

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV
SD NEGERI RUMPET ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

Virda Putri Septiarini

NIM. 200209070

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2024 M/1446 H**

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV
SD NEGERI RUMPET ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

VIRDA PUTRI SEPTIARINI

NIM: 200209070

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dr. Herawati, M.Pd

NIP. 198204042015032005

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV
SD NEGERI RUMPET ACEH BESAR**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia 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:

Jum'at 26 Juli 2024
20 Muharram 1446 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Dr. Herawati, M.Pd
NIP.198204042015032005

Sekretaris,

Raihan Permata Sari, M.Pd.I
NIP.-

Penguji I,

Zikra Hayati, M.Pd
NIP.198410012015032005

Penguji II,

Daniah, S.Si., M.Pd
NIP.197907162007102002

Mengetahui,

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

Prof. Safrul Mulkah, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. N. 701021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Virda Putri Septiarini
Nim : 200209070
Prodi : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan keguruan
Judul skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri Rumpet Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab 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. N I R Y

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 16 Juli 2024

Yang menyatakan




Virda Putri Septiarini
NIM. 200209070

ABSTRAK

Nama : Virda Putri Septiarini
Nim : 200209070
Fakultas/prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PGMI
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri Rumpet Aceh Besar
Pembimbing I : Dr. Herawati, M.Pd
Kata Kunci : Media Interaktif Animasi, Minat Belajar

Peserta didik masih banyak yang kurang aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan kurangnya semangat dan juga minat. Oleh karena itu guru harus kreatif dalam memilih media pembelajaran dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik serta mengkombinasikan media sehingga dapat menunjang minat belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika Kelas IV SD Negeri Rumpet Aceh Besar dan untuk mengetahui bagaimana ketuntasan hasil belajar matematika peserta didik setelah penggunaan media interaktif animasi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yaitu jenis *Pre-experimental design* dengan desain penelitian *One-Group-Pretest-Posttest design*. Dalam penelitian ini, pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh yang merupakan semua populasi yang ada di kelas IV SD Negeri Rumpet Aceh Besar sebanyak 24 peserta didik, terdiri dari 11 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar pernyataan Angket untuk mengetahui pengaruh minat belajar peserta didik setelah menggunakan media interaktif animasi dan lembar soal tes evaluasi yang diberikan pada akhir pembelajaran. Untuk menguji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* dengan taraf signifikansi 0,05 (2-tailed) sebesar 0,00. Hasil yang diperoleh $0,00 < 0,05$ (lebih kecil dari 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik di SD Negeri Rumpet Aceh Besar. Adapun untuk ketuntasan hasil belajar secara klasikal sudah mencapai 100% tuntas dan mencapai KKTP sebesar 75. Hal ini berarti media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik dan hasil belajar tuntas.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadirat Allah SWT berkat rahmat, hidayah, dan karunianya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Rumpet Aceh Besar”**. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Rasulullah SAW yang telah menuntun umatnya dari alam kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK), Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya bimbingan dari semua pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Rektor Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag atas segala kebijakan dan fasilitas yang telah diberikan kepada penulis.
2. Bapak Dekan Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D dan Wakil Dekan I, II, dan III di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry yang telah banyak membantu penulis untuk mendapatkan pelayanan belajar selama perkuliahan di Prodi PGMI.
3. Bapak Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry beserta staf Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah

berjasa dalam proses perkuliahan hingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan S1.

4. Ibu Dr. Herawati, M.Pd selaku pembimbing I yang telah membantu, meluangkan waktu untuk membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Seluruh Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah selaku orang tua yang telah membantu dan mendorong penulis untuk menyelesaikan studi.
6. Pustakawan dan Pustakawati yang telah mengizinkan penulis mencari referensi beberapa buku sehingga tersusunlah skripsi penulis dengan baik.
7. Kepala SD Negeri Rumpet Aceh Besar Bapak Khumaini, S.Pd. I., M.Pd dan Ibu Mursyida, S.Pd selaku wali kelas yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengumpulkan data di SD Negeri Rumpet Aceh Besar.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Banda Aceh, 11 Juli 2024
Penulis,

Virda Putri Septiarini

PERSEMBAHAN

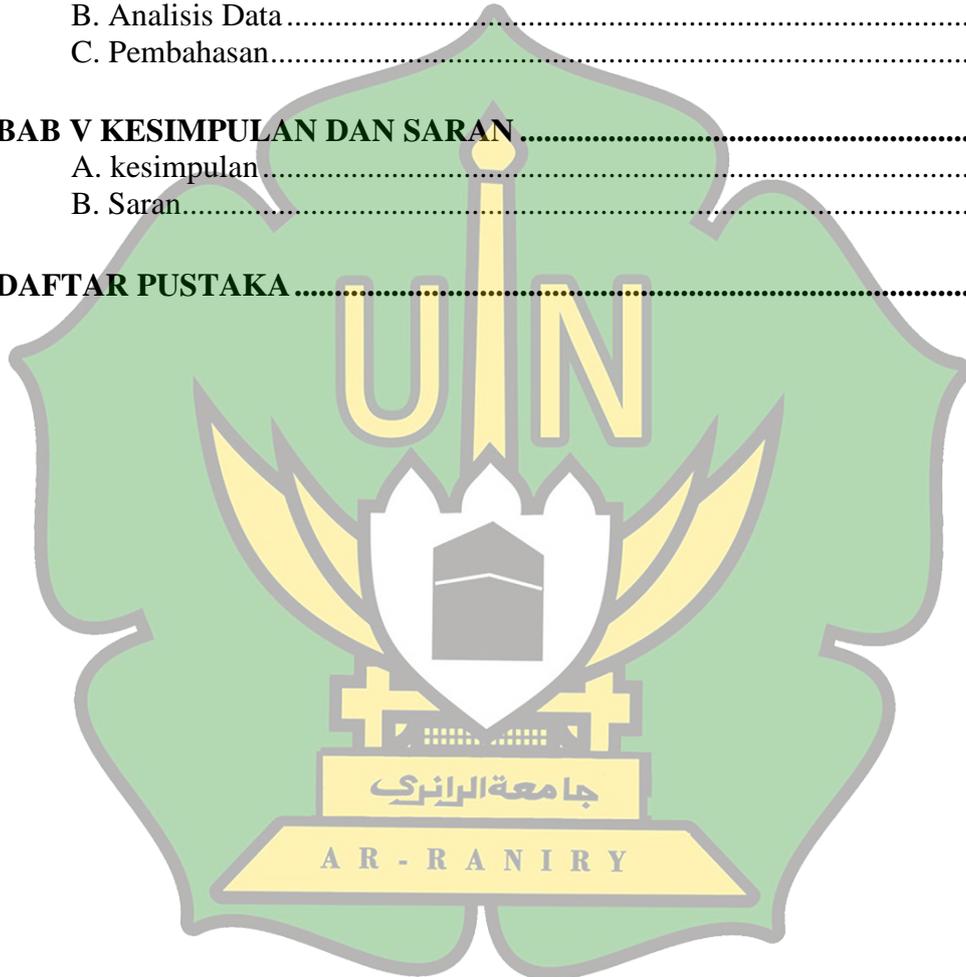
Tanpa Mengurangi rasa Syukur Kepada Allah SWT, Karya tulis ini penulis mengucapkan terimakasih untuk:

1. Ayahanda Bapak Iwan Kurniawan, Ibunda tercinta Keumalasari, dan Adek Nayla Putri Nasywa, terimakasih karena do'a yang setiap waktu dilangitkan, motivasi, dukungan finansial dan kasih sayang yang setiap saat menyertai langkah penulis.
2. Seluruh Guru SD Negeri Rumpet Aceh Besar, yang menjadi penyemangat dalam menenpuh studi penulis sampai saat ini.
3. Teman-teman (Nurul Aini, Icha Muliati, Ulfa Maisura, Nurul Khairunnisak, Raisya Nuzulia, Elvia Rahimi, Sari Safitri, Putri Rozatul, Nisaul Munawarah, Auliatul Ula, Syadza Khaula Marzana, Safaul Nisa dan Farah Amanda) yang selalu membantu penulis dalam berbagai hal dalam menempuh studi penulis dari semester awal hingga semester akhir.
4. Teman –teman seperjuangan Angkatan 2020 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang menjadi satu hal yang berarti bagi penulis.
5. Semua pihak yang turut membantu dan terlibat yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

DAFTAR ISI

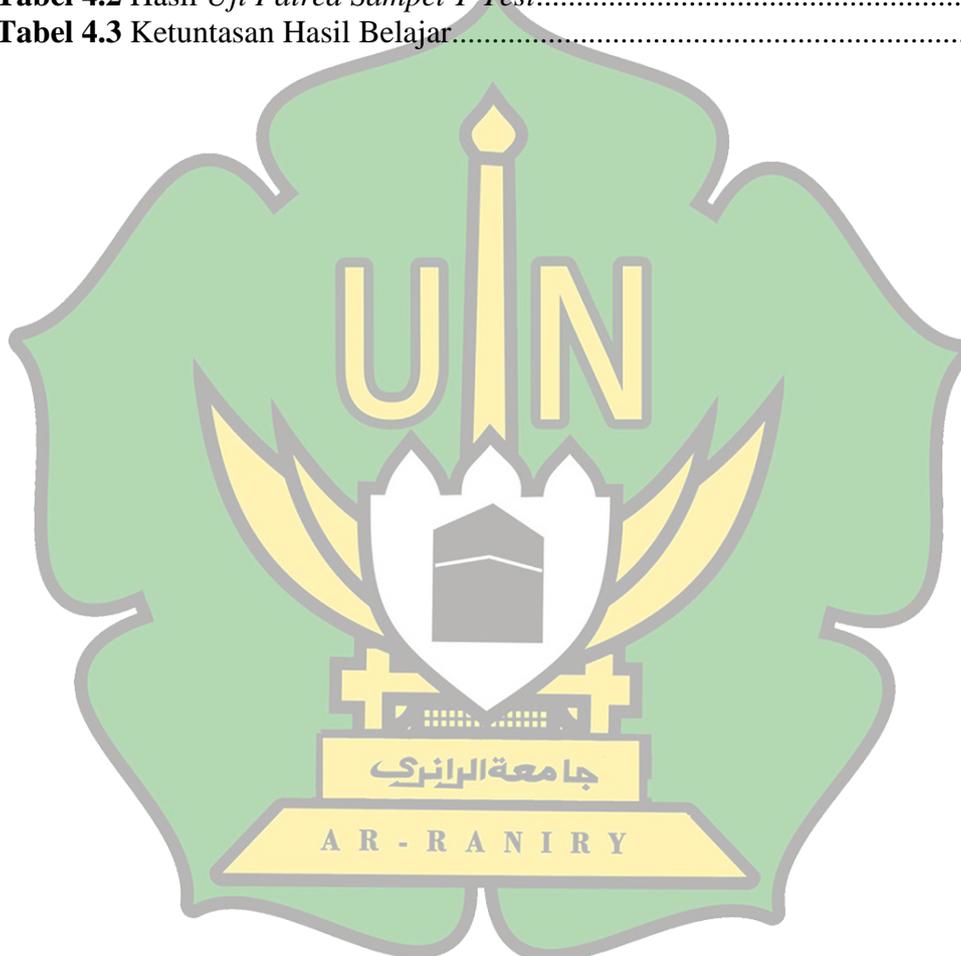
LEMBAR JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Operasional.....	8
F. Penelitian Relevan.....	8
G. Hipotesis Penelitian.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Media Pembelajaran Interaktif Animasi.....	12
1. Pengertian Media pembelajaran.....	13
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	14
3. Peranan Media Pembelajaran.....	15
4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	15
5. Media Interaktif Animasi.....	17
B. Minat Belajar.....	21
1. Pengertian Minat.....	21
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar.....	23
3. Fungsi Minat Belajar.....	24
4. Indikator Minat Belajar.....	25
C. Hasil Belajar.....	27
1. Pengertian Belajar.....	27
2. Pengertian Hasil Belajar.....	27
3. Ranah dan Tahapan Hasil Belajar.....	29
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	30
5. Penilaian Hasil Belajar.....	30
D. Materi Bangun Ruang.....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
C. Populasi.....	38

D. Variabel Penelitian.....	39
E. Instrumen Pengumpulan Data	40
F. Teknik Pengumpulan Data	42
G. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Hasil penelitian	49
B. Analisis Data	50
C. Pembahasan.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	60
A. kesimpulan.....	60
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	62



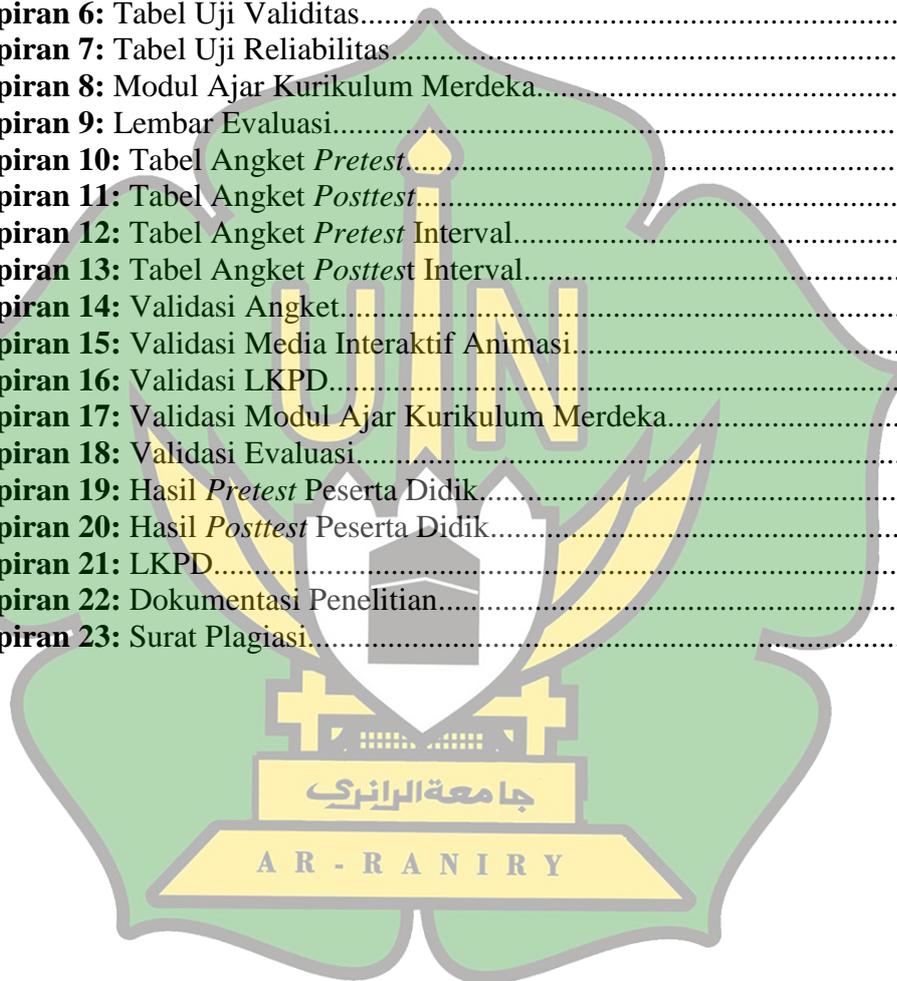
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Model Desain Penelitian.....	25
Tabel 3.2 Keadaan Populasi.....	27
Tabel 3.3 Daftar Skala Likert.....	28
Tabel 3.4 Rubrik Pernyataan Angket Minat Belajar Peserta Didik.....	28
Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas.....	37
Tabel 4.2 Hasil <i>Uji Paired Sampel T-Test</i>	38
Tabel 4.3 Ketuntasan Hasil Belajar.....	39



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keputusan Pembimbing.....	66
Lampiran 2: Surat Izin Penelitian.....	67
Lampiran 3: Surat Telah Melakukan Penelitian.....	68
Lampiran 4: Lembar Angket.....	69
Lampiran 5: Angket Media Interaktif Animasi.....	71
Lampiran 6: Tabel Uji Validitas.....	72
Lampiran 7: Tabel Uji Reliabilitas.....	72
Lampiran 8: Modul Ajar Kurikulum Merdeka.....	73
Lampiran 9: Lembar Evaluasi.....	85
Lampiran 10: Tabel Angket <i>Pretest</i>	89
Lampiran 11: Tabel Angket <i>Posttest</i>	89
Lampiran 12: Tabel Angket <i>Pretest</i> Interval.....	90
Lampiran 13: Tabel Angket <i>Posttest</i> Interval.....	90
Lampiran 14: Validasi Angket.....	91
Lampiran 15: Validasi Media Interaktif Animasi.....	93
Lampiran 16: Validasi LKPD.....	96
Lampiran 17: Validasi Modul Ajar Kurikulum Merdeka.....	99
Lampiran 18: Validasi Evaluasi.....	102
Lampiran 19: Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik.....	104
Lampiran 20: Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	108
Lampiran 21: LKPD.....	112
Lampiran 22: Dokumentasi Penelitian.....	114
Lampiran 23: Surat Plagiasi.....	118



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika mempunyai peran yang sangat penting dalam memajukan daya pikir manusia. Menurut Hariwijaya dalam Silvia Tri Anggraeni, berpendapat bahwa pengajaran matematika tidak sekedar kemampuan cepat dalam berhitung namun penanaman konsep sehingga mengerti apa maksud matematika dan mampu bernalar untuk memecahkan masalah dengan berbagai cara. Matematika memiliki ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol dimanipulasi harus paham terlebih dahulu dengan konsep-konsep matematika.¹

Pembelajaran Matematika yang masih rendah disebabkan karena berbagai macam permasalahan. Salah satu permasalahannya yaitu anggapan dari sebagian besar peserta didik bahwa pelajaran matematika ini adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga banyak dari peserta didik yang kurang menyukai pelajaran matematika bahkan menjadikan matematika sebagai salah satu pelajaran yang harus dihindari. peserta didik yang kurang menyukai pelajaran matematika dapat mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dan akan berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Slameto dalam Dian Rizky Utari, bahwa peserta didik dengan

¹ Silvia Tri Anggraeni, dkk. Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. Vol.1, No.1. 2020 h. 26

tingkat kecemasan yang tinggi tidak berprestasi sebaik peserta didik dengan tingkat kecemasan yang rendah.²

Pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun ruang adalah bagian ruang yang dibatasi oleh himpunan titik-titik yang terdapat pada seluruh permukaan bangun tersebut. Permukaan bangun itu disebut sisi.³ pada materi bangun ruang prisma dan tabung ada yang membedakannya antara keduanya yaitu pada tabung bidang alas dan bidang atas tabung berbentuk lingkaran, sedangkan prisma berbentuk bangun datar segi banyak.

Menurut Manurung dalam Albert Supriyanto Manurung hasil belajar yaitu hasil saat belajar yang berupa penilaian berbentuk angka atau symbol. peserta didik diajak untuk mengkaji ulang semua pengetahuan yang telah didapat di kelas sehingga pada proses belajar dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hasil belajar matematika pada dasarnya adalah hasil yang dicapai dalam usaha penguasaan materi dan ilmu pengetahuan yang merupakan suatu kegiatan yang menuju terbentuknya kepribadian peserta didik seutuhnya. Melalui belajar dapat diperoleh hasil yang lebih baik.⁴

Permasalahan kesulitan belajar matematika juga dialami oleh peserta didik di SD Negeri Rumpet Aceh Besar. Pra tindakan dilaksanakan pada tanggal 1 Januari 2024 yang di ikuti oleh 24 peserta didik. tahap pra tindakan ini dilakukan

² Dian Rizky Utari, dkk, Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vol. 3, No. 4. 2019. h. 535

³ Agus Suharjana, *Mengenal Bangun Ruang dan Sifat-Sifatnya di Sekolah Dasar* .(Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika) 2008.

⁴ Albert Supriyanto Manurung dan Abdul Halim, Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Pondok Kelapa 05 Pagi Jakarta. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol, 8. No, 1. 2021. h. 95

untuk memperoleh data awal mengenai minat belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika, yang awalnya nilai hasil belajar peserta didik hanya pas KKTP yaitu 75. berdasarkan hasil observasi bahwa peserta didik ini kurang berminat dalam pelajaran matematika karena mereka menganggap bahwa pelajaran matematika ini adalah pelajaran yang sulit dan nantinya berdampak pada hasil belajar yang dapat dilihat dari data hasil belajar peserta didik di SD Negeri Rumpet Aceh Besar yang tidak mencapai KKTP yaitu 75.⁵ Akibat permasalahan tersebut sebagai pendidik harus memilih dan menciptakan media yang sesuai dengan materi yang disampaikan pada proses pembelajaran. solusi dari permasalahan tersebut adalah dapat diterapkannya dengan menggunakan media interaktif animasi yang didalamnya berupa gambar, audio dan juga teks. Maka proses belajar mengajar akan menjadi lebih efektif dan dapat menarik perhatian peserta didik sehingga materi dengan mudah dapat dipahami oleh peserta didik dan hasil belajar tuntas secara klasikal.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat agar pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar bagi peserta didik dan dapat menciptakan kesenangan dalam proses kegiatan pembelajaran. keberhasilan dari peserta didik dalam belajar dikelas maupun keberhasilan dari suatu sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah minat belajar, yaitu ketertarikan peserta didik dalam proses belajar mengajar di dalam kelas yang diharapkan berjalan dengan lancar,

⁵ Hasil Observasi Awal di SD Negeri Rumpet Aceh Besar, Tanggal 1 Januari 2024

kemudian hadirnya media dalam pembelajaran menjadikan peserta didik aktif dan tidak melakukan aktifitas lain selain mendengarkan guru.⁶

Peran media sangat penting dalam proses pembelajaran, digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, dengan menggunakan media sangat mempengaruhi motivasi, minat dan juga perhatian peserta didik dalam belajar, serta mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan guru supaya pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.⁷

Salah satu strategi untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan media interaktif animasi yang merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi berupa video rekaman dengan pengendalian komputer kepada peserta didik yang tidak hanya didengar dan dilihat, tetapi juga memberikan respon yang aktif sehingga respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajiannya. Media interaktif memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi) dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Penglibatan media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menjelaskan materi kepada peserta didik, dengan menggunakan media yang lebih berwarna pastinya menumbuhkan rasa ketertarikan peserta didik. 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.

⁶ Anisah Yulianti, dkk. Pengaruh Media Pembelajaran Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah*. Vol. 3. Juli tahun 2022, h. 743

⁷ Erna Setyowati, Ika Septi Hidayati, Toto Hermawan, Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran Matematika di Mts Darus Ulum Muhammad Galur. *Jurnal Intersection*. Vol. 5, No. 2. 2020, h. 32

Menurut Muh Idris Jafar dkk, bahwasanya minat belajar peserta didik khususnya dalam pelajaran matematika cukup rendah, cara mengajar guru juga cenderung menjelaskan konsep secara informatif dan kurang variatif dalam menggunakan media pembelajaran. oleh karena itu menjadikan peserta didik lalai sendiri serta bermalas-malasan dikarenakan kurangnya minat belajar matematika peserta didik dalam proses pembelajaran. dan juga beberapa peserta didik masih menganggap pelajaran matematika sulit dimengerti dan membosankan sehingga peserta didik menjadi malas dan tidak semangat saat pembelajaran matematika. Kondisi ini yang membuat pembelajaran menjadi kurang bermakna sehingga dapat mengurangi minat belajar peserta didik dalam belajar matematika yang akan berdampak pada nilai akhir peserta didik.⁸

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh Asmayani dkk yang berjudul “Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Kalukuang II Makassar” dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh menggunakan media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V.⁹ Dan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Puji Ningsih dkk, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Respon Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat” juga

⁸ Muh Idris Jafar dkk, Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Matematika SD di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 11, No. 3. 2021, h. 253

⁹ Asmayani dkk, Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Kalukuang II Makassar. *Jurnal On Education*. Vol. 6, No. 1. 2023. h. 1275

terdapat pengaruh sangat baik dari menggunakan video animasi yang dapat dilihat dari data angket dan wawancara.¹⁰

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Rumpet Aceh Besar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri Rumpet Aceh Besar?
2. Bagaimana ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media interaktif animasi pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri Rumpet Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini merupakan jawaban dari rumusan masalah agar suatu penelitian dapat terarah dan juga ada batasan-batasan tentang objek yang akan diteliti. Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

¹⁰ Puji Ningsih dkk, Pengaruh Penggunaan Media Vidio Animasi terhadap Respon Siswa dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika*. Vol. 6, No. 1 2020. h. 22

1. Untuk mengetahui pengaruh minat belajar peserta didik setelah menggunakan media Interaktif animasi pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD Negeri Rumpet Aceh Besar.
2. Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media interaktif animasi pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri Rumpet Aceh Besar?

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

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

2. Bagi Peserta Didik

Media interaktif animasi digunakan dalam pembelajaran, maka dapat meningkatkan minat belajar peserta didik menjadi lebih meningkat dan hasil belajar pun juga ikut meningkat.

3. Bagi Penulis

Berguna untuk mengaplikasikan ilmu yang didapat pada saat di bangku perkuliahan, sehingga dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan.

E. Definisi Operasional

1. Pengaruh

Pengaruh menurut KBBI adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu atau seseorang yang ikut membentuk karakter, kepercayaan atau perbuatan.¹¹ jadi dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul atau dapat berupa tindakan atau keadaan dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk suatu keadaan kearah yang berbeda.

2. Media Interaktif Animasi

Media Interaktif menurut Agustina dalam Firdausy dkk, adalah dapat memperjelas penyajian materi, memperlancar proses pembelajaran, mengarahkan perhatian peserta didik, menumbuhkan motivasi dan minat belajar, memungkinkan pembelajaran secara mandiri, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹² Jadi media interaktif animasi ini adalah media yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar yang didalamnya terdapat materi, dapat mengarahkan perhatian peserta didik.

¹¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Link: <https://kbbi.web.id/pengaruh.html>*

¹² Firdausy Armansyah, dkk. Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. Vol. 2, No. 3. 2019. h. 227

3. Minat Belajar

Minat dalam penelitian ini adalah ketertarikan untuk belajar dapat diartikan apabila seseorang berminat terhadap sesuatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. dan ia akan rajin belajar dan terus memahami semua materi yang disampaikan guru tanpa ada yang menyuruh.¹³ Jadi minat belajar ini adalah ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran tanpa harus ada dorongan dari luar.

F. Penelitian Yang Relevan

Sebelum adanya penelitian ini, ada beberapa peneliti yang terdahulu dengan judul:

1. Asmayani dkk yang berjudul “Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Kalukuang II Makassar”¹⁴ hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik pada muatan IPA kelas V.

Pada penelitian ini persamaan terletak pada penggunaan media interaktif animasi dan sama-sama memfokuskan pada pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik. Sedangkan perbedaan terletak pada materi pelajaran dan lokasi penelitian.

¹³ Roida Eva Flora Siagian, Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*. Vol. 2, No. 2. h.123

¹⁴ Asmayani dkk, Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Kalukuang II Makassar. *Jurnal On Education*. Vol. 6, No. 1. 2023.

2. Puji Ningsih dkk, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Respon peserta didik dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Operasi Bilangan Bulat” juga terdapat pengaruh sangat baik dari menggunakan video animasi yang dapat dilihat dari data angket dan wawancara.¹⁵
3. Annisa Maharani yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Matematika pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri”. Terdapat pengaruh yang dapat dilihat dari hasil data angket minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen dengan menggunakan media interaktif animasi lebih besar dari pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media interaktif animasi yang dapat dilihat dari besarnya nilai keaktifan peserta didik pada saat proses belajar berlangsung.

Pada penelitian ini persamaan terletak pada penggunaan media interaktif animasi dan sama-sama memfokuskan pada pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik. Sedangkan perbedaan terletak pada materi pelajaran dan menggunakan kurikulum K13 dan juga perbedaan pada lokasi penelitian.¹⁶

¹⁵ Puji Ningsih dkk, Pengaruh Penggunaan Media Vidio Animasi terhadap Respon Siswa dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika*. Vol. 6, No. 1. 2020

¹⁶ Annisa Maharani. Penggunaan Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Matematika pada Peserta Didik kelas V SD Negeri. (Skripsi, Universitas Lampung). h. 90

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara dan bersifat teoritis dalam permasalahannya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Terdapat Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Rumpet Aceh Besar.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran Interaktif Animasi

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh guru supaya terjadinya proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, dan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pendidikan harus dilakukan secara terencana dengan berbagai pemikiran yang objektif dan juga rasional sehingga seluruh potensi peserta didik dapat dikembangkan secara optimal. Kata rencana menunjukkan bahwa betapa pentingnya perencanaan pembelajaran bagi setiap proses pembelajaran.¹⁷

Jadi dapat disimpulkan pembelajaran merupakan kegiatan secara sadar dan disengaja yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik, dengan dilakukan kegiatan secara sistematis dalam rangka menciptakan suatu perubahan dalam diri individu peserta didik. Selama proses pembelajaran terjadi maka peserta didik akan terlibat dalam berbagai hal yang berkaitan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan terjadi proses transfer ilmu yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik.

¹⁷ Poppy Anggraeni, Aulia Akbar, Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Pesona Dasar*, Vol. 6, No. 2. 2018. h. 55

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jama' dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Azikiwe dalam Muhammad Hasan dkk media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan dan pendengaran saat menyampaikan pelajarannya. Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar.¹⁸ Media pembelajaran merupakan sebuah sarana perantara yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai alat bantu guru dalam mengajar dan pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik). Selain itu media pembelajaran berguna untuk membantu guru yang mempunyai kekurangan dalam hal menyampaikan materi ajar, dengan menggunakan media pembelajaran bisa membantu guru dalam memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

Peneliti dapat menyimpulkan media pembelajaran ini adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau peserta didik yang bertujuan untuk menstimulus para peserta didik agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

¹⁸ Muhammad Hasan dkk, *Media Pembelajaran*. (Klaten: Tahta Media Group, 2021) h.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (pembelajaran/guru) ke penerima (pembelajar/peserta didik). Maka fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan komunikasi yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

Menurut, S.Gerlach dan P. Ely menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran dapat:

- a. Bersifat Fiksatif, artinya media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan kemudian menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini suatu objek dan kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian hasilnya dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali, atau dapat ditampilkan kembali.
- b. Bersifat Manipulatif, yang artinya menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan manipulasi sesuai keperluan, misalnya dirubah ukurannya yang lebih besar, dan juga warnanya.
- c. Bersifat Distributif, yang artinya bahwa dengan menggunakan media dapat menjangkau sasaran yang lebih luas atau media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serentak. Misalnya siaran televisi, dan juga radio.¹⁹

¹⁹ Rhodatul Jennah, *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Antasari Press), 2009 h. 19

Derek Rowntree menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam menerima pesan
- b. Menimbulkan respon siswa dalam menanggapi stimulus yang terkandung dalam media, lebih memudahkan peserta didik untuk mengulangi pesan yang terdapat dalam media
- c. Dapat memberikan masukan (umpan balik lebih cepat)
- d. Dapat merangsang peserta didik untuk mengadakan latihan.²⁰

3. Peranan Media Pembelajaran

Media memiliki berbagai peran dalam aktivitas pembelajaran. penggunaan media pembelajaran secara umum untuk memberikan dukungan secara langsung kepada guru. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan dan memajukan pembelajaran serta memberikan dukungan pada pembelajaran yang berbasis guru dan tingkat keefektifan media pembelajaran tergantung pada masing-masing guru.²¹

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media Pembelajaran dibagi menjadi 3, yaitu:

- a. Media Audio

Media audio adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal (kedalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal. Jadi media audio adalah

²⁰ Rhodatul Jennah, *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Antasari Press), 2009 h. 20

²¹ Eka Melati dkk, Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal on Education*. Vol. 6, No. 1. 2023. h. 734

salah satu bentuk perantara atau pengantar noncetak yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik dengan cara dimainkan atau diperdengarkan secara langsung sehingga peserta didik mampu menguasai kompetensi tertentu dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan.²²

Jadi media audio adalah media yang biasanya dipakai untuk menyiarkan suatu informasi atau pesan melalui suara. Oleh karena itu, alat indera pendengaran menjadi alat indera yang cukup penting dalam menerima pesan melalui media audio.

b. Media Visual

Menurut Asnawir dan Usman Basyisrudin dalam Muhammad Khasanudin dkk, Kata media memiliki arti perantara atau pengantar. Asosiasi For Education And Communication Teknologi (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu penyaluran informasi.²³

Jadi, media visual adalah salah satu jenis media yang lebih mengutamakan alat indera penglihatan, sehingga biasanya media ini berbentuk gambar, video. Pada umumnya, media visual yang sering digunakan oleh orang banyak adalah proyektor dan informasi yang disampaikan kepada penerima informasi dengan bentuk visual. Media

²² Wanda Saputra dkk, Upaya Peningkatan Motivasi Belajar dan Berfikir Kritis Matematika Kelas II di SD Negeri 026 Macang Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 6, No. 1, 2024. h. 11282

²³ Muhammad Khasanudin dkk, "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Animation dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang untuk Kelas V SD/MI. *Jurnal Of Elementary Education*. Vol. 3, No. 5. 2020. h. 261

visual ini memiliki dua jenis, yaitu media visual gerak dan media visual diam, dari kedua jenis media ini bisa digabung menjadi satu kesatuan.

c. Media Audio Visual

Menurut Dian Angreiny dkk, Media Audio Visual ini dapat mempermudah orang yang menyampaikan dan memudahkan dalam menerima suatu pelajaran atau informasi serta dapat menghindarkan salah pengertian.²⁴

Jadi Media Audio Visual adalah jenis media yang menggabungkan media visual dengan media audio, sehingga informasi yang di berikan berupa gambar atau vidio yang memiliki suara.

5. Media Interaktif

Media Interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi vidio rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (peserta didik) yang tidak hanya mendengar dan melihat vidio, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media interaktif memiliki unsur *audio-visual* (termasuk animasi) dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif.²⁵

²⁴ Dian Angreiny dkk, Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Bontoramba. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 4, No.1. 2020. h. 47

²⁵ Erna Setyowati, dkk, Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran Matematika di Mts Darul Ulum Muhammdiah Galur. *Jurnal Intersections*. Vol. 5, No. 2. 2020. h. 32

Jadi Media Interaktif merupakan alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer menggunakan unsur seperti komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi yang saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dan lainnya (audio), gambar (visual), dan teks untuk menyampaikan suatu pesan yang dapat melibatkan pemakai secara keseluruhan baik dalam menerima atau memberikan respon kepada peserta didik yang aktif.

a. Animasi

1) Pengertian Animasi

Media Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “*anima*” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus Bahasa Indonesia-Inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna ataupun efek.²⁶

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. Menurut Mayang Ayu Sunami dan Aslam, video animasi adalah salah satu media

²⁶ Peri Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi*. (Bandung: Farha pustaka), 2021, h 22

yang sangat membantu pembelajaran dan dapat menjadikan nilai siswa meningkat, sehingga dengan digunakannya video animasi dapat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.²⁷

Menurut Eka Melati dkk dalam Safitri dan Titin, animasi merupakan seni yang memperhidupkan objek atau karakter melalui urutan gambar yang disajikan dengan kecepatan tinggi. Keunikan utama animasi terletak pada kemampuannya untuk menyampaikan informasi secara visual dan interaktif, menggabungkan elemen gerak, warna, dan suara untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan.²⁸

Menurut Nurwahidah dalam Ani Nurani Andrasari dkk, pembelajaran yang berkesan tidak hanya menggunakan kata-kata saja, tetapi perlu adanya suatu tindakan atau perlu adanya sesuatu yang akan menarik perhatian siswa. penyampaian materi melalui media video pembelajaran. dalam pembelajaran bukan hanya sekedar menyampaikan materi sesuai dengan kurikulum tetapi ada hal lain yang diperhatikan yang dapat mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar berupa pengalaman atau situasi lingkungan sekitar. Pembelajaran dengan menggunakan video animasi mampu memberikan pengalaman bagi peserta didik ketika belajar karena peserta didik melihat sekaligus mendengarkan ketika pembelajaran

²⁷ Mayang Ayu Sunami, Aslam, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 4. 2021. h. 1942

²⁸ Eka Melati dkk, Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Education*. Vol. 6, No. 1. 2023 h. 734

sehingga memunculkan banyak pertanyaan yang membuat peserta didik semakin tertarik untuk belajar.²⁹

2) Manfaat Media Interaktif Animasi

Berdasarkan penelitian Eka Melati, manfaat media interaktif animasi bermanfaat sebagai media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan motivasi/minat belajar peserta didik dan pemahaman konsep mereka. Selain itu penggunaan media interaktif animasi dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi peserta didik. Animasi yang menarik dan menghibur mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, mengembangkan pemikiran visual, dan mengeluarkan ide-ide kreatif mereka sendiri.³⁰

Penggunaan animasi dengan bantuan komputer sebagai media pembelajaran memiliki banyak kelebihan dan dapat menambahkan kesan realisme. Penggunaan media animasi ini tidak terlepas dari peran alat bantu yaitu komputer.

3) Kekurangan AR - RANIRY

Meskipun banyak kelebihan, media interaktif animasi ini juga memiliki beberapa kekurangan sebagai Salah satu kekurangannya adalah media interaktif ini memerlukan perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai. Selain itu, guru juga perlu memiliki keahlian

²⁹ Ani Nurani Andrasari dkk, Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster bagi Guru SD. *Jurnal Pendidikan*. 2022. h. 79

³⁰ Eka Melati dkk, Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal On Education*. Vo. 6., No. 1. 2023. h. 737

teknis untuk mengoperasikan dan memanfaatkan media interaktif animasi ini secara efektif.³¹

B. Minat belajar

1. Pengertian Minat

Minat merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik secara tetap dalam melakukan proses belajar. Sesuai dengan pendapat Slameto dalam Roida Eva Flora Siagian, minat ini adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati peserta didik, diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan. Minat merupakan suatu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Seseorang yang memiliki minat terhadap kegiatan tertentu cenderung memberikan perhatian yang besar terhadap kegiatan tersebut. Tentunya dalam melaksanakan kegiatan dan usaha pencapaian tujuan perlu adanya pendorong untuk menumbuhkan minat yang dilakukan oleh guru, semangat pendidik dalam mengajar peserta didik berhubungan erat dengan minat peserta didik yang belajar. Apabila guru mempunyai semangat untuk memperhatikan dalam kegiatan belajar mengajar maka sangat mempengaruhi minat peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Dan guru bisa membangkitkan minat peserta didik.³²

³¹ Indonesia Belajar, <https://indonesiabelajar.co/kelebihan-dan-kekurangan-multimedia-interaktif-dalam-pembelajaran/>

³² Roida Eva Flora Siagian, Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*. Vol. 2, No. 2. h. 123

Minat adalah salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Untuk mencapai prestasi yang baik di samping kecerdasan juga minat, sebab tanpa adanya minat segala kegiatan akan dilakukan kurang efektif dan efisien.³³

Minat adalah perhatian maupun ekspresi yang ditunjukkan yang berhubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang lain. Keaktifan belajar adalah suatu proses pembelajaran yang timbul akibat respon siswa katif ketika pembelajaran berlangsung.³⁴

Minat belajar adalah suatu tindakan perubahan perilaku yang terjadi karena adanya sebuah keinginan yang berupa perhatian sehingga terdapat perasaan senang. Faktor yang menjadi pendukung guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik adalah keinginan peserta didik itu sendiri, sarana prasarana, lingkungan sekitar, dan keluarga.³⁵

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah karakteristik kemampuan untuk memusatkan perhatian dengan penuh kemauan pada suatu keadaan yang tergantung bakat dan lingkungan. Dengan adanya minat yang dimiliki terhadap sesuatu yang terjadi dapat membuat seseorang memperhatikan dan memahami apa yang dilihatnya. Jadi dengan demikian minat

³³ Suci Trismayanti, Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol, 17. No. 2. 2019. h. 142

³⁴ Inna Dadina Coni Kusuma Putri dkk, Hubungan Antara Minat Belajar Matematika, Keaktifan Belajar Siswa, dan Persepsi Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa, *Jurnal Pendidikan*. h. 723

³⁵ Wann Nurdiana Sari, dkk. Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Tambahmulyo 1. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. Vol.1, No. 11, 2021. h. 2257

belajar dapat diartikan sebagai karakteristik kemampuan dan pemusatan perhatian pada suatu masalah atau topik yang dibicarakan. Minat adalah kecenderungan seseorang terhadap objek atau sesuatu kegiatan yang digemari yang disertai dengan perasaan senang, adanya perhatian, dan keaktifan berbuat.³⁶

2. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Pengertian yang sederhana, minat adalah keinginan terhadap sesuatu tanpa adanya paksaan. Minat belajar seorang peserta didik memiliki faktor yang mempengaruhi minat belajar yang berbeda-beda, berikut faktor minat belajar menurut Syah dalam Annisa Maharani yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor dari dalam diri peserta didik yang meliputi dua aspek, yaitu:

1) Aspek Fisiologis

Aspek fisiologis adalah kondisi jasmani dan tegangan otot yang menandai tingkat kebugaran tubuh peserta didik, hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam pembelajaran.

2) Aspek Psikologis

Aspek psikologis merupakan aspek dari dalam diri peserta didik yang terdiri dari intelegensi, bakat peserta didik, sikap peserta didik, minat/motivasi peserta didik.

³⁶ Rusmiati, Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Sumbermulyo. *Jurnal Ilmiah*. Vol.1, No. 1., 2017. h. 26

b. Faktor Eksternal Peserta Didik

Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial yaitu:

- 1) Lingkungan sosial terdiri dari sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas.
- 2) Lingkungan nonsosial yang terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal dan alat-alat belajar.

c. Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.³⁷

3. Fungsi Minat Belajar

Fungsi minat belajar di dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat besar. Hal ini karena minat memiliki andil yang sangat besar dalam menunjang keberhasilan peserta didik pada kegiatan belajar mengajar. Setiap peserta didik akan memiliki tingkat keberhasilan yang baik dalam pembelajaran selama mereka berminat untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Selain itu, peserta didik juga akan menunjukkan keaktifannya selama kegiatan pembelajaran tersebut berlangsung. Hal ini sebagaimana dikatakan Willian James, bahwa minat

³⁷ Annisa Maharani, Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Matematika pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri. (*skripsi*, Universitas Lampung) h. 23

belajar merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar peserta didik.³⁸

Minat juga menjadi faktor pendorong bagi setiap peserta didik dalam melaksanakan usahanya untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa minat memiliki peran yang sangat penting di dalam kegiatan belajar. Karena minat merupakan sumber usaha peserta didik. Menurut Elizabeth B. Hurlock, fungsi minat belajar peserta didik yaitu:

- a. Minat berpengaruh pada kekuatan cita-cita
- b. Minat merupakan suatu pendorong yang kuat
- c. Performa belajar selalu dipicu oleh intensitas dan jenis
- d. Minat yang terbangun sejak dini cenderung terbawa ke dalam kehidupan sehari-harinya.

4. Indikator Minat Belajar

Menurut Yatulo Yakin, indikator minat belajar yaitu:³⁹

- a. Perasaan senang
- b. Ketertarikan untuk belajar
- c. Menunjukkan perhatian saat belajar
- d. Keterlibatan dalam belajar

berdasarkan penjelasan di atas, maka indikator minat belajar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

³⁸ Usman Uzer, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h. 27

³⁹ Yatulo Yakin dkk, Analisis Minat dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, Vol 1, No, 1. 2022 h. 2830

a. Perasaan Senang

apabila peserta didik memiliki perasaan senang terhadap sesuatu pelajaran, maka peserta didik tersebut tidak akan merasa bosan dalam mengikuti pelajaran tersebut. Perasaan senang merupakan hal yang paling penting yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Ketertarikan untuk Belajar

ketertarikan ini adalah rasa tertarik atau rasa suka yang dimiliki oleh peserta didik terhadap sesuatu. Ketertarikan atau suka terhadap kegiatan belajar adalah suatu hal yang harus dimiliki oleh peserta didik dengan tujuan agar peserta didik dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan baik.

c. Menunjukkan Perhatian Saat Belajar

perhatian peserta didik yaitu kefokusannya yang dimiliki oleh peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Apabila peserta didik fokus dalam proses belajar maka peserta didik dengan mudah memahami materi yang diberikan. **A R - R A N I R Y**

d. Keterlibatan Peserta Didik

keterlibatan peserta didik ini adalah berhubungan dengan sikap peserta didik dalam proses pembelajaran. contohnya seperti seberapa aktif peserta didik pada saat proses pembelajaran, seberapa pedulinya peserta didik terhadap pembelajaran yang diberikan, atau seberapa banyaknya peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran di kelas.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan itu akan nyata pada seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar dapat dijelaskan yaitu suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut R. Gagne, belajar dapat diuraikan sebagai suatu proses dimana berubahnya perilaku sebagai akibat pengalaman. Belajar juga didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain serta individu dengan lingkungannya maka mereka lebih mampu berinteraksi pada lingkungannya.⁴⁰

2. Hasil Belajar

Menurut Manurung dalam Albert Supriyanto Manurung hasil belajar adalah hasil saat belajar yang berupa penilaian yang berbentuk angka atau symbol. Para peserta didik diajak untuk mengkaji ulang segala pengetahuan yang didapat di kelas sehingga proses belajar dapat tercapai. Hasil belajar matematika pada dasarnya adalah hasil yang dicapai dalam usaha penguasaan materi dan ilmu

⁴⁰ Hazari Gustina, Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar Negeri 68 Kota Bengkulu. (*Skripsi*: Fakultas Tarbiyah dan Tadris) h.19

pengetahuan yang merupakan suatu kegiatan yang menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Melalui belajar dapat diperoleh hasil yang lebih baik.⁴¹

Berdasarkan Teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah kategori antara lain kognitif, afektif, dan psikomotor dengan perincian yaitu Pertama, Ranah Kognitif mengacu pada hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. Kedua Ranah afektif, mengacu pada sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima tingkat kemampuan yaitu menerima, menjawab, atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Ketiga Ranah psikomotorik meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, dan koordinasi. Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena hasil belajar kognitif lebih menonjol untuk dapat dilihat secara langsung hasil yang diperoleh.

Menurut Hamalik dalam Suci Perwita hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai, pengetahuan, sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. Dapat didefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar (peserta didik) dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.⁴²

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu yang diperoleh peserta didik setelah peserta didik tersebut

⁴¹ Albert Supriyanto Manurung dan Abdul Halim, Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Pondok Kelapa 05 Pagi Jakarta. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol, 8, No, 1. 2021. h. 95

⁴² Suci Perwita Sari dkk, Penggunaan Metode *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal of Elementary School*. Vol, 1, No, 1. 2020. h. 20

melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang peserta didik sesuai dengan mata pelajarannya.

3. Ranah dan Tahapan Hasil Belajar

Menurut Bloom, membagi “Learning Domain” sebagai tujuan dirumuskan kedalam tiga klasifikasi atau ranah yaitu, aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor.

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan kemampuan otak dan penalaran. Ranah kognitif dibagi menjadi enam tahapan yang secara umum dikelompokkan menjadi dua yaitu kognitif tingkat dasar dan kognitif tingkat tinggi. Kognitif tingkat dasar terdiri dari ingatan (recall), pemahaman (comprehension), dan penerapan (application). Kognitif tingkat tinggi terdiri dari analisis (analysis), sintesis (synthesis), dan penilaian (evaluation). Secara bertahap dapat disimbolkan dengan C1, C2, C3, C4, C5, dan C6.

b. Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai hal ini akan nampak pada diri peserta didik dalam berbagai bentuk sikap dan tingkah laku. Kemampuan pada ranah afektif dibagi menjadi lima tingkatan yang terdiri dari sikap menerima, menanggapi, menghargai, mengatur diri, dan menjadikan pola hidup. Kelima tahapan hasil belajar afektif tersebut dapat disimbolkan secara berurutan dengan A1, A2, A3, A4, dan A5.

c. Ranah psikomotor

Ranah psikomotor merupakan hasil pembelajaran yang didapat sebagai kemampuan kognitif dan diinternalisasikan melalui kemampuan afektif dan diaplikasikan secara nyata melalui kemampuan psikomotorik. Tahapan hasil belajar dalam ranah psikomotorik terbagi menjadi lima yang terdiri dari imitasi (imitation), manipulasi (manipulation), presisi (precision), artikulasi (articulation), dan naturalisasi (naturalization).⁴³

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh proses pembelajaran. terdapat beberapa faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor yang terdapat dalam diri individu atau internal, dikelompokkan menjadi dua faktor yaitu faktor psikis dan faktor fisik. Faktor psikis antara lain; kognitif, afektif, psikomotor, kepribadian. Faktor yang ada di luar individu atau eksternal yang di sebut sebagai faktor sosial antara lain faktor keadaan keluarga, guru dan cara mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

5. Penilaian Hasil Belajar

Menurut Supratiningsih dan Suharja dalam Mahesya Az-zahra dkk, mengungkapkan bahwa penilaian ialah kegiatan untuk membuat keputusan tentang hasil pembelajaran dari tiap-tiap peserta didik, serta keberhasilan peserta

⁴³ Mahesya Az-zahra Andryannisa, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Resitasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*. Vol. 2, No. 3. 2023. h. 11721

didik dalam kelas secara keseluruhan. Dengan penilaian seorang guru dapat mengukur ketuntasan hasil belajar peserta didik. menurut Sudjana dalam bukunya Rusdiana tujuan dari penilaian hasil belajar ialah:

- a. Mendeksripsikan kecakapan belajar peserta didik sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai mata pelajaran yang ditempuhnya.
- b. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa efektifnya mampu mengubah tingkah laku peserta didik ke arah tujuan pendidikan.⁴⁴

Beberapa tujuan atau fungsi dari evaluasi hasil belajar adalah sebagai berikut:

Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui efesiensi dan efektifitas pembelajaran yang meliputi tujuan, metode, konsep bahan ajar, media, sumber ajar, suasana belajar serta cara penilaian. Selain itu, evaluasi pembelajaran juga ditujukan untuk menilai efektifitas strategi pembelajaran, menilai dan meningkatkan efektifitas program kurikulum, menilai dan meningkatkan efektifitas pembelajaran, membantu belajar peserta didik, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik, serta untuk menyediakan data yang membantu dalam membuat keputusan. Tujuan evaluasi diuraikan sebagai berikut:

- a. *Keeping track*, yaitu untuk menelusuri dan melacak proses belajar peserta didik sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk itu, guru harus mengumpulkan data dan informasi

⁴⁴ Mahesya Az-zahra Andryannisa, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Resitasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*. Vol. 2, No. 3. 2023. h. 11721

dalam kurun waktu tertentu melalui berbagai jenis dan teknik penilaian untuk memperoleh gambaran tentang pencapaian kemajuan belajar peserta didik.

- b. *Checking-up*, yaitu mengecek ketercapaian kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran dan kekurangan-kekurangan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. dengan kata lain, guru perlu melakukan penilaian untuk mengetahui bagian mana dari materi yang sudah dikuasai peserta didik dan bagian mana dari materi yang belum dikuasai.
- c. *Finding-out*, yaitu untuk mencari, menemukan dan mendeteksi kekurangan kesalahan atau kelemahan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga guru dapat dengan cepat mencari alternatif solusinya.
- d. *Summing-up*, yaitu untuk menyimpulkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan. Hasil penyimpulan ini dapat digunakan guru untuk menyusun laporan kemajuan belajar ke berbagai pihak yang berkepentingan.⁴⁵

D. Materi Bangun Ruang

Pada penelitian ini peneliti fokus pada pembelajaran matematika tentang materi bangun ruang prisma dan tabung. Berdasarkan capaian pembelajaran materi tersebut terdapat pada kelas IV. Bangun ruang adalah bentuk bangunan yang memiliki isi atau volume. Bangun ruang memiliki tiga dimensi dan sering disebut sebagai 3D. Dimensi tersebut antara lain adalah panjang, lebar dan tinggi. Maka

⁴⁵ Arief Aulia Rahman dan Cut Eva, Narsyah, *Evaluasi Pembelajaran*. (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia) h. 8-9

dari itu, bangun ruang merupakan bentuk bangun yang dapat dipegang, dipindah-pindahkan dan disusun.

Bangun ruang adalah bentuk lanjutan dari bangun datar. Contoh persegi panjang merupakan bentuk dasar dari balok, lingkaran adalah bentuk dasar dari bola, persegi merupakan bentuk dasar dari kubus, dan lain-lain. Macam-macam bangun ruang yaitu:

1. Kubus

Kubus adalah bangun ruang yang semua sisinya berbentuk persegi dan semua rusuknya sama panjang. Terdapat enam buah sisi yang ada pada bangun ruang kubus.

a. Ciri-ciri kubus:

- 1) Memiliki 6 sisi yang sama besar, masing-masing berbentuk segi empat sama sisi.
- 2) Memiliki 12 rusuk dengan panjang yang sama.
- 3) Memiliki 8 titik sudut dengan sudut-sudut yang sama besar.

2. Balok

Balok juga merupakan bangun ruang sisi datar dengan enam sisi. Hanya saja, dua sisinya terbentuk dari persegi dan keempat sisi lainnya merupakan persegi panjang. Empat sisi persegi panjang saling berhadapan, dan dua sisi perseginya juga saling berhadapan. Dua persegi dalam bangun ruang ini adalah alas dan tutupnya.

a. ciri-ciri balok

- 1) memiliki 6 sisi, dengan 3 pasang sisi berhadapan yang sama besar dan berbentuk persegi panjang.
- 2) Memiliki 12 rusuk dan 8 titik sudut dengan sudut-sudut yang sama besar.

3. Prisma Segitiga

Prisma segitiga adalah bangun ruang yang dibatasi oleh dua bidang sejajar antara atap dengan alasnya, dan memiliki beberapa bidang tegak lurus yang memotong bidang sejajar. Prisma memiliki berbagai macam jenis, hal ini ditentukan melalui bentuk dasar atau luas atapnya. Jenis prisma beragam yakni, prisma segitiga, prisma segiempat, prisma segilima dan prisma segienam.

a. ciri-ciri prisma

- 1) memiliki 2 sisi segitiga atau 2 sisi segiempat yang sejajar dan berentuknya sama.
- 2) Memiliki jumlah rusuk dan titik sudut yang berbeda tergantung pada jenis prisma. R A N I R Y

4. Limas

Limas adalah bangun ruang yang memiliki satu sisi dengan selimut berupa beberapa segitiga yang bertemu di ujung. Terdapat dua jenis limas, yaitu limas segiempat dan limas segitiga. Limas segi empat memiliki alas yang berupa persegi, sedangkan limas segitiga beralaskan segitiga.

a. Ciri-ciri limas:

- 1) Memiliki alas segiempat atau segitiga dan memiliki satu titik di atasnya.
- 2) Memiliki jumlah rusuk dan titik sudut yang berbeda tergantung pada jenis limas.

5. Tabung

Tabung / silinder adalah salah satu bangun ruang dengan sisi lengkung. Bangun ruang ini dibatasi oleh dua buah lingkaran sebagai alas dan tutupnya. Bangun ruang ini juga memiliki tiga sisi, yaitu alas, tutup dan selimut, serta memiliki dua rusuk. Tabung atau silinder juga merupakan bangun ruang yang tidak memiliki sudut.

a. ciri-ciri tabung

- 1) memiliki dua lingkaran pada ujungnya dan bentuknya seperti silinder.
- 2) Memiliki 3 rusuk yaitu jari-jari, tinggi, dan garis.
- 3) Tidak memiliki sudut

6. Kerucut

Kerucut mirip dengan tabung, kerucut merupakan bangun ruang melengkung. Namun bedanya, kerucut hanya memiliki satu lingkaran sebagai alas. Sisi lainnya adalah selimut. Rusuk yang ada dalam bangun ruang ini hanya ada satu.

a. Ciri-ciri kerucut

- 1) Memiliki alas lingkaran dan satu titik di atasnya.
- 2) Memiliki 2 rusuk yaitu jari-jari dan garis pelukis.
- 3) Tidak memiliki titik sudut.

7. Bola

Bangun ruang bola adalah bangun ruang yang hanya terdiri dari satu sisi lengkung saja. Hal tersebut membuat bola tidak memiliki rusuk maupun sudut. Unsur-unsur bola adalah titik pusat, jari-jari, diameter, volume, dan juga luas permukaan.

a. Ciri-ciri bola

- 1) Memiliki bentuk bulat sempurna.
- 2) Tidak memiliki rusuk dan titik sudut.

Pada penelitian ini, peneliti mengambil materi bangun ruang prisma dan tabung, yang mana prisma terbagi ke dalam beberapa macam yaitu: prisma segitiga, prisma segiempat dan prisma segilima) kemudian dilanjutkan dengan materi bangun ruang tabung.⁴⁶

⁴⁶ <https://www.altaschool.id/blog/bangun-ruang>

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, yang mengacu pada jenis pendekatan penelitian eksperimen, yaitu jenis *pre-experimental design*. Desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel-dependen. Hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random.⁴⁷

Penelitian ini menggunakan rancangan desain *pre-experimental* yang berjenis *One Group Pretest-Posttest*. Design *One Group Pretest-Posttest* adalah desain penelitian mencakup pengukuran variabel dalam waktu sebelum dan setelah diberi perlakuan kepada satu kelompok subjek.⁴⁸

Tabel 3.1 Model Desain Penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Tes awal sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)

O₂ = Tes akhir setelah diberikan perlakuan (*posttest*)

X = Perlakuan yang diberikan dengan menggunakan media interaktif animasi pada pelajaran matematika

⁴⁷ Sugyono, *Metodologi Penelitian*. (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 108

⁴⁸ Twiska Naufal Arsyah Ghiffari, Mochamad Ridwan, Penerapan Multimedia Interaktif terhadap Minat Belajar. *Jurnal Penjakora*. Vol. 10, No. 2, 2023. h. 75

Langkah eksperimen ini melalui beberapa langkah yaitu:

- 1) Memberikan *pretest* (angket) untuk mengetahui variabel terikat (angket minat belajar matematika)
- 2) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan media interaktif animasi
- 3) Memberikan *posttest* (angket) untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.
- 4) Kemudian memberikan soal Evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah diajarkan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Rumpet Aceh Besar, tepatnya di Jln. Makam T. Nyak Arief, Rumpet, Kec. Krueng Barona Jaya, Kab. Aceh Besar. Penelitian ini dilakukan di kelas IV pada semester genap. Waktu penelitian ini dilakukan pada observasi awal 1 Januari 2024.

C. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang

dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.⁴⁹

Semua anggota kelompok ini maksudnya adalah semua anggota kelompok peserta didik kelas IV SD Negeri Rumpet Aceh Besar, di mana jumlah kelasnya hanya terdiri dari satu kelas yang berjumlah 24 peserta didik. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri Rumpet Aceh Besar yang berjumlah 24 Orang.

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampling menggunakan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel apabila semua populasi digunakan sebagai sampel.⁵⁰

Tabel 3.2 Keadaan Populasi

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Peserta Didik
		L	P	
1	IV	11	13	24

Sumber data: SD Negeri Rumpet Aceh Besar

D. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas (Independen Variabel) dan Variabel Terikat (Dependent Variabel) yang menjadi Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Vidio Interaktif Animasi, sedangkan yang menjadi Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Minat Belajar dengan pemberian Angket.

⁴⁹ Sugiyono, *Metodelogi Penelitian*. (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 80

⁵⁰ Sugiyono, *Metodelogi Penelitian*.....h. 85

Sehingga Variabel ini sebagai Variabel yang dipengaruhi menjadi akibat adanya Variabel bebas.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan bentuk dari alat ukur yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam satu penelitian. Oleh karena itu instrumen merupakan hal yang penting untuk dipersiapkan dalam melakukan penelitian.

1. Instrumen Pengumpulan Data

a. Lembar Pernyataan Angket

Pada penyusunan angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala pengukuran skala likert dengan cara memberi tanda silang atau centang pada setiap item pernyataan. Jawaban berupa opsi 1, 2, 3, dan 4 skor masing-masing menggunakan skala likert dengan interval skor 4-1, pada item angket positif sedangkan untuk opsi skor 1-4 pada item angket negatif.

Tabel 3.3 Daftar Skala Likert

Pernyataan Positif	Skor	Pertanyaan Negatif	Skor
Sangat setuju (SS)	4	Sangat setuju (SS)	1
Setuju (S)	3	Setuju (S)	2
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	4

Tabel 3.4 Rubrik Pernyataan Angket Minat Belajar Peserta Didik

Variabel	Dimensi	Indikator	Butir		Total butir
			Pertanyaan positif	Pertanyaan negatif	
		▪ Siswa merasa senang dan	1, 2, 4, 26	5, 22	6

Minat belajar	Perasaan senang	<p>gembira ketika guru menggunakan media interaktif animasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa senang jika guru mengajar dengan menggunakan media interaktif animasi 			
	Ketertarikan Untuk belajar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa tidak bermain ketika guru sedang mengajar ▪ Siswa tidak mengantuk ketika guru sedang mengajar 	8, 9, 19, 21, 25	17	6
	Menunjukkan Perhatian saat belajar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa suka dengan media yang digunakan oleh guru 	6, 11, 14, 15, 18, 23	16, 24	8
	Keterlibatan dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru ▪ Siswa bertanya kepada guru yang tidak diketahuinya ▪ Siswa aktif dalam pelajaran dan berdiskusi kelompok 	3, 7, 10, 13, 20	12	6

b. Lembar Soal Tes Evaluasi

Tes adalah alat prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur dengan cara yang sudah ditentukan. Tes Evaluasi ini diberikan pada akhir pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar peserta didik. soal dalam bentuk pilihan ganda dan essay sebanyak 10 soal.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan proses untuk mengumpulkan data pada saat melakukan penelitian di lapangan secara objektif. Adapun teknik pengumpulan data di dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Angket

Angket atau Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket/Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Kuisisioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung.⁵¹ Angket dalam bentuk Likert dapat disajikan dalam format pilihan ganda atau checklist meskipun pada umumnya, menggunakan format checklist.

Langkah-langkah pengumpulan datanya sebagai berikut:

- a. Peneliti membagikan angket kepada peserta didik yang masing-masing mendapatkan satu lembar angket.

⁵¹ Sugiyono, *Metodologi Penelitian*. (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 142

- b. Peneliti mengarahkan peserta didik terlebih dahulu membaca angket sebelum menjawabnya.
- c. Peserta didik memberi tanda ceklist pada kolom pilihan sesuai dengan pendapatnya sendiri.

2. Tes

Tes dapat didefinisikan sebagai suatu pertanyaan tugas atau seperangkat tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi yang setiap butir pertanyaan atau tugas tersebut mempunyai jawaban atau ketentuan yang dianggap benar.⁵² Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar peserta didik.

G. Teknik Analisis Data

Menurut Maleong, “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.⁵³ Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu statistik parametrik yang digunakan untuk menguji ukuran populasi melalui statistik di sini adalah data yang diperoleh dari sampel yang digunakan dalam penelitian.

1. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

h. 2 ⁵² M. Ilyas Ismail, *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran* (Makassar: Cendekia Publisher)

⁵³ Lexi J, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta: Remaja Rosda Karya, 2002), h. 103

Uji validitas adalah derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. kemudian data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian.⁵⁴

Uji validitas dalam penelitian ini digunakan untuk sebuah angket yang berisi beberapa pertanyaan untuk mengukur suatu hal dikatakan valid jika setiap butir pertanyaan tersebut memiliki keterkaitan yang tinggi dan jika pernyataan memiliki regresi rendah maka butir pertanyaan yang lain dinyatakan sebagai pertanyaan yang tidak valid. Sebelum melakukan uji validitas instrumen angket yang berbantuan SPSS versi 26. Dengan perumusan sebagai berikut:

- a) Jika signifikan $< 0,05$ berkesimpulan valid
- b) Jika signifikan $> 0,05$ berkesimpulan tidak valid

Uji Validitas instrumen menggunakan SPSS versi 26. Dengan menghasilkan nilai berdasarkan pengujian yang dilakukan uji validitas butir pertanyaan Terdapat 26 buah pertanyaan yang akan diujikan, dengan di ubah dari data ordinal menjadi data interval dalam skala likert. sesuai interpretasi penarikan kesimpulan, jika nilai signifikan $< 0,05$ maka H_a diterima, artinya butir pernyataan valid, dan jika signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima, artinya butir pernyataan tidak valid.⁵⁵ diketahui bahwa 26

⁵⁴ Sugiyono, *Metodologi Penelitian*. (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 267

⁵⁵ Sugiyono, *Metodologi Penelitian....* h. 134

butir soal terbukti valid. kemudian peneliti memakai kesemua butir pertanyaan tersebut untuk dijadikan sebagai alat pengambilan data.

b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas dilakukan terhadap item pernyataan yang valid. Dikatakan reliabel apabila jawaban terhadap pernyataan selalu konsisten. menurut Febrianawati yusup, variabel dikatakan reliabel apabila Cronbach Alpha $> 0,70$.⁵⁶ Koefisien instrumen dimaksud untuk melihat konsistensi jawaban butir-butir pernyataan yang diberi. Maka dapat disimpulkan bahwa angket minat belajar dapat digunakan pada penelitian ini dengan Cronbach Alpha $0,924 > 0,70$.

2. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak.⁵⁷ uji ini pada umumnya dilakukan untuk mengukur data berskala ordinal, interval maupun rasio. Jika analisis menggunakan metode parametrik, maka persyaratan harus terpenuhi yaitu data berasal dari distribusi yang normal. Jika datanya tidak berdistribusi normal, atau jumlah sampel sedikit dan jenis datanya merupakan nominal atau ordinal maka metode yang digunakan adalah statistik nonparametrik.

Uji yang dilakukan untuk mengecek apakah data penelitian berasal dari populasi yang sebenarnya normal. Kemudian pengolahannya menggunakan aplikasi SPSS versi 26 dengan perumusan sebagai berikut:

⁵⁶ Febrianawati Yusup, Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah*. Vol. 7, No. 1 Januari 2018. h. 22

⁵⁷ Nuryadi dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. (Yogyakarta: Gramasurya, 2017), h 79

H_0 : data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_a : data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis P-Value atau signifikan adalah sebagai berikut:

a. Jika nilai signifikansinya $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau data tidak berdistribusi normal

b. Jika nilai signifikasinya $\geq 0,05$ maka H_a diterima atau data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama.⁵⁸ Untuk penelitian ini tidak perlu menguji homogenitas, dan hanya menggunakan uji normalitasnya saja.

3. Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan uji hipotesis dengan uji t-test menggunakan bantuan SPSS versi 26 adalah uji *Paired t-test* yang digunakan untuk melihat apakah keduanya mempunyai rata-rata yang secara nyata berbeda atau tidak.

a. *Paired sample t-Test*

uji $-t$ berpasangan (*paired t-test*) adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas

⁵⁸ Nuryadi dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Gramasurya, 2017), h 89-90

(berpasangan). Ciri-ciri yang paling sering ditemui pada kasus yang berpasangan adalah satu individu (objek penelitian) dikenai 2 buah perlakuan yang berbeda. walaupun menggunakan individu yang sama, peneliti tetap memperoleh 2 macam data sampel, yaitu data dari perlakuan pertama dan data dari perlakuan kedua. Hipotesis dari kasus ini dapat ditulis:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

H_a berarti bahwa selisih sebenarnya dari kedua rata-rata tidak sama dengan nol.⁵⁹

b. Interpretasi

Apabila :

Taraf signifikansi $> 0,05$ maka H_0 ditolak

Taraf signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima

4. Ketuntasan hasil belajar

Ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari skor yang diperoleh dari hasil tes evaluasi pada akhir pembelajaran. untuk mengetahui skor hasil belajar peserta didik digunakan penetapan KKTP yaitu 75.

< 75 = Tidak tuntas

≥ 75 = Tuntas

⁵⁹ Nuryadi dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Gramasurya, 2017), h 102

Penulisan Skripsi ini ditulis berdasarkan Buku Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2016.⁶⁰



⁶⁰ Buku Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2016

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Proses penelitian dan pengumpulan data dilakukan di SD Negeri Rumpet Aceh Besar mulai tanggal 1 Mei 2024 sampai 30 Mei 2024. SD Negeri Rumpet Aceh Besar ini terletak di Jln. Makam T. Nyak Arief, Rumpet, Kec. Krueng Barona Jaya, Kab. Aceh Besar.

SD Negeri Rumpet Aceh Besar memiliki 6 kelas. Terdiri dari kelas I, II, III, IV, V, dan VI. Jumlah peserta didik SD Negeri Rumpet Aceh Besar Tahun Ajaran 2023/2024 sebanyak 110 peserta didik. Jumlah guru di SD Negeri Rumpet Aceh Besar sebanyak 11 orang.

2. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jumlah peserta didik sebanyak 24 peserta didik. data diperoleh dari lembar angket minat belajar dari menerapkan video interaktif animasi dan nilai *pretest* diperoleh sebelum mendapat perlakuan dan nilai *posttest* diperoleh setelah mendapatkan perlakuan. penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Tempat penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Rumpet Aceh Besar.

Sebelum melakukan *pretest* dan *posttest* pada kelas IV SD Negeri Rumpet Aceh Besar dengan melakukan uji coba soal *pretest* dan *posttest* pada peserta didik kelas IV dengan menggunakan media interaktif animasi dalam kegiatan pembelajaran “Bangun Ruang”. Peneliti mengambil data (*pretest* memberikan

treatment dan *posttest* setelah diberi treatment) dengan membagikan angket kepada peserta didik kelas IV dengan penggunaan media interaktif animasi kemudian hasilnya akan diolah dengan aplikasi SPSS versi 26.

B. Analisis Data Penelitian

Tahapan sesudah pengumpulan data adalah analisis data. Tujuan dari analisis data adalah untuk diarahkan menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan.⁶¹ Data yang diperoleh adalah data *pretest* dan *posttest*. Proses mengubah data skor tes yang berskala ordinal menjadi interval dengan menggunakan Metode Successive Interval (MSI). MSI memiliki dua cara dalam mengubah data ordinal menjadi data interval yaitu dengan prosedur perhitungan secara manual dan prosedur dengan menggunakan microsoft excel. Pada penelitian ini menggunakan microsoft excel dengan menggunakan Metode MSI. Data interval angket *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada lampiran 12 dan 13. Kemudian melakukan uji normalitas dan uji *Paired Sampel t-Test* sebagai prasyarat dalam melakukan uji statistik yang harus digunakan.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan syarat mutlak sebelum melakukan analisis statistik parametrik. Uji Normalitas dilakukan dengan berbantuan aplikasi SPSS versi 26. Dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka kelas dikatakan berdistribusi normal, dan jika nilai

⁶¹ Sugiyono, *Metodelogi Penelitian*. (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 243

signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Adapun hasil Uji Normalitas yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest minat belajar	.119	24	.200 [*]	.953	24	.313
posttest minat belajar	.100	24	.200 [*]	.979	24	.877

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil Output Uji Normalitas data dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada Tabel 4.1 nilai signifikansi data nilai *pretest* 0.313 dan *posttest* adalah 0.877. karena nilai signifikan *pretest-posttest* lebih dari 0.05, maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Paired sample t-Test

Uji hipotesis menggunakan uji t berpasangan (*Paired Sampel t-Test*) adalah pengujian untuk sekelompok populasi yang sama, kondisi data sampel sebagai akibat dari adanya perlakuan yang diberikan kepada sekelompok sampel tersebut. Dengan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha : Media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di SD Negeri Rumpet Aceh Besar.

H₀ : Media interaktif animasi tidak berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di SD Negeri Rumpet Aceh Besar.

Kriteria pengambilan keputusan dengan menggunakan bantuan SPSS versi 26 *for windows*:

1. Jika nilai signifikan < 0,05 maka H_a diterima maka H₀ ditolak
2. Jika nilai signifikan > 0,05 maka H_a ditolak maka H₀ diterima

Berikut disajikan hasil *Uji Paired Sampel t-Test* menggunakan bantuan SPSS 26:

Tabel 4. 2 Hasil *Uji paired sampel t-Test*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	69.24	24	6.585	1.317
	posttest	94.16	24	5.475	1.095

Melihat dari deskriptif jelas terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest*, dimana setelah diterapkan media interaktif animasi maka minat belajar peserta didik meningkat. Pada *pretest* yang diperoleh 69.24 sedangkan pada *posttest* 94,16.

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-24.920	8.789	1.758	-28.548	-21.292	-14.177	24	.000

Berdasarkan Tabel 4.2 *Uji paired sampel t-Test* dapat dilihat H_0 ditolak dan diterima H_a karena $\text{Sig} = 0,000 < 0,05$, artinya selisih rata-rata berbeda sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh penggunaan media interaktif animasi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

3. Ketuntasan Hasil Belajar

Ketuntasan hasil belajar diperoleh melalui instrumen penelitian berupa tes soal evaluasi. Yang bertujuan untuk melihat ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media interaktif animasi. Adapun hasil ketuntasan peserta didik yang mencapai KKTP sebagai berikut:

Tabel 4.3 Ketuntasan Hasil Belajar

Kode Nama	Nilai	Persentase	Keterangan
MK	90	4,31%	TUNTAS
MR	80	3,83%	TUNTAS
AZ	100	4,78%	TUNTAS
FM	90	4,31%	TUNTAS
MD	80	3,83%	TUNTAS
MA	80	3,83%	TUNTAS
M	80	3,83%	TUNTAS
F	80	3,83%	TUNTAS
NA	80	3,83%	TUNTAS
NA	90	4,31%	TUNTAS
AD	100	4,78%	TUNTAS
SA	80	3,83%	TUNTAS
KK	90	4,31%	TUNTAS
AF	80	3,83%	TUNTAS
AS	80	3,83%	TUNTAS
MJ	90	4,31%	TUNTAS
MZ	90	4,31%	TUNTAS
LM	100	4,78%	TUNTAS
R	90	4,31%	TUNTAS
RZ	90	4,31%	TUNTAS
PB	90	4,31%	TUNTAS
NR	80	3,83%	TUNTAS

RR	90	4,31%	TUNTAS
MH	90	4,31%	TUNTAS
Total	2.090	100%	
Ketuntasan individu	24		
Ketuntasan klasikal	100%		

C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Rumpet Aceh Besar dimana rancangan penelitian telah dilakukan pada 1 Mei 2024 dengan agenda observasi awal. Sedangkan penelitian itu sendiri dilakukan selama dua hari. Pada hari pertama penelitian, peneliti memulai penelitian dengan memberikan *pretest* kepada peserta didik kemudian dilanjutkan dengan memberi materi pelajaran menggunakan media interaktif animasi hingga akhir pelajaran. Selanjutnya pada hari kedua, peneliti melanjutkan pemberian materi menggunakan media interaktif animasi, kemudian memberikan *posttest* dan ditutup dengan memberikan soal evaluasi kepada peserta didik untuk melihat hasil belajarnya.

Pemberian *pretest* bertujuan untuk mengetahui nilai awal peserta didik sebelum diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif animasi, sedangkan *posttest* bertujuan untuk mengetahui nilai peserta didik setelah diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif animasi. Adapun angket diberikan dengan tujuan untuk mengetahui minat belajar peserta didik di SD Negeri Rumpet Aceh Besar. Instrumen pernyataan *pretest* dan *posttest* di bagikan kepeserta didik kelas IV SD Negeri Rumpet Aceh Besar. Pengujian instrumen soal *pretets* dan *posttest* menggunakan aplikasi berbantuan SPSS versi 26, dengan aturan penentuan jika nilai signifikasi $< 0,05$ maka instrumen soal *pretest* dan

posttest tersebut valid. Sedangkan jika nilai signifikan $> 0,05$ maka instrumen soal *pretest* dan *posttest* tersebut tidak valid. Hasil pengujian uji validitas instrumen soal *pretest* dan *posttest* terdapat 26 butir soal yang dinyatakan valid untuk hasil uji validitas instrumen soal *pretest* dan *posttest*.

Setelah melalui tahap uji validitas, selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas instrumen soal *pretest* dan *posttest* menggunakan *alpha cronbach's* pada aplikasi SPSS versi 26, karena suatu instrumen dapat dikatakan reliabel jika nilai *alpha cronbach's* lebih besar dari 0,05. Hasil uji reliabilitas instrumen soal *pretest* dan *posttest* yang berupa 26 butir soal angket yaitu reliabel. Hasil tersebut ditunjukkan dengan nilai *alpha cronbach's* $0,70 > 0,05$ membuktikan bahwa nilai *alpha cronbach's* lebih besar sehingga dapat dikatakan reliabel.

Selanjutnya data dianalisis dengan uji normalitas terhadap nilai *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui data dari *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak, uji normalitas yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan berbantuan aplikasi SPSS versi 26, yaitu jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas nilai *pretest* 0,313. Sedangkan *posttest* memperoleh 0,877. Sesuai dengan interpretasi penarikan simpulan, jika nilai signifikansi $> 0,05$. Maka H_0 diterima artinya data berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Kemudian setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan mendapatkan hasil data berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji

parametrik yaitu uji hipotesis yang digunakan untuk melihat adanya pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri Rumpet Aceh Besar. Uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji *paired sampel t-Test* yang berbantuan aplikasi SPSS versi 26.

Bersadarkan uji hipotesis yang dilakukan dengan *uji t paired sampel* dapat dilihat bahwa nilai signifikan sebesar $000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka oleh sebab itu terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di SD Negeri Rumpet Aceh Besar.

Hal ini ditunjukkan dengan nampaknya minat belajar peserta didik dalam menggunakan media interaktif animasi dalam pembelajaran matematika pada materi bangun ruang yang dicapai terdapat pengaruh yang berarti semakin memperjelas adanya manfaat dari penggunaan media interaktif animasi pada saat proses belajar mengajar yang berlangsung dikelas tanpa menggunakan media interaktif animasi peserta didik terlihat kurang aktif dan kurang menikmati proses pembelajaran hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik rendah.

Hasil belajar yaitu hasil saat belajar yang berupa penilaian berbentuk angka atau symbol. peserta didik diajak untuk mengkaji ulang segala pengetahuan yang telah didapat di kelas sehingga pada proses belajar dapat tercapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar matematika pada dasarnya adalah hasil yang dicapai dalam usaha penguasaan materi dan ilmu pengetahuan yang merupakan suatu

kegiatan yang menuju terbentuknya kepribadian peserta didik seutuhnya. Melalui belajar dapat diperoleh hasil yang lebih baik⁶²

ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media interaktif animasi pada mata pelajaran matematika kelas IV mencapai 100% secara klasikal, dengan KKTP sebesar 75 maka semakin baik minat belajar peserta didik semakin baik pula hasil belajar peserta didik.

Minat belajar atau dorongan untuk belajar didapat dari suasana pembelajaran yang akan memberikan motivasi dan kebebasan dalam mengeksplorasi atau menganalisis pengalaman belajar. Desain pembelajaran yang kondusif akan memberikan kebebasan mengekspresikan ide dan motivasi belajar peserta didik sesuai dengan penelitian Suci Trismayanti.⁶³

Menurut penelitian Asmayani, menjelaskan hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil pretest peserta didik 78,5 dengan kategori kurang, selanjutnya diterapkan media interaktif animasi pada proses pembelajaran maka hasil posttest peserta didik mencapai nilai rata-rata 89,65 dengan kategori tinggi. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan *Paired Sampel t-test* diperoleh pada pengelolaan hasil hipotesis sig (2-tailed) $< \alpha$ maka diperoleh $0,001 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.⁶⁴

⁶² Albert Supriyanto Manurung dan Abdul Halim, Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Pondok Kelapa 05 Pagi Jakarta. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol, 8. No, 1.2021. h. 95

⁶³ Suci Trismayanti, Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 17, No. 2. 2019, h.145

⁶⁴ Asmayani dkk, Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Kalukuang II Makassar. *Jurnal On Education*. Vol. 6, No. 1. September-desember 2023. h. 1275

Annisa Maharani, pada tahun 2019 hasil penelitian menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika peserta didik terdapat perbedaan rata-rata hasil data angket minat belajar peserta didik kelas eksperimen dengan menggunakan media interaktif animasi lebih besar dari pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media interaktif animasi dan dapat dilihat dari besarnya nilai keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran menggunakan media interaktif animasi.⁶⁵

Berdasarkan penelitian Puji Ningsih dkk, hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan respon peserta didik melalui penggunaan media video animasi dalam pembelajaran matematika. peningkatan ini dibuktikan dengan hasil rata-rata yang didapat dari angket yaitu 67,58 kategori rendah. Dan dari data hasil observasi di dapat data yaitu 81,25% kategori sangat baik. Sedangkan hasil dari wawancara mendapat hasil jawaban yang sangat baik.⁶⁶

Berdasarkan hasil penelitian di sekolah, pembelajaran dengan menggunakan media interaktif animasi dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. hal ini didukung oleh pendapat Shefira dalam skripsinya, dengan menggunakan media video animasi pada pembelajaran memiliki pengaruh pada minat belajar peserta didik kelas IV SDN ditunjukkan dengan nilai sig < 0,050. Selain itu, nilai R sebesar 0,550 dan R square sebesar 0,302 berarti variabel-variabel tersebut memiliki hubungan yang kuat serta media video animasi memberi kontribusi terhadap minat belajar peserta didik sebesar

⁶⁵ Annisa Maharani. Penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika pada peserta didik kelas V SD Negeri. (*Skripsi*, Universitas Lampung).

⁶⁶ Puji Ningsih dkk, Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Respon Siswa dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika*. Vol. 6, No. 1, 2020. h. 22

30,2% dan didukung oleh faktor lain seperti perhatian peserta didik dalam belajar, keingintahuan terhadap materi yang sedang diajarkan.⁶⁷



⁶⁷ Shefira dkk, Pengaruh Media Vidio Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Bojongnegara. *Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan*. Vol. 3, No.2, 2022. h.4

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. kesimpulan

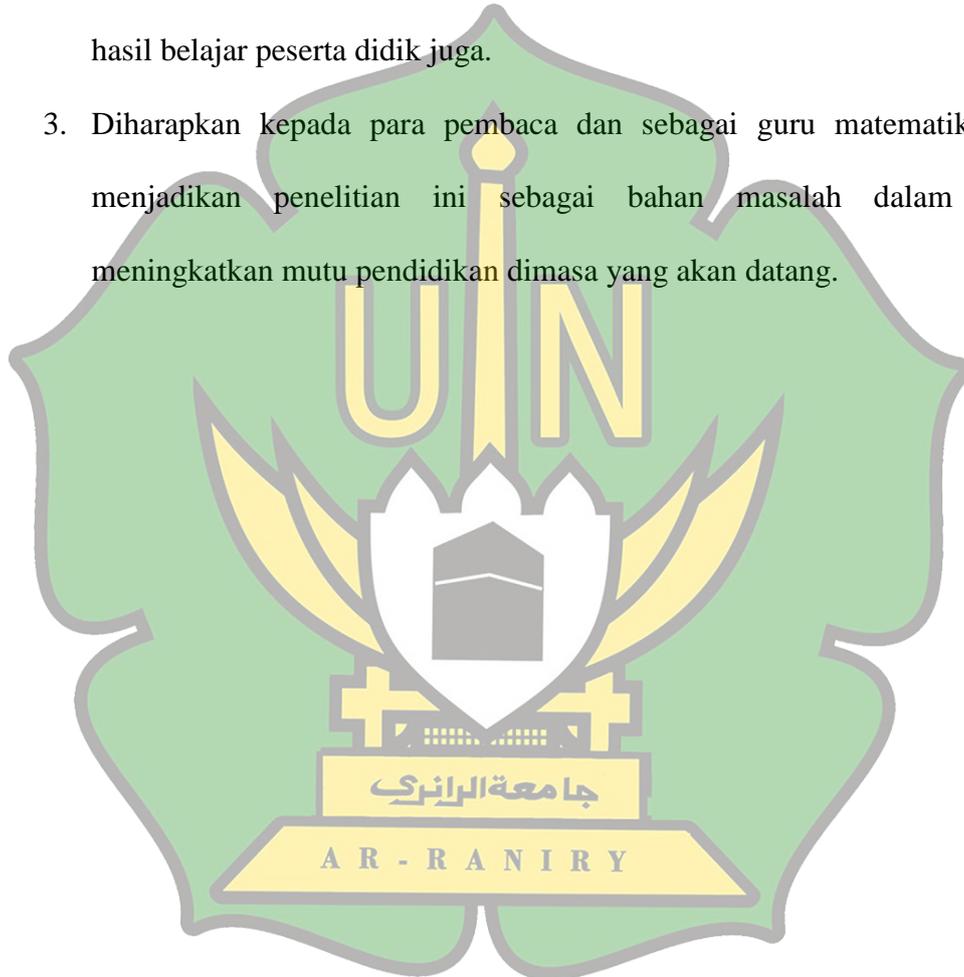
Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media interaktif animasi dalam pembelajaran matematika yaitu:

1. Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan *Paired Sampel t-Test* dengan taraf signifikan sebesar 0,05 diperoleh nilai sig (2-tailed) = 0,000 < 0,05, yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa selisih rata-rata berbeda dan dapat dikatakan penggunaan media interaktif animasi berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.
2. Ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media interaktif animasi pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri Rumpet Aceh Besar mencapai 100% tuntas secara klasikal, dengan KKTP sebesar 75.

B. Saran

1. Media interaktif animasi merupakan salah satu strategi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik. Oleh karena itu diharapkan kepada guru agar dapat menerapkan media pembelajaran ini dalam proses belajar mengajar dalam upaya meningkatkan minat belajar matematika peserta didik dan juga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik juga.

2. Diharapkan bagi peneliti yang ingin meneliti mengenai media interaktif animasi agar dapat melakukan penelitian pada jenjang pendidikan yang lain, dan pada pokok pembahasan yang berbeda, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan tentunya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik juga.
3. Diharapkan kepada para pembaca dan sebagai guru matematika agar menjadikan penelitian ini sebagai bahan masalah dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan dimasa yang akan datang.



DAFTAR PUSTAKA

- Ani Nurani Andrasari dkk, (2022), Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd” *Jurnal pendidikan*.
- Agus Suharjana, (2008), *Mengenal Bangun Ruang dan Sifat-Sifatnya di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: pusat pengembangan dan pemberdayaan pendidik dan tenaga kependidikan matematika)
- Asmayani, Nasrah, Magfirah, N. (2023). Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Kalukuang II Makassar. *Jurnal on education*.
- Annisa Maharani. Penggunaan Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Matematika pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri. (*Skripsi*, Universitas Lampung).
- Arief Aulia Rahman dan Cut Eva, Narsyah, *Evaluasi Pembelajaran*. (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia)
- Anisah Yulianti, dkk, (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran Tematik, *Jurnal Pendidikan*.
- Albert Supriyanto Manurung, dan Abdul Halim, (2021). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Pondok Kelapa 05 Pagi Jakarta. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Buku Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tahun 2016
- Dian Rizky Utari, dkk, (2019). Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.
- Eka Melati dkk, (2023), Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal on Education*.
- Erna Setyowati, dkk, (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran Matematika di Mts Darus Ulum Muhammad Galur, *Jurnal Intersection*.
- Firdausy Armansyah, dkk. (2019), Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi, *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*.

Febrianawati Yusup (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah*.

Hazari Gustina, Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar Negeri 68 Kota Bengkulu. (*Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Tadris*)

<https://www.altaschool.id/blog/bangun-ruang>

Inna Dadina Coni Kusuma Putri dkk, Hubungan Antara Minat Belajar Matematika, Keaktifan Belajar Siswa, dan Persepsi Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa, *Jurnal Pendidikan*.

Jafar Idris, M., dkk. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Siswa SD di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan”. *Jurnal Pendidikan*.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, Link: <https://kbbi.web.id/pengaruh.html>

Laura, N, S., Sahronih, S. (2022). Pengaruh Media Vidio Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Bojongnegara. *Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan*.

Lexi J, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Remaja Rosda Karya, 2002),

Muhammad Hasan dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group)

Mahesya Az-zahra Andryannisa dkk, (2023), Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Resitasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*.

Mayang Ayu Sunami, Aslam, (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Vidio Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*.

Muhammad Khasanudin dkk (2020). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Animation dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Untuk Kelas V Sd/Mi, *Jurnal of Elementary Education*.

Indonesia Belajar, <https://indonesiabelajar.co/kelebihan-dan-kekurangan-multimedia-interaktif-dalam-pembelajaran/>

- Nuryadi dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. (Yogyakarta: Gramasurya, 2017)
- Peri Ramdani, (2021). *Media Pembelajaran Animasi*, (Bandung: Farha Pustaka)
- Puji Ningsih dkk, (2020). Pengaruh Penggunaan Media Vidio Animasi terhadap Respon Siswa dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Operasi Bilangan Bulat, *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika*.
- Poppy Anggraeni, Aulia Akbar, (2018). Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Proses Pembelajaran, *Jurnal pesona dasar*,
- Rusmiati, (2017). Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Sumbermulyo, *Jurnal Ilmiah*.
- Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: antasari press)
- Roida Eva Flora Siagian. Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika, *Jurnal Formatif*.
- Santi Octaviana, Yohana Setiawan, (2019). Meningkatkan Minat Belajar Kelas IV Sekolah Dasar Menggunakan Media Powerpoint Berdasarkan Kerangka Kerja TPACK, *Jurnal Pendidikan*.
- Suci Trismayanti, Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Sugiyono, *Metodelogi Penelitian*. (Bandung: Alfabeta, 2017),
- Suci Perwita Sari dkk, (2020). Penggunaan Metode Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal of Elementary School*.
- Silvia Tri Angraeni, dkk (2020), Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*.
- Twiska Naufal Arsyah Ghiffari, Mochamad Ridwan (2023). Penerapan Multimedia Interaktif terhadap Minat Belajar, *Jurnal Penjakora*.
- Trismayanti, S.(2019). Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Usman Uzer, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010),
- Wann Nurdiana Sari, dkk, (2021). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Tambahmulyo 1, *Jurnal Inovasi Pendidikan*.

Wanda Saputra dkk, (2024). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar dan Berfikir Kritis Matematika Kelas 2 di SD Negeri 026 Macang Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual, *Jurnal Pendidikan*.

Yatulo Yakin dkk (2022), Analisis Minat dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*. *Educativo: Jurnal Pendidikan*.



LAMPIRAN

1. Surat Keputusan Pembimbing



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
 Nomor : B-4978/Un.08/FTK.1/KP.07.6/07/2024

**TENTANG
 PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
 DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA**

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
 b. bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
 c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Mengingat** :
 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Km.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa
- KESATU** : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh No : B-12576/Un.08/FTK/KP.07.6/12/2023
- KEDUA** : Menunjuk Saudara :
Dr. Herawati, M.Pd
 Untuk Membimbing
 Nama : Virda Putri septiarini
 Nim : 200209070
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri Rumpet Aceh Besar
- KETIGA** : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- KEEMPAT** : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2023 Tanggal 24 November 2023 Tahun Anggaran 2024;
- KELIMA** : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KEENAM** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Banda Aceh : 05 Juli 2024
 PLH. Dekan, :


 Habiburrahim

Nomor : B-4288/Un.08/FTK/Kp.07.6/05/2024
 Tanggal 27 Mei 2024

Tembusan

1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
6. Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Yang bersangkutan,
8. Arsip.



pusaka

2. Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax : 0651-752921

Nomor : B-4411/un.08/FTK.1/TL.00/6/2024

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Kepala SD Negeri Rumpet Aceh Besar

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : VIRDA PUTRI SEPTIARINI / 200209070

Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat sekarang : Ulee Kareng

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Rumpet Aceh Besar**

Banda Aceh, 3 Juni 2024

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan

A R - R



Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

NIP. 197208062003121002

Bertaku sampai : 31 Juli 2024

3. Surat Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI RUMPET**

Jalan Makam T. Nyak Arief Desa Rumpet Kec. Krueng Barona Jaya, Kode Pos 23371.
Email : sdnrumpet@yahoo.com

Aceh Besar, 30 Mei 2024

No : 422/007/2024
Lampiran :-
Hal : Telah melakukan penelitian

Kepada Yth,
Dean Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr. Wb,
Dengan hormat,
Sehubungan dengan surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Nomor : B-4411/un.08/FTK.I/TL.00/6/2024 Tanggal 30 Mei 2024, perihal penelitian ilmiah, atas nama :

Nama : Virda Putri Septiarini
NIM : 200209070
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam

Telah selesai melakukan penelitian dengan judul *Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Rumpet Aceh Besar* selama 2 hari dari tanggal 28 Mei 2024.

Demikian surat ini dikeluarkan dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan seperlunya, atas kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Kepala SD Negeri Rumpet,



Khumaeni S.Pd.I, M.Pd
NIP. 19791128 200312 1 008

4. Lembar Angket

ANGKET MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Nama :

Kelas :

Hari/Tgl :

A. Pengantar

Angket ini bertujuan untuk mengetahui minat siswa dalam pelajaran matematika. Siswa diharapkan mengisi angket ini sesuai dengan kuisisioner yang dibahas. Jawaban yang siswa tidak berpengaruh terhadap nilai matematika siswa.

B. Petunjuk pengisian :

Berilah tanda cek (√) untuk disetiap pertanyaan yang terdapat pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut :

SS : sangat setuju

S : setuju

TS : tidak setuju

STS : sangat tidak setuju

No	Angket Minat Belajar	SS	S	TS	STS
1	Saya senang terhadap pelajaran matematika				
2	Saya bersemangat mempelajari matematika				
3	Saya mengerjakan soal matematika, saya merasa waktu semakin cepat berlalu				
4	Saya merasa senang dan puas bila berhasil menyelesaikan soal matematika				
5	Saya tidak peduli dengan pelajaran matematika				
6	Dengan adanya kerja sama tim saya semakin semangat belajar matematika				
7	Saya senang mengerjakan soal-soal matematika				
8	Saya menunggu-nunggu jam pelajaran matematika				
9	Saya tidak cepat bosan mengerjakan soal matematika				
10	Saya aktif berdiskusi dengan teman saat belajar matematika				

11	Saya bertanya kepada guru jika tidak memahami materi				
12	Saya cenderung diam ketika berdiskusi dalam kelompok				
13	Saya berdiskusi dengan teman terhadap materi pelajaran				
14	Saya bertanya pada teman/guru bila tidak mengerti materi pelajaran				
15	Saya menjelaskan kepada teman saya materi matematika jika mereka tidak mengerti				
16	Saya tidak pernah mengerjakan soal latihan matematika				
17	Saya belajar matematika ketika akan ulangan				
18	saya mengerjakan PR matematika di rumah setiap ada PR di sekolah				
19	Saya belajar matematika dengan giat agar mendapat nilai yang tinggi				
20	Saya mendengarkan penjelasan matematika dari guru dengan sungguh-sungguh				
21	Saya membuat ringkasan dari materi pelajaran yang diterangkan oleh guru dengan rapi				
22	Saya tidak peduli dengan penjelasan matematika dari guru				
23	Saya mudah memahami materi matematika yang dijelaskan oleh guru				
24	Saya belajar matematika jika orang tua menyuruh				
25	Saya mengulang pelajaran matematika yang telah diberikan guru pada saat dirumah				
26	Saya mengikuti pelajaran matematika dikelas dengan sungguh-sungguh				

5. Angket Media Interaktif Animasi

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif animasi pada materi matematika tidak membosankan				
2	Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif animasi pada materi matematika dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan				
3	Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif animasi pada materi matematika mendorong saya untuk bekerjasama dengan teman dalam menyelesaikan tugas secara kelompok				
4	Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif animasi pada materi matematika mendorong saya untuk aktif mendapatkan hasil belajar yang maksimal				
5	Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif animasi pada materi matematika mendorong saya untuk aktif bertanya hal-hal yang masih kurang jelas kepada guru.				
6	Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif animasi pada materi matematika cocok digunakan untuk pelajaran matematika				
7	Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif animasi pada materi matematika membuat suasana kelas menjadi lebih semangat				

6. Tabel Uji Validitas

No	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1	0,000	0,297	VALID
2	0,000	0,297	VALID
3	0.022	0,297	VALID
4	0,018	0,297	VALID
6	0,000	0,297	VALID
7	0,004	0,297	VALID
8	0,000	0,297	VALID
9	0,000	0,297	VALID
10	0,000	0,297	VALID
11	0,000	0,297	VALID
13	0,006	0,297	VALID
14	0,001	0,297	VALID
15	0,000	0,297	VALID
18	0,000	0,297	VALID
19	0,000	0,297	VALID
20	0,001	0,297	VALID
21	0,000	0,297	VALID
23	0,000	0,297	VALID
25	0,000	0,297	VALID
26	0,000	0,297	VALID
5	0,000	0,297	VALID
22	0,000	0,297	VALID
17	0,000	0,297	VALID
16	0,000	0,297	VALID
24	0,000	0,297	VALID
12	0,000	0,297	VALID

7. Tabel Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.924	26

8. Modul Ajar Kurikulum Merdeka

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA MATEMATIKA SD KELAS IV

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Virda Putri Septiarini
Instansi	: SD Negeri Rumpet Aceh Besar
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang sekolah	: SD
Mata pelajaran	: Matematika
Fase/kelas	: B / 4
Materi	: Bangun Ruang
Hari/Tanggal	: Rabu / 28 Mei 2024
Alokasi waktu	: 2 JP (1 x 30 menit)

B. KOMPETENSI AWAL

- Dapat Mengenali apa saja contoh-contoh bangun ruang

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Mandiri
- Bergotong Royong
- Bernalar Kritis

D. SARANA DAN PRASARANA

- Ruang kelas
- Lampu ruang kelas yang memadai
- Alat pembelajaran : Laptop, LCD, Papan tulis Spidol
- Sumber belajar Buku Siswa: *Matematika untuk SD/MI Kelas 4* (Jawa Timur: Tim Masmedia Buana Pustaka, Maret 2023)

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi mampu memahami dengan cepat dan memiliki keterampilan berpikir tinggi (HOTS)

F. MODEL PEMBELAJARAN

- Model: Cooperative Learning tipe STAD (Student Teams Achievement Division)

KOMPONEN INTI

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

- Pada akhir fase B peserta didik dapat membandingkan ciri-ciri berbagai bentuk bangun datar dari segiempat, segitiga, segibanyak, lingkaran dan membandingkan ciri-ciri berbagai bentuk bangun ruang dari prisma dan tabung

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dapat menyebutkan contoh-contoh bangun ruang prisma dan tabung dalam kehidupan sehari-hari.
- Dapat menyebutkan unsur-unsur seperti Sisi, Rusuk dan Titik sudut pada bangun ruang prisma dan tabung beserta dengan sifat-sifatnya.

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenali bangun ruang prisma dan tabung serta menemukan unsur-unsur bangun ruang seperti sisi, Rusuk dan Titik Sudut.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- Sebutkan benda disekitarmu yang menyerupai bentuk bangun ruang prisma dan tabung?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN PENDAHULUAN

Pertemuan-1

- a. Kegiatan awal
 1. Guru memberi salam kepada peserta didik
 2. Peserta didik menjawab salam dari Guru
 3. Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap belajar
 4. Peserta didik membuka dan membaca Al-Qur'an (Religius)
 5. Guru mengecek kehadiran peserta didik
 6. Peserta didik menjawab absen

7. Guru melakukan Ice Breaking
- b. Apersepsi
1. Guru bertanya tentang materi yang telah diajarkan kemarin
 2. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru terkait materi yang diajarkan kemarin
 3. Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, pada kegiatan ini guru mengharapkan peserta didik dapat mengetahui apa saja yang termasuk kedalam bangun ruang prisma dan tabung
 4. Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan oleh guru

KEGIATAN INTI

Tahap 1: Penyampaian Tujuan Dan Memotivasi Siswa

1. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru
2. Guru memberitahukan manfaat kegiatan hari ini kemudian hari ketika mereka dewasa

Tahap 2: Mengorganisasi Peserta Didik Kedalam Kelompok

3. Guru memberikan angket kepada peserta didik sebelum memulai pembelajaran
4. Peserta didik menjawab angket yang diberikan guru
5. Guru membagi peserta didik kedalam 5 kelompok
6. Peserta didik duduk dalam kelompok yang telah dibagikan oleh guru

Tahap 3: Penyampaian Informasi (Presentasi Guru)

7. Peserta didik mengamati bangun ruang prisma dan tabung yang telah disiapkan oleh guru dalam bentuk video interaktif animasi dan guru membagikan LKPD pada masing-masing kelompok
8. kemudian peserta didik dan guru melakukan tanya jawab mengenai unsur-unsur bangun ruang secara umum seperti sisi, rusuk, dan titik sudut (Bangun ruang prisma segitiga dan prisma segiempat serta sifat-sifatnya)

Tahap 4: Kegiatan Membimbing Kelompok Belajar Dalam Tim (Kerja Tim)

9. Guru memberi masukan terkait penyelesaian LKPD
10. Peserta didik diminta berdiskusi mengenai pertanyaan yang terdapat dalam LKPD
11. Guru membimbing peserta didik dalam menemukan jumlah sisi, rusuk, dan titik sudut bangun ruang prisma dan tabung
12. Setelah setiap kelompok mengerjakan LKPD kemudian guru meminta

peserta didik untuk menyajikan hasil diskusinya didepan kelas dan kelompok lain memperhatikan

13. Kemudian Guru memberikan angket kepada peserta didik

Tahap 5: Kuis (Evaluasi)

14. Guru memberikan soal evaluasi kepada peserta didik

Tahap 6: Penghargaan Prestasi Kelompok

15. Guru memberikan Apresiasi kepada setiap kelompok

KEGIATAN PENUTUP

Menyimpulkan

- Peserta didik dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini
- Peserta didik berkomunikasi apa saja kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini
- Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru

Refleksi

- Peserta didik diarahkan untuk memberikan kesan dan pesan tentang pembelajaran hari ini

Tindak lanjut

- Peserta didik diberi tugas tentang materi berikutnya

Pesan moral

- Berdoa bersama sebelum mengakhiri pembelajaran
- Salam penutup

Pertemuan ke-2

KEGIATAN PENDAHULUAN

- a. Kegiatan awal
 1. Guru memberi salam kepada peserta didik
 2. Peserta didik menjawab salam dari Guru
 3. Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap belajar
 4. Peserta didik membuka dan membaca Al-Qur'an (Religius)
 5. Guru mengecek kehadiran peserta didik
 6. Peserta didik menjawab absen
 7. Guru melakukan Ice Breaking

- b. Apersepsi
 1. Guru bertanya tentang materi yang telah diajarkan kemarin
 2. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru terkait materi yang

diajarkan kemarin

3. Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, pada kegiatan ini guru mengharapkan peserta didik dapat mengetahui apa saja yang termasuk kedalam bangun ruang prisma dan tabung
4. Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan oleh guru

KEGIATAN INTI

Tahap 1: Penyampaian Tujuan Dan Memotivasi Siswa

1. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru
2. Guru memberitahukan manfaat kegiatan hari ini kemudian hari ketika mereka dewasa

Tahap 2: Mengorganisasi Peserta Didik Kedalam Kelompok

3. Guru mengarahkan peserta didik untuk duduk sesuai dengan kelompoknya
4. Peserta didik duduk dalam kelompok yang telah dibagikan oleh guru

Tahap 3: Penyampaian Informasi (Presentasi Guru)

5. Peserta didik mengamati bangun ruang prisma dan tabung yang telah disiapkan oleh guru dalam bentuk video interaktif animasi dan guru membagikan LKPD pada masing-masing kelompok
6. kemudian peserta didik dan guru melakukan tanya jawab mengenai unsur-unsur bangun ruang secara umum seperti sisi, rusuk, dan titik sudut (Bangun ruang prisma Segilima dan Tabung serta sifat-sifatnya)

Tahap 4: Kegiatan Membimbing Kelompok Belajar Dalam Tim (Kerja Tim)

7. Guru memberi masukan terkait penyelesaian LKPD
8. Peserta didik diminta berdiskusi mengenai pertanyaan yang terdapat dalam LKPD
9. Guru membimbing peserta didik dalam menemukan jumlah sisi, rusuk, dan titik sudut bangun ruang prisma dan tabung
10. Setelah setiap kelompok mengerjakan LKPD kemudian guru meminta peserta didik untuk menyajikan hasil diskusinya didepan kelas dan kelompok lain memperhatikan
11. Kemudian Guru memberikan angket kepada peserta didik

Tahap 5: Kuis (Evaluasi)

12. Guru memberikan soal evaluasi kepada peserta didik

Tahap 6: Penghargaan Prestasi Kelompok

13. Guru memberikan Apresiasi kepada setiap kelompok

KEGIATAN PENUTUP

Menyimpulkan

- Peserta didik dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini
- Peserta didik berkomunikasi apa saja kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini
- Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru

Refleksi

- Peserta didik diarahkan untuk memberikan kesan dan pesan tentang pembelajaran hari ini

Tindak lanjut

- Peserta didik diberi tugas tentang materi berikutnya

Pesan moral

- Berdoa bersama sebelum mengakhiri pembelajaran
- Salam penutup

REFLEKSI

Refleksi Guru

1. Apakah didalam kegiatan pembuka peserta didik sudah dapat diarahkan dan siap untuk mengikuti pembelajaran dengan baik?
2. Apakah dalam memberikan penjelasan yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap sarana dan prasarana (model pembelajaran) serta alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah dalam memahami pengurangan bilangan?
4. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap pengelolaan kelas dalam pembelajaran?
5. Apakah peserta didik telah mencapai penguasaan sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?

Refleksi Peserta Didik

1. Pada bagian mana dari materi “bangun ruang” yang dirasa kurang dipahami?
2. Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajar pada materi ini?

F. ASESMEN/PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Tabel Kriteria Penilaian Sikap		
Bergotong Royong	Mandiri	Bernalar Kritis
1. Menerima dan melaksanakan tugas serta peran yang diberikan kelompok dalam sebuah kegiatan bersama	1. Memiliki kepercayaan terhadap diri sendiri dalam melaksanakan tugasnya sebagai individu maupun anggota kelompok	1. Dapat menyampaikan pendapat dalam diskusi dan Tanya jawab dengan bahasa sendiri
2. Melaksanakan jadwal piket kelas	2. Mempunyai rasa tanggung jawab terhadap tugas individu maupun kelompok	2. Dapat menampilkan diri di depan kelas melalui kegiatan presentasi kelompok

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai!

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku									Jumlah
		Bergotong Royong			Mandiri			Bernalar Kritis			
		MT	MB	SM	MT	MB	SM	MT	MB	SM	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.											
2.											
3.											

Keterangan :

MT : Mulai terlihat (55 – 69)

MB : Mulai membudaya (75 – 85)

SM : Sudah membudaya (86 – 100)

Rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

2. Penilaian Pengetahuan

- a. Jenis: Tes
- b. Teknik: Tes Tulis

Indikator penilaian	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
	(4)	(3)	(2)	(1)
Menyebutkan nama bangun ruang prisma dan tabung	Apabila dapat menyebutkan nama bangun ruang dengan benar	Apabila dapat menyebutkan nama bangun ruang dengan benar tetapi tidak lengkap	Apabila dapat menyebutkan nama bangun ruang dengan benar tetapi belum tepat	Apabila langkah-langkah pengerjaan dan jawaban salah
Mengelompokkan bangun ruang prisma dan tabung	Apabila menjawab dengan langkah-langkah pengerjaan dan menjawab dengan benar	Apabila menjawab dengan jawaban yang benar tetapi tidak sesuai langkah-langkah	Apabila menjawab dengan langkah-langkah pembelajaran tetapi jawabannya salah	Apabila langkah-langkah pengerjaan dan jawaban salah
Menyebutkan nama benda yang berbentuk prisma dan tabung	apabila menjawab dengan tepat dan benar	apabila menjawab dengan benar tapi tidak lengkap	apabila menjawab dengan benar tapi tidak tepat	Apabila langkah-langkah pengerjaan dan jawaban salah

Keterangan :

1 : Perlu Bimbingan (< 75)

2 : Cukup (75 – 79)

3 : Baik (80 – 89)

4 : Sangat Baik (90 – 100)

Rumus:

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

3. Instrumen penilaian keterampilan

- a. Jenis : non tes
- b. Teknik : unjuk kerja

Kriteria Penilaian	Baik Sekali	Baik	cukup	Perlu bimbingan
	(4)	(3)	(2)	(1)
Keterampilan menampilkan diri di depan kelas	Mampu menampilkan diri secara berkelompok di depan kelas dengan percaya diri	Mampu menampilkan diri secara berkelompok di depan kelas namun belum percaya diri	Kurang bekerja sama dengan kelompok dalam menampilkan diri di depan kelas	Perlu bimbingan dalam menampilkan diri di depan kelas
Ketepatan menjabar hasil diskusi kelompok	Mampu menjabarkan hasil diskusi dengan baik dan menggunakan bahasa yang baik	Mampu menjabarkan hasil diskusi namun menggunakan bahasa yang kurang baik	Kurang tepat dalam menjabarkan hasil diskusi	Perlu bimbingan dalam menjabarkan hasil diskusi
Keterampilan bersikap	Mampu menunjukkan sikap yang baik dan intonasi yang jelas saat presentasi	Mampu menunjukkan sikap yang baik namun intonasi kurang jelas saat presentasi	Kurang bersikap saat presentasi	Perlu bimbingan dalam bersikap saat presentasi

Keterangan :

1 : Perlu Bimbingan (< 75)

2 : Cukup (75 – 79)

3 : Baik (80 – 89)

4 : Sangat Baik (90 – 100)

Rumus:

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

2. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan:

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai CP

3. REFLEKSI

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana yang paling sulit dari materi hari ini ?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini ?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi hari ini ?	
4	Kepada siapa kalian meminta bantuan jika belum memahami materi hari ini ?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1-5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami isi materi hari ini ?	

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100% peserta didik mencapai tujuan pembelajarannya ? jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai tujuan pembelajaran ?	
2	Apa saja kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran ? apa yang akan dilakukan untuk membantu peserta didik ?	
3	Adakah terdapat peserta didik yang tidak fokus ? bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus terhadap kegiatan berikutnya ?	

A. BAHAN AJAR

- Buku Siswa: *Matematika untuk SD/MI Kelas 4* (Jawa Timur: Tim Masmedia Buana Pustaka, Maret 2023)
- Vidio interaktif animasi

B. MEDIA

جامعة الرانيري
AR - RANIRY
Media Interaktif Animasi

PRISMA DAN
TABUNG

VIRDA PUTRI SEPTIANI
200209070

Mengetahui,
Wali kelas IV



Mursyida, S.Pd

Banda Aceh, 27 Mei 2024
Peneliti



Virda Putri Septiarini

9. Lembar Soal Evaluasi

LEMBAR EVALUASI

Mata pelajaran : Matematika

Kelas/semester : IV/2

Waktu : 20 menit

Petunjuk soal :

1. Tuliskan nama pada tempat yang telah disediakan
2. Kerjakan soal yang lebih mudah terlebih dahulu
3. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang dianggap benar

A. Soal pilihan ganda

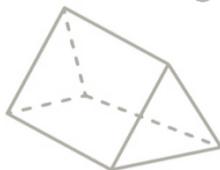
1.



Gambar disamping merupakan bangun ruang...

- a. Kubus
- b. Balok
- c. Tabung
- d. Prisma segienam

2.



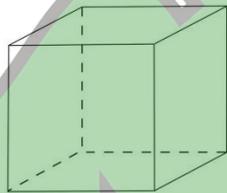
Gambar disamping merupakan Gambar bangun ruang...

- a. Kerucut
- b. Kubus
- c. Prisma Segitiga
- d. Prisma segienam

3. Bangun tabung memiliki 2 sisi yang bentuknya sama dibagian alas dan tutupnya. Sisi tersebut berbentuk...

- a. Lingkaran
- b. Kerucut
- c. Balok
- d. Bola

4.



Berapa jumlah titik sudut pada bangun ruang disamping...

- a. 4
- b. 5
- c. 6
- d. 8

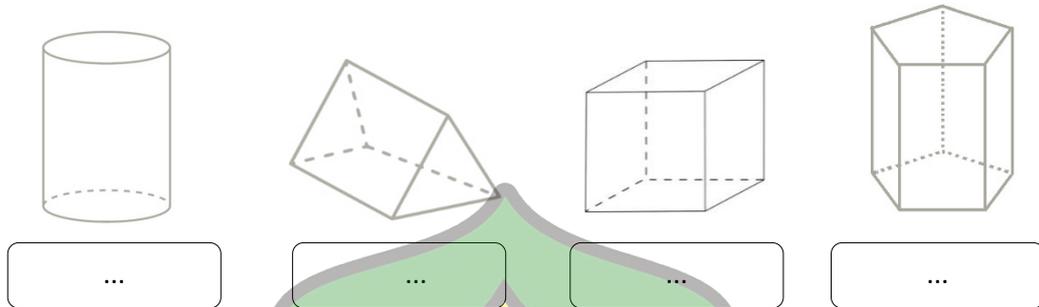
5. Contoh benda yang berbentuk tabung yaitu...

- a. Kaleng susu
- b. Piring
- c. Kotak susu
- d. Meja

B. Isilah titik-titik dibawah ini dengan tepat dan benar!

1. Gambarlah bagian-bagian bangun ruang tabung dan tentukan ada berapa sisinya!

2. Tulislah nama-nama bangun ruang dibawah ini!



3. Sebutkan jumlah sisi, rusuk dan titik sudut pada bangun ruang dibawah ini!



4. Apakah dirumah kalian ada benda yang berbentuk tabung ? jika ada tuliskan nama benda tersebut dibawah ini!

Contohnya:

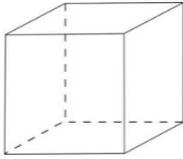
5. Ayo cocokkan gambar dengan benar!



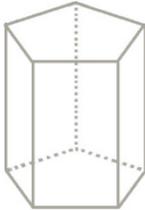
Prisma segilima



Prisma segiempat



Prisma Segitiga



Tabung

Rubrik penskoran

Aspek yang dinilai	Skor
Jika jawaban benar 1	20
Jika jawaban salah	0

Kisi-kisi jawaban :

A. Pilihan ganda

1. C. Tabung
2. C. Prisma segitiga
3. A. Lingkaran
4. D. 8
5. D. Kaleng susu

B. Uraian

1. Alasnya ada 2 : alas atas dan alas bawah
2. A. Tabung
B. Prisma segitiga
C. Prisma segiempat
D. Prisma segilima
3. 1. Sisi : 7
Rusuk : 15
Tik sudut : 10

- 2. Sisi : 6
- Rusuk : 12
- Titik sudut : 8
- 4. Kaleng susu, galon air, botol minum
- 5. Cocokkan dengan jawaban yang benar

10. Tabel Angket Pretest

No	PRETEST																										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
1	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	4	2	2	4	3	2	2	3	3	2	2	1	3	3	2	3	68
2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	1	3	2	3	3	70	
3	3	3	2	4	2	3	2	3	2	3	4	2	3	4	3	2	2	4	3	2	3	1	3	2	3	71	
4	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	4	3	3	1	3	2	3	66	
5	3	3	2	4	2	3	2	3	2	3	4	2	3	4	3	2	4	3	4	2	3	1	3	2	2	72	
6	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	1	3	2	4	4	4	3	3	1	3	2	3	69	
7	3	2	2	2	3	3	2	2	3	4	3	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	1	3	2	3	69	
8	3	2	2	2	3	4	3	3	2	3	4	2	1	3	3	2	2	3	3	4	3	1	3	2	3	70	
9	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	1	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	3	66	
10	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	1	3	2	3	3	3	3	3	1	3	2	3	67	
11	3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	4	2	3	1	2	2	2	4	3	4	1	1	1	2	3	59	
12	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	1	3	2	3	68	
13	3	4	2	4	2	3	4	3	2	3	1	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	63	
14	3	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	1	3	2	2	3	4	3	3	1	3	2	3	3	62	
15	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	4	1	4	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	62	
16	3	2	3	4	3	3	2	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	1	3	2	2	2	61	
17	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	1	2	2	2	63	
18	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	57	
19	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	4	2	1	1	4	2	2	2	55	
20	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	1	3	2	3	2	3	3	3	1	2	2	2	62	
21	3	2	3	2	2	2	2	4	2	3	2	2	1	1	3	2	2	2	3	3	2	1	2	2	3	58	
22	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	3	3	3	3	1	3	2	2	58	
23	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	1	2	2	3	2	3	3	3	1	3	2	2	62	
24	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	3	2	54	

11. Tabel Angket Posttest

No	Posttest																										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
1	4	4	4	4	2	3	3	4	4	3	4	2	4	4	3	2	4	4	4	4	4	1	4	3	4	4	90
2	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	2	4	4	4	3	1	3	3	4	3	82
3	4	4	3	4	2	4	3	3	4	4	4	2	3	4	3	2	2	4	3	4	3	1	3	3	4	4	84
4	3	4	2	4	2	4	3	3	3	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	1	4	3	4	4	88
5	3	3	3	4	2	4	3	3	4	3	4	2	3	4	3	2	4	4	4	4	3	1	3	3	4	4	84
6	4	4	4	4	2	4	3	4	1	3	4	2	2	4	3	2	4	4	4	4	4	1	4	3	4	4	86
7	4	3	3	4	2	3	3	2	4	4	4	2	4	4	3	2	2	4	4	4	3	1	3	3	4	4	83
8	4	1	4	4	4	4	3	4	3	3	4	2	4	4	3	2	2	4	4	4	1	3	3	4	4	4	86
9	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	4	3	2	4	4	3	4	3	1	3	3	4	4	88
10	4	3	3	4	2	3	3	4	4	3	4	2	3	4	3	2	4	4	3	4	3	1	3	3	4	3	83
11	3	2	4	3	3	2	4	2	4	1	4	2	4	4	3	2	4	4	3	4	4	1	1	2	4	4	78
12	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	2	4	3	4	2	4	4	4	4	4	1	3	2	4	4	89
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	1	4	2	4	4	94
14	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	1	4	2	4	4	94
15	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	1	4	2	4	4	86
16	3	2	3	4	4	3	4	3	4	4	4	2	3	4	3	2	4	4	3	4	4	1	3	2	4	3	84
17	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	2	4	3	4	4	4	1	3	2	4	4	90
18	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4	1	3	2	4	4	89
19	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	2	4	3	3	2	4	4	4	3	3	1	4	2	4	4	85
20	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	2	3	3	4	2	4	4	3	4	4	1	4	2	4	4	87
21	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	2	4	3	4	4	4	1	3	2	4	4	4	90
22	3	3	4	3	2	4	4	3	4	3	3	2	4	3	3	2	4	3	3	4	4	2	3	2	3	4	82
23	4	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	4	4	4	2	3	2	3	4	81
24	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	2	3	2	4	4	91

12. Tabel Angket *Pretest* interval

Successive Interval																							total			
3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	4	2	2	4	3	2	2	3	3	2	2	1	3	3	2	3	68
3	4	2	2	2	4	4	4	4	3	5	2	2	3	4	2	2	3	3	2	2	1	3	4	2	3	75
3	4	2	3	2	4	4	4	4	3	3	2	3	2	4	2	2	3	3	3	3	1	3	2	4	3	77
3	4	2	4	2	4	2	4	2	3	5	2	3	3	4	2	2	5	3	2	3	1	3	2	4	3	77
3	4	2	2	2	4	2	4	2	2	3	2	2	2	4	2	2	3	5	3	3	1	3	2	4	3	72
3	4	2	4	2	4	2	4	2	3	5	2	3	3	4	2	4	3	5	2	3	1	3	2	2	3	78
3	2	4	3	4	4	2	2	2	3	3	2	2	1	4	2	4	5	5	3	3	1	3	2	4	3	77
3	2	2	2	4	4	2	2	4	5	3	2	5	2	4	2	2	3	3	3	3	1	3	2	4	3	76
3	2	2	2	4	6	4	4	2	3	5	2	1	2	4	2	2	3	3	5	3	1	3	2	4	5	78
3	2	2	3	4	4	4	4	2	3	3	2	3	1	4	2	2	3	3	2	3	1	3	2	4	3	73
3	2	2	3	4	4	2	4	4	3	3	2	3	1	4	2	3	3	3	3	3	1	3	2	4	3	75
3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	5	2	3	1	2	2	2	5	3	5	1	1	1	2	4	3	63
3	4	2	3	2	4	2	4	2	3	3	2	3	2	4	2	2	3	3	3	3	1	3	2	4	3	74
3	5	2	4	2	4	5	4	2	3	1	2	2	2	4	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	67
3	2	2	2	2	2	2	2	2	5	2	2	2	1	4	2	2	3	5	3	3	1	3	2	4	3	67
3	2	2	3	2	2	2	4	2	3	3	2	5	1	5	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	5	67
3	2	4	4	4	4	2	4	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	3	1	3	2	2	2	66
3	2	2	3	4	4	2	4	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	1	2	2	2	2	67
3	2	2	3	4	4	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	60
3	2	2	3	4	4	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	5	2	1	1	5	2	2	2	59
3	2	4	2	2	4	4	4	2	3	2	2	3	1	4	2	3	2	3	3	3	1	2	2	2	2	68
3	2	4	2	2	2	2	5	2	3	2	2	1	1	4	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	3	63
3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	3	3	3	3	1	3	2	2	2	61
3	2	2	2	2	4	4	4	2	3	3	2	3	1	2	2	3	2	3	3	3	1	3	2	2	2	67
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	3	2	2	2	56

13. Tabel Angket *Posttest* interval

Successive Interval																							total				
4	4	4	4	2	3	3	4	4	3	4	2	4	4	3	2	4	4	4	4	4	1	4	3	4	4	90	
5	4	5	5	2	3	3	5	4	3	5	2	5	5	3	2	4	5	5	5	5	1	4	4	5	5	100	
5	4	5	3	4	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	2	2	5	5	5	3	1	3	4	5	3	87	
5	4	3	5	2	5	3	3	4	4	5	2	3	5	3	2	2	5	3	5	3	1	3	4	5	5	92	
3	4	2	5	2	5	3	3	2	4	5	2	5	5	5	2	4	5	5	5	5	1	4	4	5	5	98	
3	3	3	5	2	5	3	3	4	3	5	2	3	5	3	2	4	5	5	5	3	1	3	4	5	5	91	
5	4	5	5	2	5	3	5	1	3	5	2	2	5	3	2	4	5	5	5	5	1	4	4	5	5	96	
5	3	3	5	2	3	3	2	4	4	5	2	5	5	3	2	2	5	5	5	3	1	3	4	5	5	91	
5	1	5	5	4	5	3	5	2	3	5	2	5	5	3	2	2	5	5	5	5	1	3	4	5	5	96	
3	4	5	5	4	5	5	5	4	3	3	2	3	5	3	2	4	5	3	5	3	1	3	4	5	5	95	
5	3	3	5	2	3	3	5	4	3	5	3	2	4	5	3	2	4	5	3	5	3	1	3	4	5	3	89
3	2	5	3	3	2	5	2	4	1	5	2	5	5	3	2	4	5	3	5	5	1	1	2	5	5	85	
5	4	3	5	4	5	3	3	2	4	4	5	2	5	3	5	2	4	5	5	5	5	1	3	2	5	5	98
5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	3	2	5	5	5	2	4	5	5	5	5	1	4	2	5	5	105	
5	4	3	5	4	5	5	5	4	4	5	2	5	5	5	2	4	5	5	5	5	1	4	2	5	5	105	
5	3	3	3	4	3	3	3	2	3	5	2	5	5	5	2	4	5	5	5	5	1	4	2	5	5	94	
3	2	3	5	4	3	5	3	4	4	5	2	3	5	3	2	4	5	3	5	5	1	3	2	5	3	90	
5	4	3	3	4	5	5	5	4	4	5	2	5	5	3	2	4	3	5	5	5	1	3	2	5	5	98	
5	4	5	5	4	5	5	3	4	3	3	2	5	3	5	2	4	5	3	5	5	1	3	2	5	5	97	
3	3	5	3	4	3	3	5	4	4	3	2	5	3	3	2	4	5	5	3	3	1	4	2	5	5	90	
3	3	5	5	4	3	5	3	4	3	5	2	3	3	5	2	4	5	3	5	5	1	4	2	5	5	95	
5	4	3	5	4	5	5	5	4	4	3	2	5	5	3	2	4	3	5	5	5	1	3	2	5	5	98	
3	3	5	3	2	5	5	3	4	3	3	2	5	3	3	2	4	3	3	5	5	3	3	2	3	5	87	
5	3	3	5	2	3	3	5	2	3	3	2	3	5	3	2	3	3	5	5	5	3	3	2	3	5	87	
5	3	5	3	4	3	5	5	4	3	5	2	4	5	3	5	5	3	5	5	3	3	2	5	5	5	100	

14. Validasi Angket

LEMBAR VALIDASI ANGKET TENTANG MINAT BELAJAR

Mata pelajaran : Matematika
 Kelas/semester : IV/2 (Genap)
 Kurikulum acuan : Kurikulum Merdeka
 Penulis : Virda Putri Septiarini
 Validator : Azmil Hasan Lubir, M.Pd
 Profesi : Dosen

A. Petunjuk

Berilah tanda centang pada penilaian di bawah ini sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan :

Skor 5 : sangat baik
 Skor 4 : baik
 Skor 3 : cukup baik
 Skor 2 : kurang baik
 Skor 1 : tidak baik

B. Penilaian dapat dilihat dari beberapa aspek

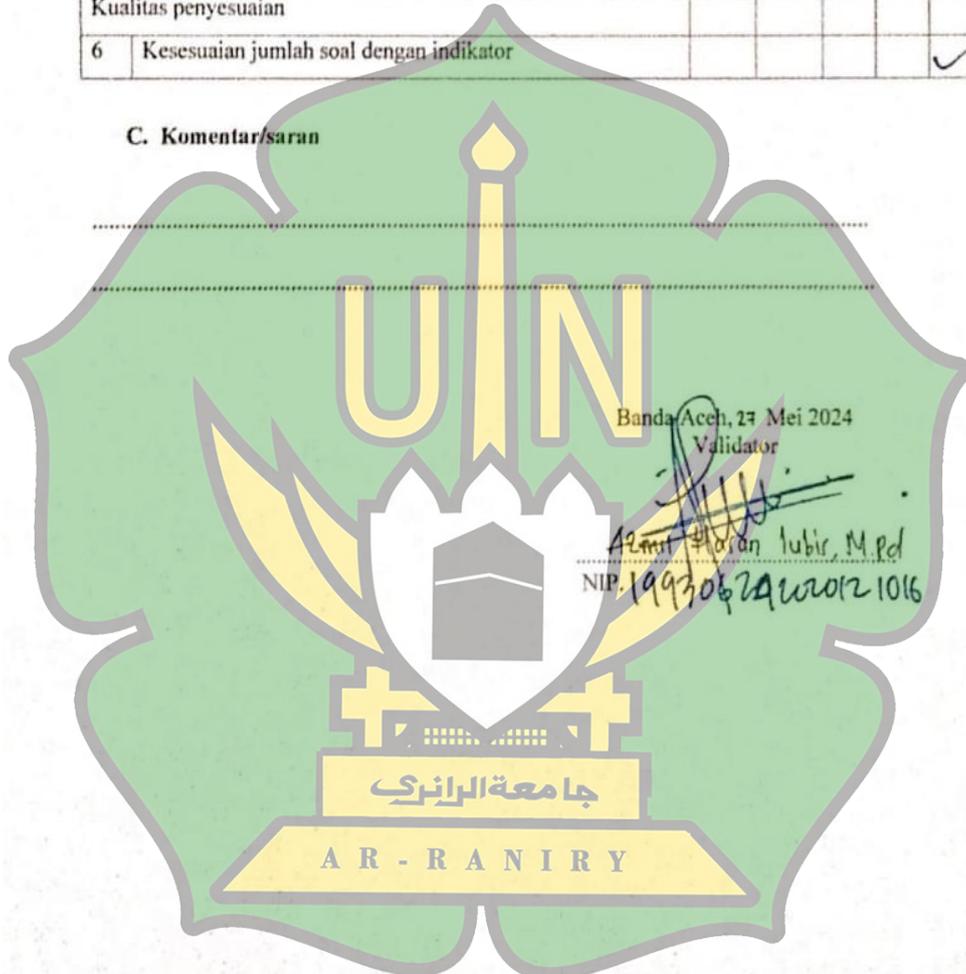
No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Kualitas materi					
1	Tidak ada aspek dari setiap indikator yang menyimpang				✓	
2	Keluasan cakupan isi				✓	

3	Kejelasan isi dan tujuan dari penrlitan								✓
4	Kejelasan dari setiap maksud penelitian								✓
Kualitas bahasa									
5	Kejelasan bahasa yang digunakan								✓
Kualitas penyesuaian									
6	Kesesuaian jumlah soal dengan indikator								✓

C. Komentarisaran

.....

.....



15. Validasi Media Interaktif Animasi

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar
 Peserta Didik pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri
 Rumpet Aceh Besar

Penyusun : Virda Putri Septiarini

Validator : *Azmi Hason Lubu, M.pd*

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya Media Interaktif Animasi pada materi Bangun Ruang kelas IV di SDN Rumpet Aceh Besar, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu saya mohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat tersebut. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini sehingga bisa diketahui layak atau tidaknya media tersebut digunakan dalam pembelajaran matematika.

A. Pefunjuk pengisian

Bapak/Ibu saya mohon untuk memberikan tanda cek list pada kolom skor penilaian sesuai dengan pendapat dari Bapak/Ibu.

Keterangan :

Skor 5 : sangat layak (SL)

Skor 4 : layak (L)

Skor 3 : Cukup layak (CL)

Skor 2 : Kurang layak (KL)

Skor 1 : Sangat kurang layak (SKL)

Apabila penilaian Bapak/Ibu adalah 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan dari media interaktif animasi pada materi bangun ruang di SDN Rumpet Aceh Besar.

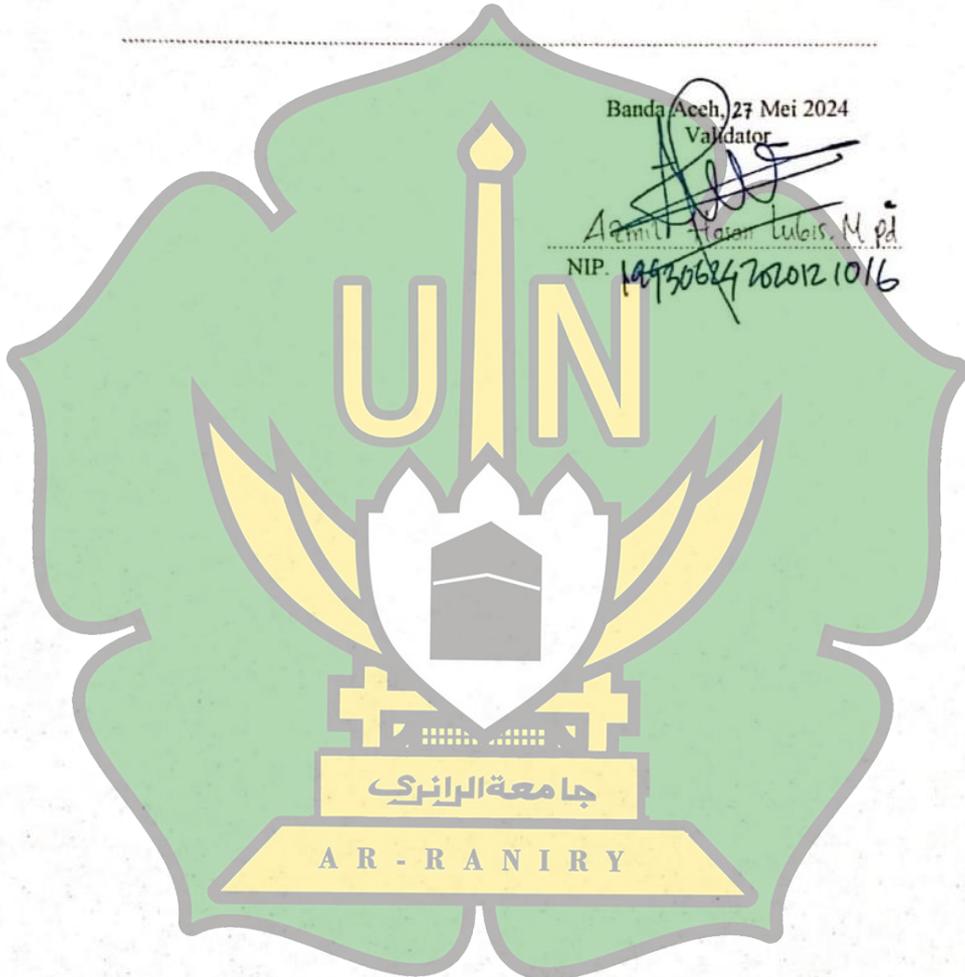
B. Aspek penilaian

Aspek Validasi	Skala Penilaian				
	1	2	3	4	5
ISI VIDEO					
Kejelasan tujuan pembelajaran					✓
Kesesuaian indikator pembelajaran dengan tingkat perkembangan siswa					✓
Vidio berisi rangsangan agar siswa merespon video (menyiapkan alat tulis, menyimak materi, menjawab pertanyaan)					✓
Masalah yang disajikan merupakan bentuk autentik					✓
Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan					✓
Sistematika penyajian materi pada video sesuai dengan kurikulum					✓
Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran					✓
Kesesuaian ilustrasi yang disajikan dengan materi					✓
Penjelasan materi pada video di tampilkan dengan jelas					✓
Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia dan mudah dipahami (komunikasi)					✓
TAMPILAN VIDEO					
Tampilan video pembelajaran yang menarik					✓
Menumbuhkan minat siswa dalam belajar					✓
Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf					✓
Ketepatan musik atau lagu pengiring video pembelajaran					✓
Keterbacaan teks pada video					✓
Tata letak teks pada video					✓
Kualitas gambar pada video					✓
Kualitas suara pada video					✓

C. Komentarisaran

Banda Aceh, 27 Mei 2024
Validator

[Handwritten Signature]
Aemil Hajar Lubis, M. Pd.
NIP. 199306242020121016



16. Validasi Lkpd

LEMBAR VALIDASI LKPD

Mata pelajaran : Matematika
 Kelas/semester : IV/2 (Genap)
 Kurikulum acuan : Kurikulum Merdeka
 Penulis : Virda Putri Septiarini
 Validator : Azmil Hasan Lubis, M.pd
 Profesi :

A. Petunjuk

Berilah tanda centang pada penilaian di bawah ini sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan :

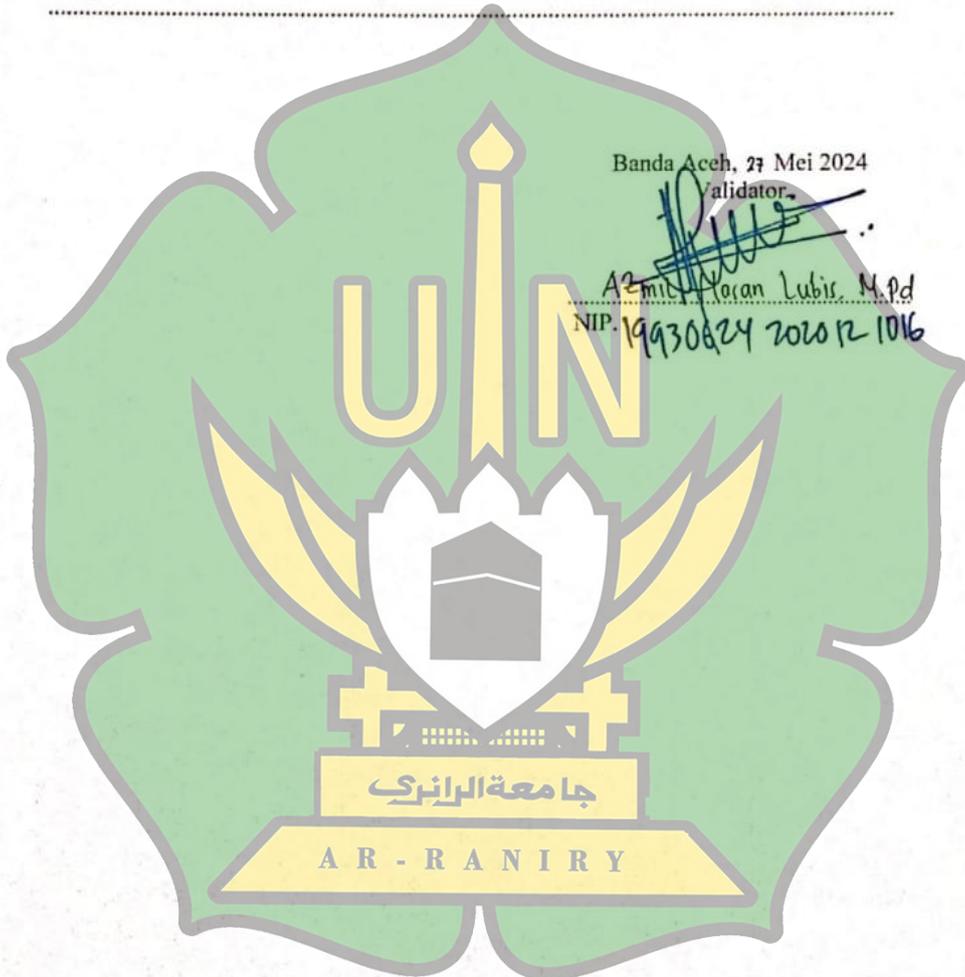
Skor 5 : sangat baik
 Skor 4 : baik
 Skor 3 : cukup baik
 Skor 2 : kurang baik
 Skor 1 : tidak baik

B. Penilaian dapat dilihat dari beberapa aspek

No	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Kebenaran susunan materi tiap LKPD					✓
2	Sesuai dengan kebenaran konsep				✓	✓
3	Menekankan pada keterampilan dan proses					✓
4	Menghubungkan ilmu pengetahuan dan teknologi				✓	

C. Komentar/saran

.....
.....



17. Validasi Modul Ajar

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR

Mata pelajaran : Matematika
 Kelas/semester : IV/2 (Genap)
 Kurikulum acuan : Kurikulum Merdeka
 Penulis : Virda Putri Septiarini
 Validator : Azmir Hasan Lubis, M.Pd
 Profesi : Dosen

A. Petunjuk

Berilah tanda centang pada penilaian di bawah ini sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan :

Skor 5 : sangat baik
 Skor 4 : baik
 Skor 3 : cukup baik
 Skor 2 : kurang baik
 Skor 1 : tidak baik

B. Penilaian dapat dilihat dari beberapa aspek

No	Aspek penilaian	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kelengkapan komponen identitas dan informasi umum Mencantumkan : <ol style="list-style-type: none"> 1. Informasi modul ajar 2. Alokasi waktu 3. Pengetahuan prasyarat 4. Profil pelajar pancasila 5. Sarana dan prasarana 6. Target peserta didik 				✓	✓

	7. Model pembelajaran dan pendekatan						✓
2	Kelengkapan komponen inti Mencantumkan: 1. Tujuan pembelajaran 2. Pemahaman bermakna 3. Pertanyaan pemantik 4. Asesmen 5. Kegiatan pembelajaran					✓✓	✓✓✓
3	Kelengkapan komponen lampiran Mencantumkan: 1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 2. Bahan bacaan guru dan siswa 3. Daftar pustaka					✓	✓✓

C. Penilaian umum

Lingkarkanlah pilihan dibawah ini sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Secara umum, kesimpulan modul ajar ini :

a. Skor 5 : sangat baik

Skor 4 : baik

Skor 3 : cukup baik

Skor 2 : kurang baik

Skor 1 : tidak baik

b. Modul ajar ini

Skor 4 : dapat digunakan tanpa revisi

Skor 3 : dapat digunakan dengan banyak revisi

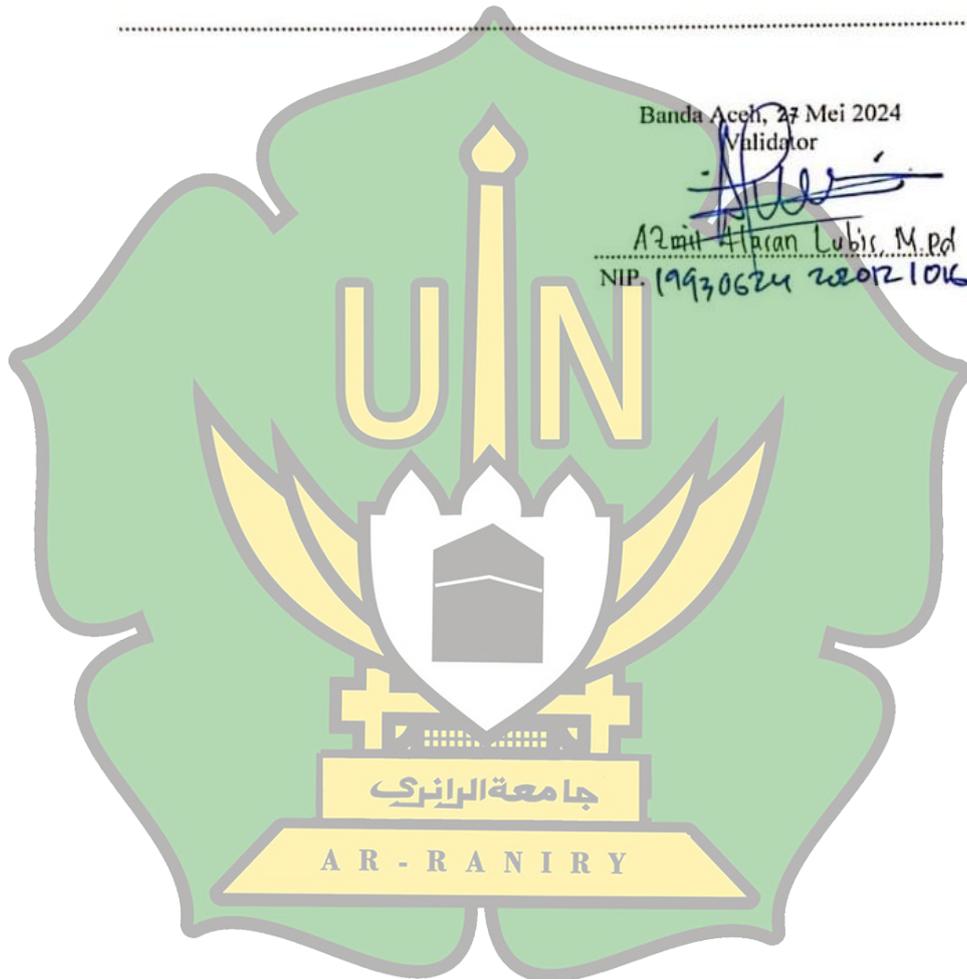
Skor 2 : dapat digunakan dengan sedikit revisi

Skor 1 : belum dapat diterapkan dan membutuhkan konsultasi

AR - RANIRY

D. Komentarisaran

.....
.....



18. Validasi Evaluasi

LEMBAR VALIDASI EVALUASI

Mata pelajaran : Matematika
 Kelas/semester : IV/2 (Genap)
 Kurikulum acuan : Kurikulum Merdeka
 Penulis : Virda Putri Septiarini
 Validator : *Amil Hasan Lubis, M.Pd*
 Profesi : Dosen

A. Petunjuk

Berilah tanda centang pada penilaian di bawah ini sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan :

Skor 5 : sangat baik

Skor 4 : baik

Skor 3 : cukup baik

Skor 2 : kurang baik

Skor 1 : tidak baik

B. Penilaian dapat dilihat dari beberapa aspek

NO	Aspek yang dinilai	skor				
		1	2	3	4	5
Aspek kelayakan evaluasi						
A. Kontruksi						
1	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas					✓
2	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja				✓	
3	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban					✓
4	Gambar/grafik/tabel/diagram jelas dan berfungsi					✓
5	Panjang rumusan pilihan jawaban relatif sama					✓

6	Pilihan jawaban tidak menggunakan "semua jawaban benar" atau "semua jawaban salah"								✓
B. Higher Order Thinking Skills (HOTS)									
1	Soal menggunakan stimulus yang menarik								✓
2	Jawaban tersirat pada stimulus								✓
C. Bahasa									
1	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia								✓
2	Menggunakan bahasa yang komunikatif								✓
3	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat atau tabu								✓
Rerata komponen kelayakan evaluasi									

C. Komentar/saran

Jawab ke / input soal yang berbasis HOTS minimal 1 atau 2

Banda Aceh, 27 Mei 2024
 Validator

A. Amil Hasan Lubis, M. Pd
 NIP. 19930624 202012 1016.

مجمع البراني

AR - RANIRY

19. Hasil Pretest Peserta Didik

ANGKET MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Nama : ALDI FARIF
 Kelas : IV
 Hari/Tgl : 5/10/2024

A. Pengantar

Angket ini bertujuan untuk mengetahui minat siswa dalam pelajaran matematika. Siswa diharapkan mengisi angket ini sesuai dengan kuisioner yang dibahas. Jawaban yang siswa tidak berpengaruh terhadap nilai matematika siswa.

B. Petunjuk pengisian :

Berilah tanda cek (√) untuk disetiap pertanyaan yang terdapat pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut :

SS : sangat setuju

S : setuju

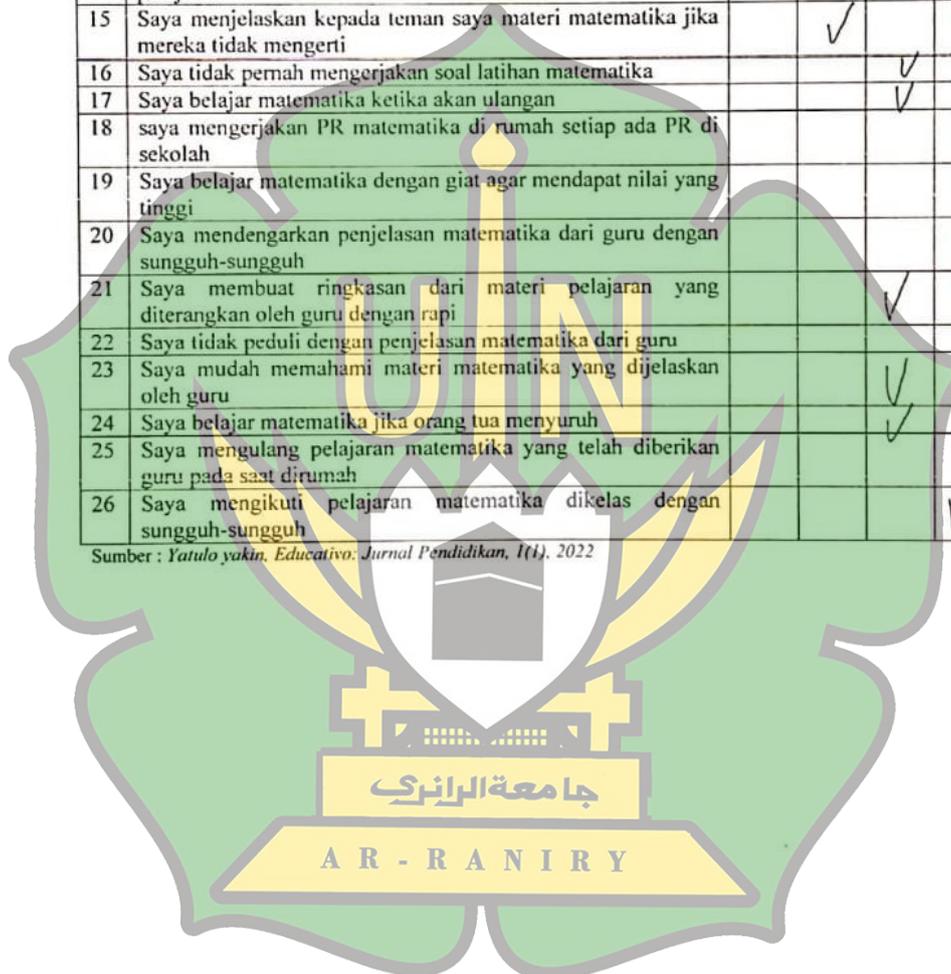
TS : tidak setuju

STS : sangat tidak setuju

No	Angket Minat Belajar	SS	S	TS	STS
1	Saya senang terhadap pelajaran matematika			✓	
2	Saya bersemangat mempelajari matematika		✓		
3	Saya mengerjakan soal matematika, saya merasa waktu semakin cepat berlalu				✓
4	Saya merasa senang dan puas bila berhasil menyelesaikan soal matematika				✓
5	Saya tidak peduli dengan pelajaran matematika		✓		
6	Dengan adanya kerja sama tim saya semakin semangat belajar matematika				✓
7	Saya senang mengerjakan soal-soal matematika				✓
8	Saya menunggu-nunggu jam pelajaran matematika				✓
9	Saya tidak cepat bosan mengerjakan soal matematika				✓
10	Saya aktif berdiskusi dengan teman saat belajar matematika				✓

11	Saya bertanya kepada guru jika tidak memahami materi	✓			
12	Saya cenderung diam ketika berdiskusi dalam kelompok				✓
13	Saya berdiskusi dengan teman terhadap materi pelajaran				✓
14	Saya bertanya pada teman/guru bila tidak mengerti materi pelajaran	✓			
15	Saya menjelaskan kepada teman saya materi matematika jika mereka tidak mengerti		✓		
16	Saya tidak pernah mengerjakan soal latihan matematika			✓	
17	Saya belajar matematika ketika akan ulangan			✓	
18	saya mengerjakan PR matematika di rumah setiap ada PR di sekolah				✓
19	Saya belajar matematika dengan giat agar mendapat nilai yang tinggi				✓
20	Saya mendengarkan penjelasan matematika dari guru dengan sungguh-sungguh				✓
21	Saya membuat ringkasan dari materi pelajaran yang diterangkan oleh guru dengan rapi			✓	
22	Saya tidak peduli dengan penjelasan matematika dari guru				✓
23	Saya mudah memahami materi matematika yang dijelaskan oleh guru			✓	
24	Saya belajar matematika jika orang tua menyuruh			✓	
25	Saya mengulang pelajaran matematika yang telah diberikan guru pada saat di rumah				✓
26	Saya mengikuti pelajaran matematika dikelas dengan sungguh-sungguh				✓

Sumber : Yatulo yakin, *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 2022



ANGKET MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Nama : JAI ALUDDIN
 Kelas : 4
 Hari/Tgl : 5/5/21 MEI

A. Pengantar

Angket ini bertujuan untuk mengetahui minat siswa dalam pelajaran matematika. Siswa diharapkan mengisi angket ini sesuai dengan kuisioner yang dibahas. Jawaban yang siswa tidak berpengaruh terhadap nilai matematika siswa.

B. Petunjuk pengisian :

Berilah tanda chek (✓) untuk disetiap pertanyaan yang terdapat pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut :

SS : sangat setuju

S : setuju

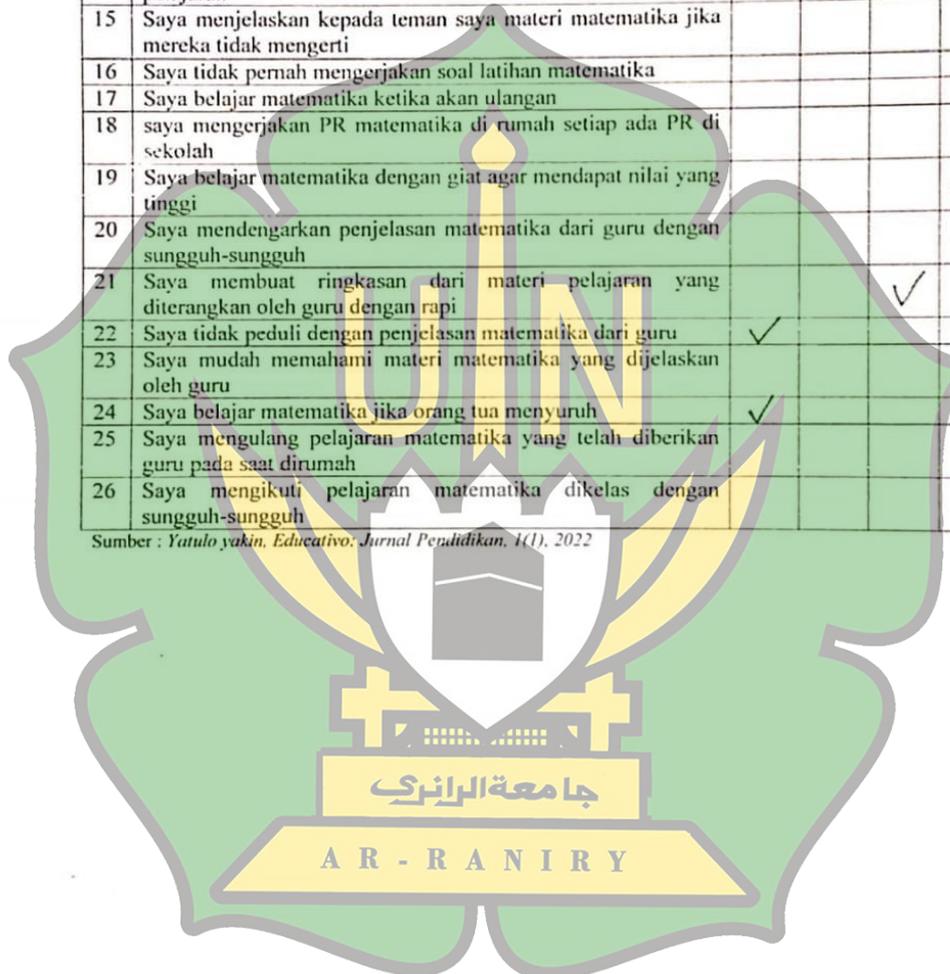
TS : tidak setuju

STS : sangat tidak setuju

No	Angket Minat Belajar	SS	S	TS	STS
1	Saya senang terhadap pelajaran matematika				✓
2	Saya bersemangat mempelajari matematika			✓	
3	Saya mengerjakan soal matematika, saya merasa waktu semakin cepat berlalu				✓
4	Saya merasa senang dan puas bila berhasil menyelesaikan soal matematika				✓
5	Saya tidak peduli dengan pelajaran matematika	✓			
6	Dengan adanya kerja sama tim saya semakin semangat belajar matematika				✓
7	Saya senang mengerjakan soal-soal matematika				✓
8	Saya menunggu-nunggu jam pelajaran matematika				✓
9	Saya tidak cepat bosan mengerjakan soal matematika				✓
10	Saya aktif berdiskusi dengan teman saat belajar matematika				✓

11	Saya bertanya kepada guru jika tidak memahami materi	✓				✓
12	Saya cenderung diam ketika berdiskusi dalam kelompok					✓
13	Saya berdiskusi dengan teman terhadap materi pelajaran					✓
14	Saya bertanya pada teman/guru bila tidak mengerti materi pelajaran	✓				✓
15	Saya menjelaskan kepada teman saya materi matematika jika mereka tidak mengerti					✓
16	Saya tidak pernah mengerjakan soal latihan matematika					✓
17	Saya belajar matematika ketika akan ulangan					✓
18	saya mengerjakan PR matematika di rumah setiap ada PR di sekolah					✓
19	Saya belajar matematika dengan giat agar mendapat nilai yang tinggi					✓
20	Saya mendengarkan penjelasan matematika dari guru dengan sungguh-sungguh					✓
21	Saya membuat ringkasan dari materi pelajaran yang diterangkan oleh guru dengan rapi			✓		✓
22	Saya tidak peduli dengan penjelasan matematika dari guru	✓				✓
23	Saya mudah memahami materi matematika yang dijelaskan oleh guru					✓
24	Saya belajar matematika jika orang tua menyuruh	✓				✓
25	Saya mengulang pelajaran matematika yang telah diberikan guru pada saat di rumah					✓
26	Saya mengikuti pelajaran matematika dikelas dengan sungguh-sungguh					✓

Sumber : Yatulo yakin, *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 2022



20. Hasil *Posttest* Peserta Didik

ANGKET MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Nama : ALMIRA Dasa Vonda
 Kelas : IV
 Hari/Tgl : Selasa 21 Mei 2024

A. Pengantar

Angket ini bertujuan untuk mengetahui minat siswa dalam pelajaran matematika. Siswa diharapkan mengisi angket ini sesuai dengan kuisioner yang dibahas. Jawaban yang siswa tidak berpengaruh terhadap nilai matematika siswa.

B. Petunjuk pengisian :

Berilah tanda cek (√) untuk disetiap pertanyaan yang terdapat pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut :

SS : sangat setuju

S : setuju

TS : tidak setuju

STS : sangat tidak setuju

No	Angket Minat Belajar	SS	S	TS	STS
1	Saya senang terhadap pelajaran matematika	✓			
2	Saya bersemangat mempelajari matematika	✓			
3	Saya mengerjakan soal matematika, saya merasa waktu semakin cepat berlalu	✓			
4	Saya merasa senang dan puas bila berhasil menyelesaikan soal matematika	✓			
5	Saya tidak peduli dengan pelajaran matematika				✓
6	Dengan adanya kerja sama tim saya semakin semangat belajar matematika	✓			
7	Saya senang mengerjakan soal-soal matematika	✓			
8	Saya menunggu-nunggu jam pelajaran matematika	✓			
9	Saya tidak cepat bosan mengerjakan soal matematika	✓			
10	Saya aktif berdiskusi dengan teman saat belajar matematika	✓			

ANGKET MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Nama : Latifah Masyitah Narsi

Kelas : IV

Hari/Tgl : Selasa / 6 / 21 / 2024

A. Pengantar

Angket ini bertujuan untuk mengetahui minat siswa dalam pelajaran matematika. Siswa diharapkan mengisi angket ini sesuai dengan kuisioner yang dibahas. Jawaban yang siswa tidak berpengaruh terhadap nilai matematika siswa.

B. Petunjuk pengisian :

Berilah tanda cek (✓) untuk disetiap pertanyaan yang terdapat pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan sebagai berikut :

SS : sangat setuju

S : setuju

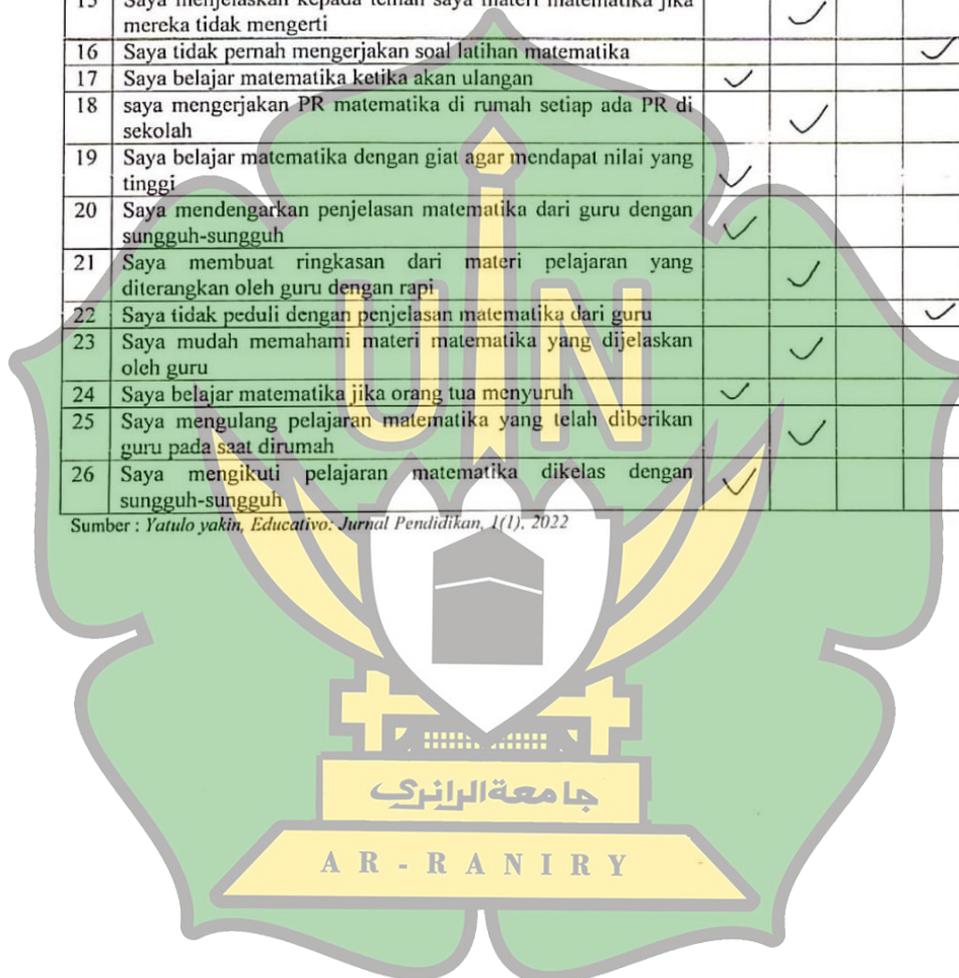
TS : tidak setuju

STS : sangat tidak setuju

No	Angket Minat Belajar	SS	S	TS	STS
1	Saya senang terhadap pelajaran matematika		✓		
2	Saya bersemangat mempelajari matematika		✓		
3	Saya mengerjakan soal matematika, saya merasa waktu semakin cepat berlalu		✓		
4	Saya merasa senang dan puas bila berhasil menyelesaikan soal matematika	✓			
5	Saya tidak peduli dengan pelajaran matematika				✓
6	Dengan adanya kerja sama tim saya semakin semangat belajar matematika	✓			
7	Saya senang mengerjakan soal-soal matematika		✓		
8	Saya menunggu-nunggu jam pelajaran matematika		✓		
9	Saya tidak cepat bosan mengerjakan soal matematika	✓			
10	Saya aktif berdiskusi dengan teman saat belajar matematika		✓		

11	Saya bertanya kepada guru jika tidak memahami materi	✓	✗		
12	Saya cenderung diam ketika berdiskusi dalam kelompok			✓	
13	Saya berdiskusi dengan teman terhadap materi pelajaran		✓		
14	Saya bertanya pada teman/guru bila tidak mengerti materi pelajaran	✓			
15	Saya menjelaskan kepada teman saya materi matematika jika mereka tidak mengerti		✓		
16	Saya tidak pernah mengerjakan soal latihan matematika				✓
17	Saya belajar matematika ketika akan ulangan	✓			
18	Saya mengerjakan PR matematika di rumah setiap ada PR di sekolah		✓		
19	Saya belajar matematika dengan giat agar mendapat nilai yang tinggi	✓			
20	Saya mendengarkan penjelasan matematika dari guru dengan sungguh-sungguh	✓			
21	Saya membuat ringkasan dari materi pelajaran yang diterangkan oleh guru dengan rapi		✓		
22	Saya tidak peduli dengan penjelasan matematika dari guru				✓
23	Saya mudah memahami materi matematika yang dijelaskan oleh guru		✓		
24	Saya belajar matematika jika orang tua menyuruh	✓			
25	Saya mengulang pelajaran matematika yang telah diberikan guru pada saat di rumah		✓		
26	Saya mengikuti pelajaran matematika dikelas dengan sungguh-sungguh	✓			

Sumber : Yatulo yakin, *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 2022



21. LKPD

Nama Anggota Kelompok:

1.

2.

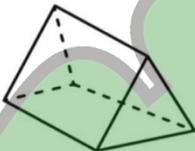
3.

4.

Kelas:

Bangun Ruang

1. Isikan jawaban yang benar pada kolom yang tersedia!

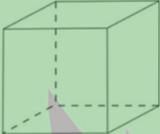


Nama Bangun Ruang :

Jumlah Sisi :

Jumlah Rusuk :

Jumlah Titik sudut :



Nama Bangun Ruang :

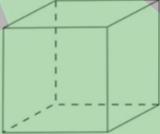
Jumlah Sisi :

Jumlah Rusuk :

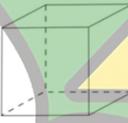
Jumlah Titik sudut :

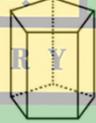
2. Tuliskan sifat-sifat prisma dibawah ini!





3. Sebutkan minimal dua contoh benda di sekitarmu yang menyerupai bentuk bangun ruang berikut!

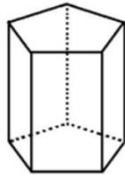








4. Isikan jawaban yang benar pada kolom yang tersedia!

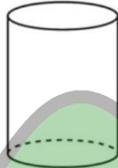


Nama Bangun Ruang :

Jumlah Sisi :

Jumlah
Titik sudut :

Jumlah Rusuk :



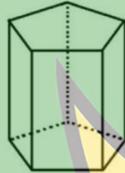
Nama Bangun Ruang :

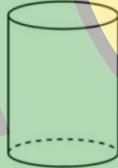
Jumlah Sisi :

Jumlah
Titik sudut :

Jumlah Rusuk :

5. Tuliskan sifat-sifat prisma dibawah ini!





جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

-GOOD LUCK-

22. Dokumentasi Penelitian



Membuka pelajaran



Memberikan *Pretest* kepada peserta didik



Memberikan perlakuan pertemuan ke-1 (penggunaan media interaktif animasi)



Menyelesaikan LKPD



Memberikan perlakuan pertemuan ke-2 (penggunaan media interaktif animasi)



Menyelesaikan LKPD



Memberikan *Posttest* kepada peserta didik



Peserta didik mempresentasikan hasil LKPD



Peserta didik menjawab *Posttest*



Peserta didik menyelesaikan soal evaluasi



23. Surat Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
 Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
 Email : ftk.prodigmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.
 Ketua Prodi PGMI
 UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
 Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas
 Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama : Virda Putri Septiarni
 NIM : 200209070
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat
 Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika
 Kelas IV SD Negeri Rumpet Aceh Besar
 Pembimbing 1 : Dr. Herawati, M.Pd
 Pembimbing 2 :

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada
 hari Selasa tanggal 16 bulan Juli tahun 2024 dengan nomor Paper ID 2417783055
 Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan
 "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 34 % (\leq 35 %).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu
 persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

Banda Aceh, 16 Juli 2024
 Admin TURNITIN
 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


 Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
 NIP 19930624 202012 1 016