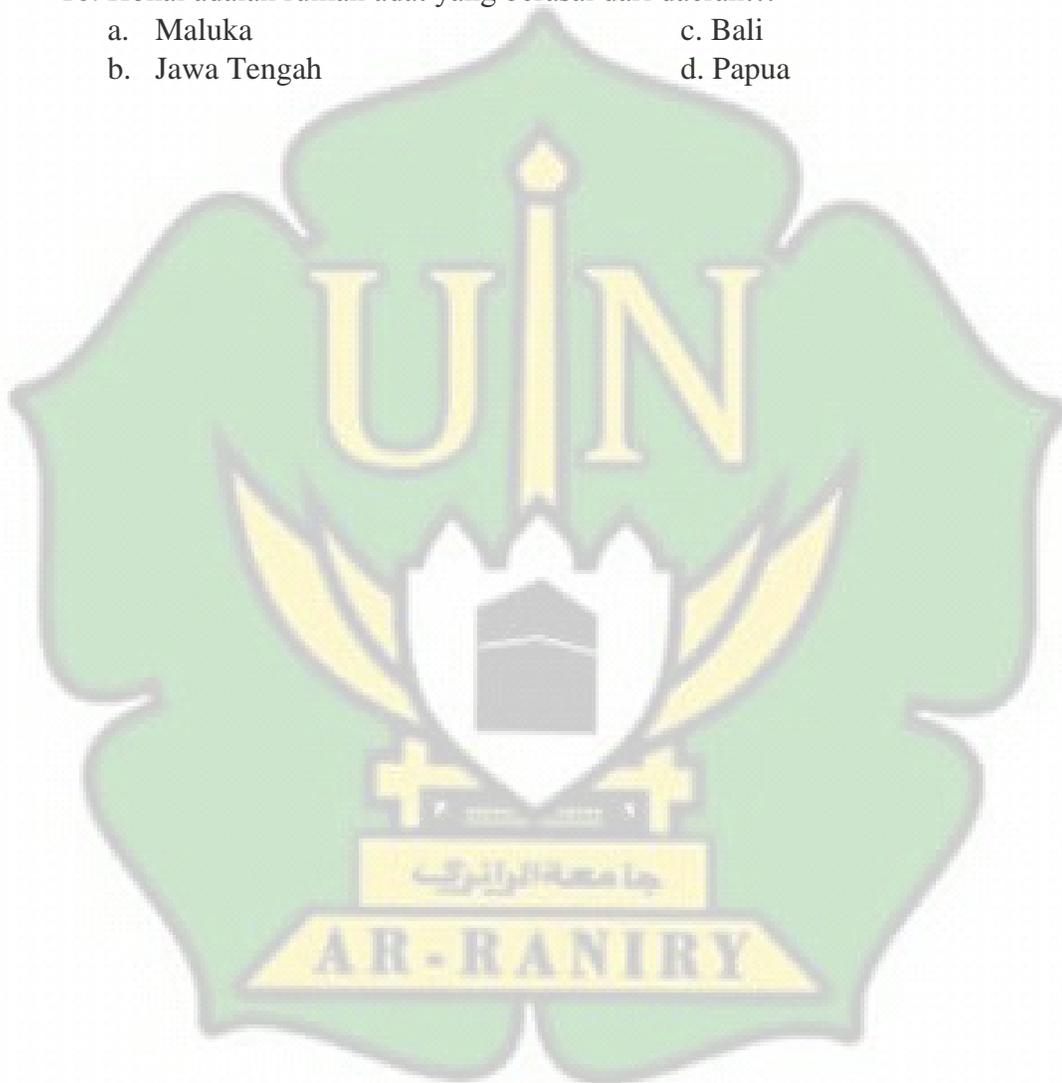
2. Perhatikan pilihan agama dibawah ini !

- | | |
|-----------|-------------|
| 1) Budhha | 4) Islam |
| 2) Kriten | 5) Konghucu |
| 3) Atheis | 6) Katolik |

Berdasarkan pilihan di atas, yang manakah agama yang di anut di Indonesia

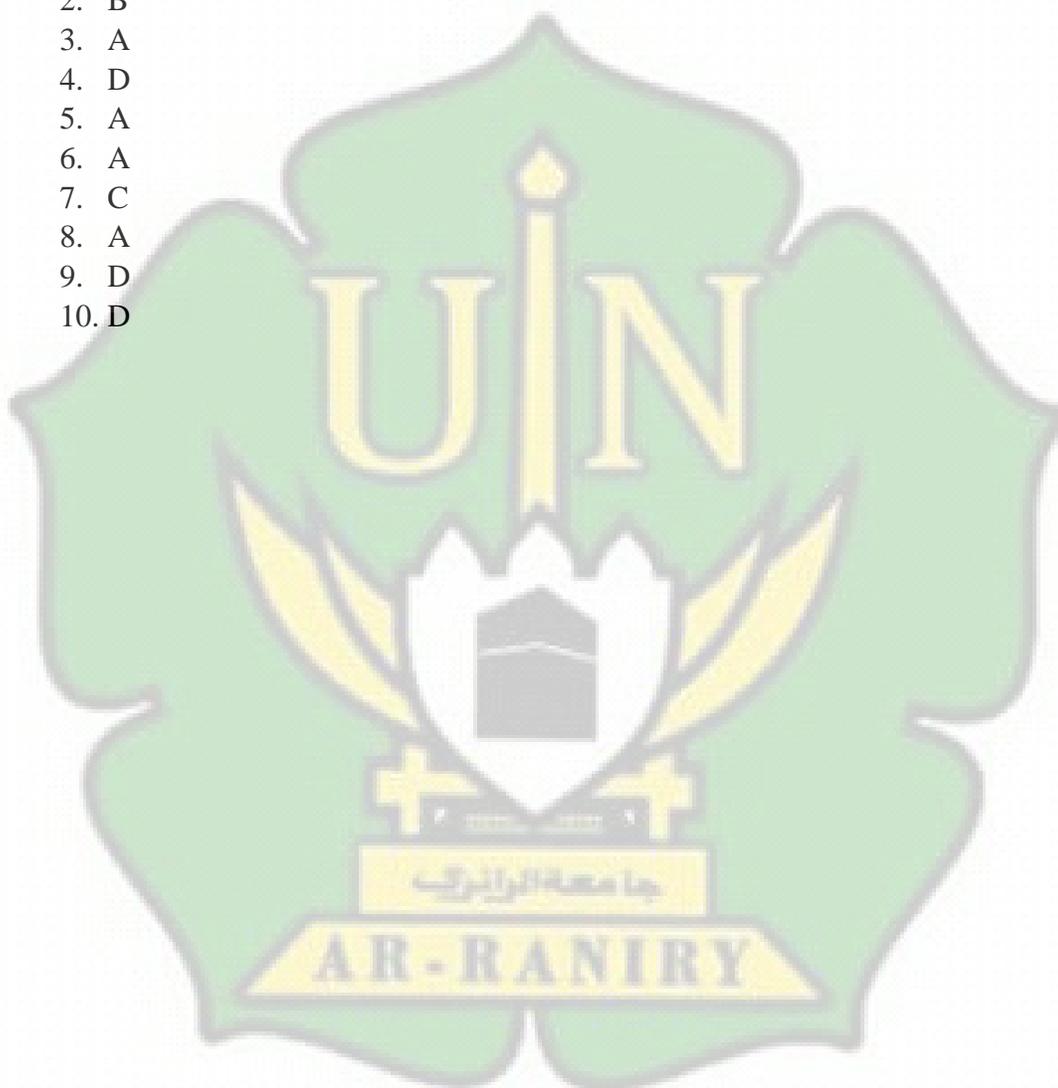
- a. 1, 2, 4, 5 dan 6
b. Semua benar
c. 1
d. semua salah
3. Contoh dari sikap yang tidak menghargai keberagaman budaya bangsa adalah....
- a. mau berteman hanya dengan satu suku
b. mencintai berbagai budaya daerah lain
c. menghargai budaya lain meski berbeda
d. menonton pertunjukan budaya daerah lain
4. Dalam menjaga keberagaman budaya, sikap yang perlu dimiliki oleh bangsa Indonesia adalah
- a. Mencintai budaya luar
b. Mencari budaya yang di anggap terbaik
c. Menonjolkan budaya sendiri
d. Saling menghargai budaya lain
5. Suku bugis berasal dari manakah?
- a. kalimantan
b. sumatera
c. papua
d. jawa
6. Dibawah ini manakah cara untuk menjaga kerukunan dalam keberagaman budaya bangsa !
- 1) saling menghormati
2) saling membenci
3) saling memcaci
4) saling membantu
- a. 1, dan 4 benar
b. Semua benar
c. semua salah
d. 1,2 dan 3 benar
7. Berikut adalah suku-suku yang ada di pulau jawa kecuali ...
- a. jawa
b. sunda
c. toraja
d. betawi
8. Suku dayak berasal dari pulau...
- a. kalimantan
b. sumatera
c. sulawesi
d. jawa

9. Bangunan khas suatu daerah dinamakan....
- a. Gubuk adat
 - b. Rumah singgah
 - c. Gedong warisan
 - d. Rumah adat
10. Honai adalah rumah adat yang berasal dari daerah...
- a. Maluku
 - b. Jawa Tengah
 - c. Bali
 - d. Papua



LEMBARAN JAWABAN *PRE TEST*

1. B
2. B
3. A
4. D
5. A
6. A
7. C
8. A
9. D
10. D



LEMBAR POST TEST

A. Bacalah petunjuk di Bawah ini untuk menjawab soal Pilihan Ganda di bawah ini !

- Baca bismillahirrahmannirrahim dan Do'a sebelum memulai menjawab soal
- Periksa dan bacalah soal-soal dengan seksama sebelum anda menjawabnya
- Laporkan pada pengawas kalau terdapat tulisan yang kurang jelas, rusak atau tidak jelas
- Berilah tanda silang (X) pada pilihan jawaban (A,B,C dan D) yang kamu anggap benar

SOAL PILIHAN GANDA

1. Perhatikan gambar berikut !



Berdasarkan gambar di atas alat musik tersebut berasal dari daerah

- | | |
|---------------|-------------|
| a. Papua | c. Sulawesi |
| b. Kalimantan | d. Sumatera |

2. Rencong, Mandau, dan keris ialah nama

- | | |
|-----------------|------------------------|
| a. Lagu daerah | c. Tarian daerah |
| b. Pakaian adat | d. Senjata tradisional |

3. Perhatikan gambar berikut !



Berdasarkan gambar di atas, apakah nama tarian tersebut

- Tari Pendet dan tari jaipong
- Tari Saman dan tari pendet
- Tari Piring dan tari tor-tor
- Tari Reog dan tari kecak



4. Gambar disamping merupakan rumah adat dari suku....

- Minang kabau
- Asmat
- batak
- jawa



5. Gambar disamping merupakan pakaian adat dari

- Sumatera barat
- Jawa tengah
- jawa barat
- Kalimantan

6. Rumah adat papua adalah
- a. Rumah jogja
 - b. Rumah limas
 - c. rumah honai
 - d. rumah panggung
7. Tari saman berasal dari daerah
- a. Bali
 - b. Aceh
 - c. kalimantan
 - d. Jakarta

8. Gambar dibawah ini merupakan alat musik tradisional dari ...



- a. Jawa barat
- b. Jawa Tengah
- c. Papua
- d. Sumatera barat



9. Gambar disamping merupakan alat musik tradisional yang bernama
- a. Angklung
 - b. Gamelan
 - c. tifa
 - d. suling

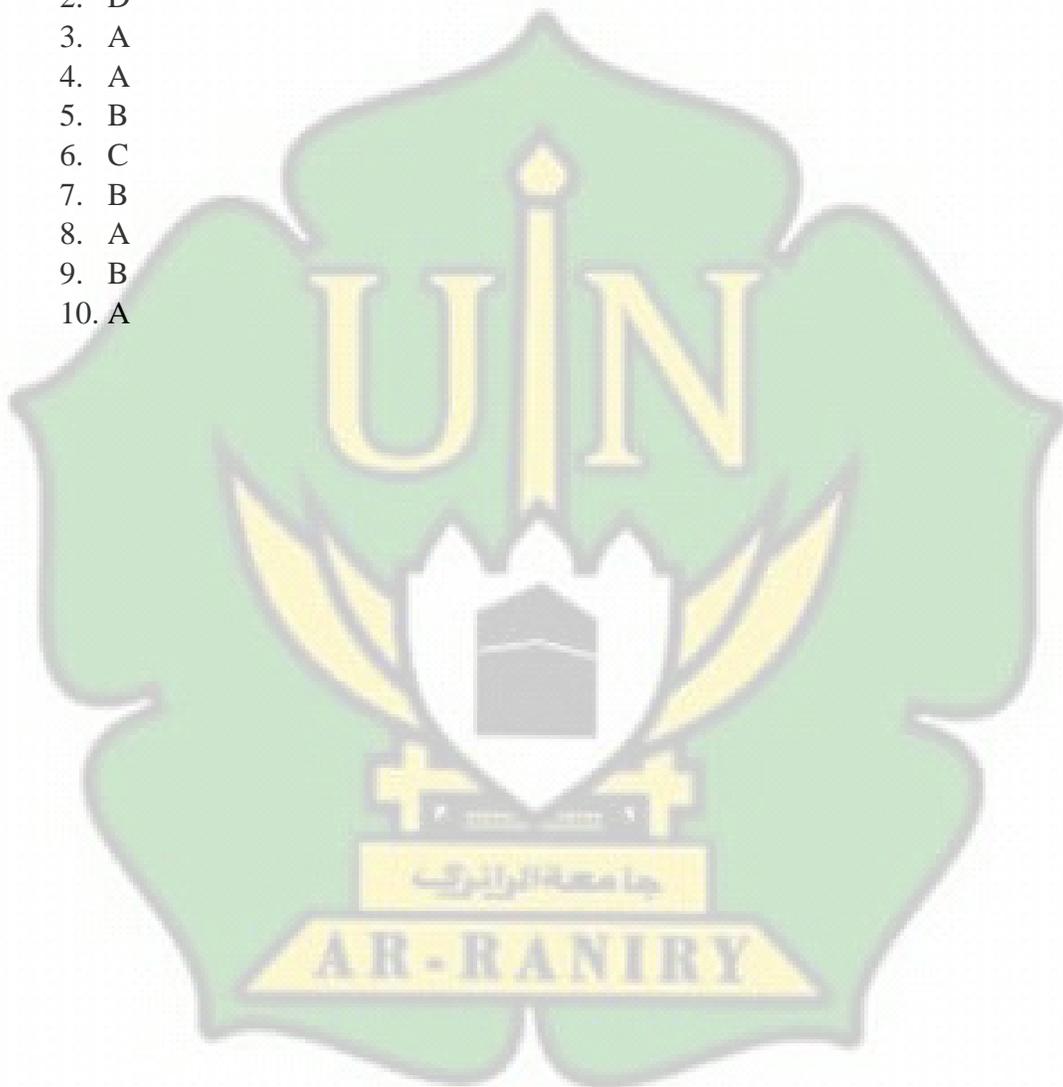
10. Gambar dibawah ini merupakan senjata tradisional yang berasal dari.....



- a. Jawa
- b. Sumatera selatan
- c. Papua
- d. Sulawesi selatan

LEMBAR JAWABAN *POST TEST*

1. A
2. D
3. A
4. A
5. B
6. C
7. B
8. A
9. B
10. A



LEMBAR PRE TEST

A. Bacalah petunjuk di Bawah ini untuk menjawab soal Pilihan Ganda di bawah ini !

- Baca bismillahirrahmannirrahim dan Do'a sebelum memulai menjawab soal
- Periksa dan bacalah soal-soal dengan seksama sebelum anda menjawabnya
- Laporkan pada pengawas kalau terdapat tulisan yang kurang jelas, rusak atau tidak jelas
- Berilah tanda silang (X) pada pilihan jawaban (A,B,C dan D) yang kamu anggap benar

1. Dalam menjaga keberagaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia maka kita harus menerapkan sikap....
 - a. Menonjolkan budaya sendiri
 - b. Saling menghargai budaya daerah lain
 - c. Mencintai budaya luar daerah
 - d. Mencari budaya yang terbaik

2. Contoh sikap yang tidak mau menghargai keberagaman yang ada seperti
 - a. Menonton pertunjukan budaya daerah lain
 - b. Mencintai berbagai budaya daerah
 - c. Mau berteman hanya dengan satu suku
 - d. Menghargai budaya lain walau berbeda

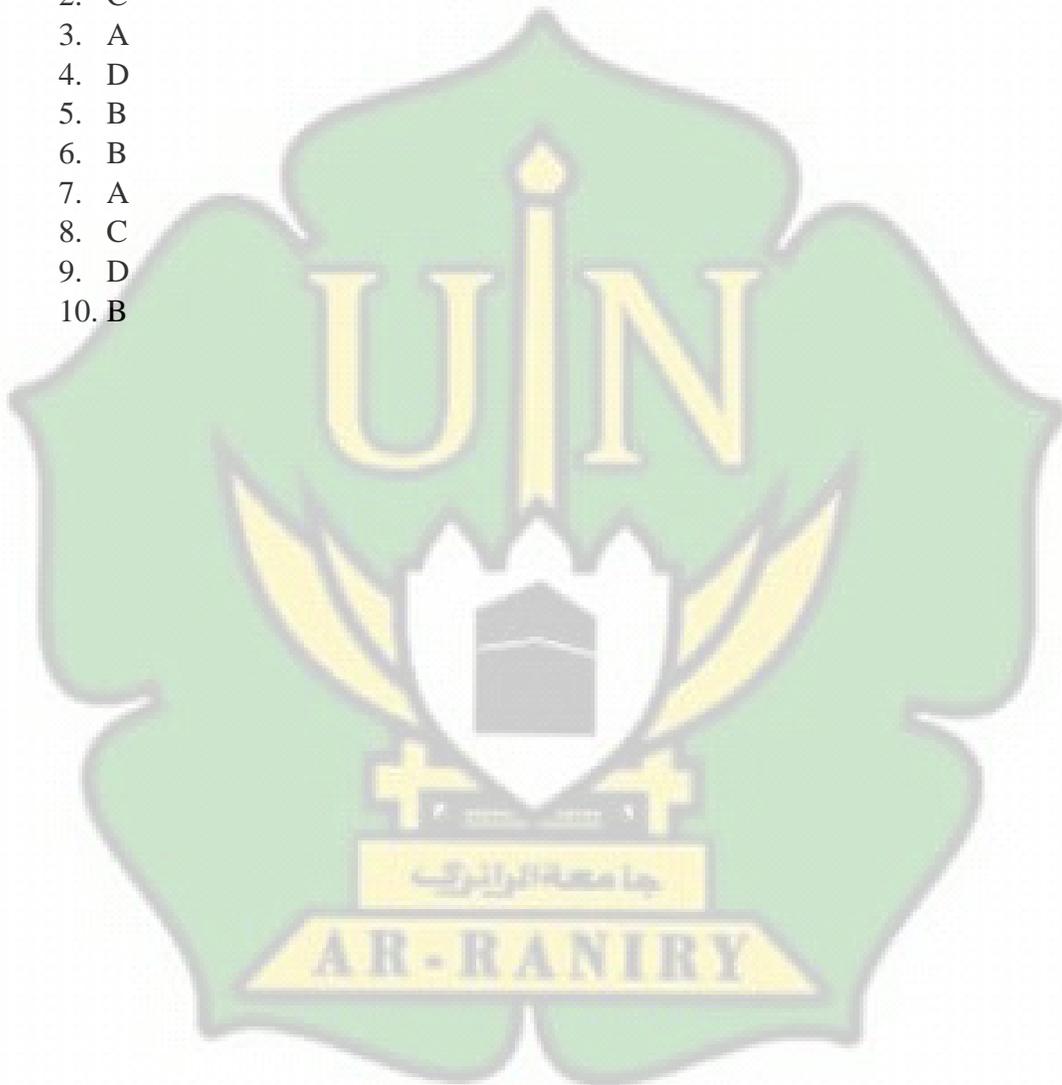
3. Walaupun memiliki banyak keberagaman dan perbedaan, namun bangsa Indonesia tetap bersatu seperti dalam semboyan...
 - a. Bhineka Tunggal Ika
 - b. Tut Wuri Handayani
 - c. Ing Ngarsa Sung Tuladha
 - d. Negara Kertagama

4. Indonesia adalah negara yang terdiri dari Bangsa
 - a. Sedikit suku
 - b. Dua suku
 - c. Satu suku
 - d. Banyak suku

5. Kinanti berasal dari daerah yang mempunyai tarian daerah yaitu saman dan memiliki rumah adat Rumoh Aceh Daerah asal kinanti adalah
- a. Jawa tengah
b. Aceh
c. Kalimantan
d. Jawa Barat
6. Amon berasal dari daerah yang mempunyai tarian daerah yaitu piring dan memiliki rumah adat rumah gadang dan memiliki makanan khas rendang. Daerah asal Amon adalah
- a. Jakarta
b. Padang
c. Medan
d. Kalimantan
7. Safriani berasal dari daerah yang mempunyai tari daerah yaitu jaipong dan memiliki alat musik angklung. Daerah asal safriani adalah
- a. Jawa barat
b. Jawa tengah
c. sumatera selatan
d. bali
8. Sikap dan perilaku yang mau menerima perbedaan pendapat disebut
- a. Egois
b. Debat
c. toleransi
d. kompromi
9. Pergaulan di masyarakat yang dapat menjaga persatuan bangsa jika didasari sikap
- a. Egois
b. Kecemburuan
c. mencari untung
d. kerukunan
10. Di antara hal yang dapat merusak persatuan adalah
- a. Kerja bakti di sekolah kelompok
b. Berkelahi dengan teman daerah
c. mengerjakan tugas
d. lomba nyanyi antar daerah

LEMBAR JAWABAN PRE TEST

1. B
2. C
3. A
4. D
5. B
6. B
7. A
8. C
9. D
10. B



LEMBAR POST TEST

A. Bacalah petunjuk di Bawah ini untuk menjawab soal Pilihan Ganda di bawah ini !

- Baca bismillahirrahmannirrahim dan Do'a sebelum memulai menjawab soal
- Periksa dan bacalah soal-soal dengan seksama sebelum anda menjawabnya
- Laporkan pada pengawas kalau terdapat tulisan yang kurang jelas, rusak atau tidak jelas
- Berilah tanda silang (X) pada pilihan jawaban (A,B,C dan D) yang kamu anggap benar

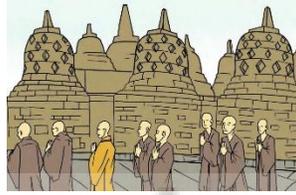
1. Suku yang berasal dari Sulawesi selatan adalah
 - a. Bugis, toraja, dan mondar
 - b. Jawa, betawi, dan aceh
 - c. Betawi, minang, pak-pak
 - d. Sumba, flores, dan belu



2. Perhatikanlah gambar di atas, pakaian adat tersebut berasal dari

a. Bali	c. sumatera utara
b. Kalimantan	d. Nusa Tenggara Timur

3. Perhatikan gambar berikut! Agama pada gambar di bawah ini berturut-turut adalah....



- a. Islam, budha, dan kriteren
- b. Islam, budha, dan hindu
- c. Kristen, hindua dan budha
- d. Islam, Kristen, dan budha

4. Pada 1 syawal penanggalan hijriah dilaksanakan shalat Idul Fitri di tanah lapang. Sebelumnya dilaksanakan ibadah puasa ramadhan selama 1 bulan. Pertanyaan tersebut menunjukkan cara perayaan hari besar agama.....

- a. Kristen
- b. Islam
- c. budha
- d. konghucu

5. Tarian di bawah ini yang berasal dari sumatera barat adalah ...



Gambar A



Gambar B



Gambar C



Gambar D

- a. A
- b. B
- c. C
- d. D

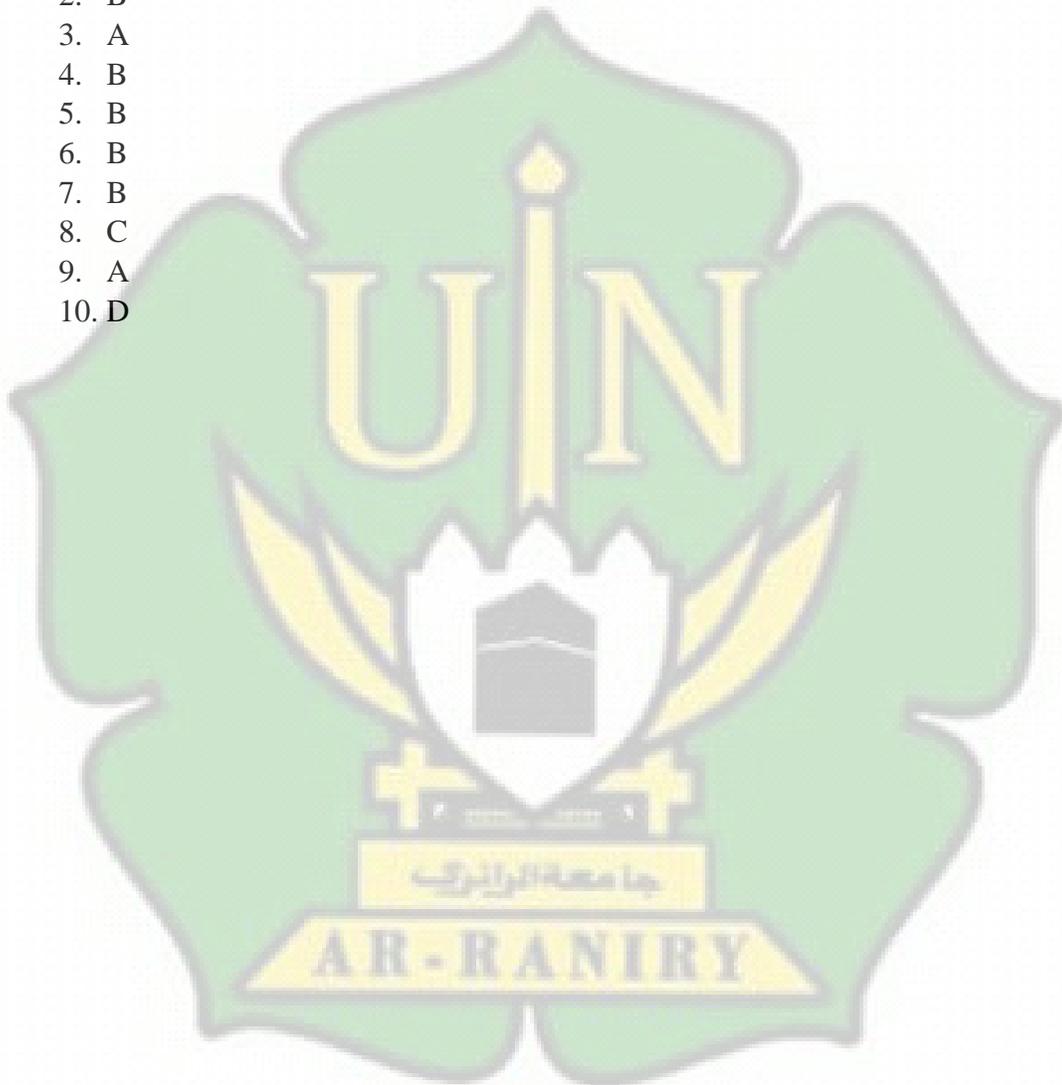
6. Tempat ibadah umat agama Hindu, Buddha, Konghucu, dan Islam berurut-urut adalah
- Wihara, klenteng, Masjid, dan Pura
 - Pura, Wihara, Klenteng, dan Masjid
 - Klenteng, Masjid, Wihara, dan Pura
 - Masjid, Pura, Klenteng, dan Wihara
7. Aditya bersama keluarganya pergi ke kampung halaman. Disana dia melihat banyak sekali rumah honai. Kampung halaman adit berada di
- Jawa tengah
 - Papua
 - yogjakarta
 - Jakarta



8. Dika mengikuti pawai budaya yang diselenggarakan oleh pihak sekolah. Dia tampil seperti gambar di atas. Alat musik tradisional yang dibawa dika bernama
- Biola
 - Kecapi
 - Gong
 - tifa
9. Danang menampilkan tarian tor-tor pada gebyar budaya. Tari tersebut berasal dari daerah
- Sumatera utara
 - Sumatera barat
 - sumatera selatan
 - pekan baru
10. Tari kipas pakarena merupakan kesenian tari yang berasal dari ...
- Makassar
 - Yogyakarta
 - Surabaya
 - Gowa (Sulawesi selatan)

LEMBAR JAWABAN *POST TEST*

1. A
2. B
3. A
4. B
5. B
6. B
7. B
8. C
9. A
10. D



Lampiran 7 : *Lembar Observasi Aktivitas Siswa*

Lembar Observasi Aktivitas Minat Belajar Siswa kelas Eksperimen

Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan	Skor					Nilai
			1	2	3	4	5	
Minat Belajar	Perhatian	<ul style="list-style-type: none"> Siswa tidak mengantuk ketika belajar 						
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa suka menggunakan media animasi yang digunakan peneliti 						
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar 						
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa tidak bermain sendiri ketika guru mengajar 						
	Keterlibatan atau partisipasi	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru 						
Minat Belajar		<ul style="list-style-type: none"> Siswa bertanya kepada guru jika tidak menjawab soal 						
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa selalu 						

		maju di depan kelas jika di suruh guru						
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif dalam kegiatan diskusi 						
	Perasaan senang	<ul style="list-style-type: none"> Siswa merasa senang ketika peneliti menampilkan media animasi 						
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa senang jika peneliti mengajar menggunakan media animasi 						
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa senang belajar tanpa paksaan 						
		Jumlah						
		Presentase						

Tabel Lembar Observasi Minat Belajar Kelas Kontrol

Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan	Skor					Nilai
			1	2	3	4	5	
Minat Belajar	Perhatian	<ul style="list-style-type: none"> Siswa tidak mengantuk ketika belajar 						
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa suka menggunakan media gambar yang digunakan peneliti 						
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar 						
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa tidak bermain sendiri ketika guru mengajar 						
	Keterlibatan atau partisipasi	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru 						
Minat Belajar		<ul style="list-style-type: none"> Siswa bertanya kepada guru jika tidak menjawab 						

		soal						
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa selalu maju di depan kelas jika di suruh guru 						
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa aktif dalam kegiatan diskusi 						
	Perasaan senang	<ul style="list-style-type: none"> Siswa merasa senang ketika peneliti menampilkan media gambar 						
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa senang jika peneliti mengajar menggunakan media gambar 						
		<ul style="list-style-type: none"> Siswa senang belajar tanpa paksaan 						
Jumlah								
Presentase								

Lampiran 8 : Dokumentasi Penelitian**Siswa Sedang Menonton Video Animasi****Siswa Sedang Berdiskusi Kelompok**



Siswa sedang mengerjakan soal Pretest dan Post



Siswa sedang berdiskusi dengan teman kelompok

ampiran 9 : Dokumentasi Media Animasi



KERAGAMAN_BUDAYA_INDONESIA(480p).mp4 - VLC media player
Media Playback Audio Video Subtitle Tools View Help

KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

- Rumah Adat
Rumah Krong Bado
- **Pakaian Adat**
Ulee Balang
- Tarian Adat
- Alat Musik
- Senjata

Daerah Istimewa Aceh
Suku : Aceh, Gayo, Alas, Tamiang



Ulee Balang

01:32

11:33
Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

12:14
30/06/2022

KERAGAMAN_BUDAYA_INDONESIA(480p).mp4 - VLC media player
Media Playback Audio Video Subtitle Tools View Help

KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA

- Rumah Adat
Honai
- Pakaian Adat
Rok Rumbai dan Koteka
- Tarian Adat
Tari Musyoh
Tari Selamat Datang
- **Alat Musik**
Tifa
- Senjata

Papua
Suku : Asmat, Dani, Biak



Tifa

10:47

11:33
Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

12:15
30/06/2022