

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPS
DI KELAS IV MIN KEC. BUKIT BENER MERIAH**

SKRIPSI

Adelisa Simehate. W
NIM.200209028

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2024 M /1445 H**

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPS
DI KELAS IV MIN KEC. BUKIT BENER MERIAH**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Bebas Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Oleh

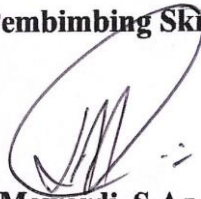
**Adelisa Simehate.W
NIM.200209028**

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

A R - R A N I R Y

Disetujui Oleh

Pembimbing Skripsi



**Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd
NIP.196905141994021001**

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPS
DI KELAS IV MIN KEK. BUKIT BENER MERIAH**


SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari / Tanggal:

Rabu 27 Juni 2024
20 Dzulhijjah 1445 H


Ketua, Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Sekretaris,


Dr. Mawardi, S.Ag., M. Pd.
NIP. 196905141994021001


Raihan Permata Sari, M. Pd. I.

Penguji I,

Penguji II,


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



Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag
NIP. 197906172003122002

A R - R A N I R Y

Mengetahui,

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




Prof. Safrul Mukti, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PENYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Adelisa Simehate. W
Nim : 200209028
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV MIN Kec. Bukit Bener Meriah

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

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

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan 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 Darussalam Banda Aceh.

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

Banda Aceh, 08 Maret 2024
Yang menyatakan

A R - R A N I R Y



Adelisa Simehate. W
NIM. 200209028

ABSTRAK

Nama : Adelisa Simehate. W
NIM : 200209028
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar
Peserta Didik pada Pembelajaran IPS di Kelas IV MIN
Kec. Bukit Bener Meriah
Tanggal Sidang : 27 Juni 2024
Tebal Skripsi : 110 Halaman
Pembimbing : Dr. Mawardi, S. Ag., M. Pd.
Kata Kunci : Media Interaktif Animasi, Minat Belajar

Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan gairah belajar sehingga peserta didik merasa senang dan mudah memahami materi. Namun banyak peserta didik tidak fokus dan bosan atau jenuh selama kegiatan pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan media interaktif animasi sehingga menumbuhkan minat belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan dan menganalisis pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN 1 Bener Meriah. Penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yang dilaksanakan di MIN 1 Bener Meriah dengan sampel 20 orang peserta didik kelas IVA. Data dikumpulkan melalui angket dan observasi serta dianalisis menggunakan SPSS versi 24 untuk mengetahui validitas, reliabilitas, normalitas dan membuktikan hipotesis dengan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif animasi memberikan banyak manfaat yang signifikan terhadap minat belajar dan media interaktif animasi memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Hal tersebut diketahui melalui nilai signifikansi 0,000 dan nilai t_{hitung} sebesar 6,859. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, maka dapat disimpulkan bahwa sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t_{hitung} sebesar $6,859 > t_{tabel}$ 2,086, maka H_a diterima dan H_o ditolak yang artinya terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas IVA pada pembelajaran IPS di MIN 1 Bener Meriah.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV MIN Kec. Bukit Bener Meriah”**. Shalawat dan salam penulis sampaikan kehadiran Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita dari alam kegelapan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Adapun penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, yaitu:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag. sebagai Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan seluruh jajarannya yang telah memfasilitasi dan memberi arahan kepada setiap fakultas.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan seluruh jajarannya yang telah memfasilitasi dan memberi arahan kepada setiap prodi.
3. Bapak Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd. sebagai ketua Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan para Staf Prodi Beserta Dosen PGMI yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan.
4. Bapak Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik sekaligus pembimbing skripsi yang telah membimbing dan banyak memberi semangat serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Pihak MIN 1 Bener Meriah yang telah mengizinkan penulis untuk penelitian, sehingga penelitian ini dapat berjalan sesuai tata cara yang telah direncanakan. Terimakasih kepada ibu kepala madrasah, guru kelas IVA, dan kepada peserta didik kelas IVA.
6. Kepada para pustakawan ruang baca PGMI, pusat perpustakaan UIN Ar-Raniry, dan perpustakaan wilayah yang telah berpartisipasi sebagai referensi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin, namun jika terdapat kesalahan dan kekurangan penulis sangat mengharap kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi salah satu bahan pengetahuan bagi pembaca.

Banda Aceh 30 Mei 2024
Penulis.

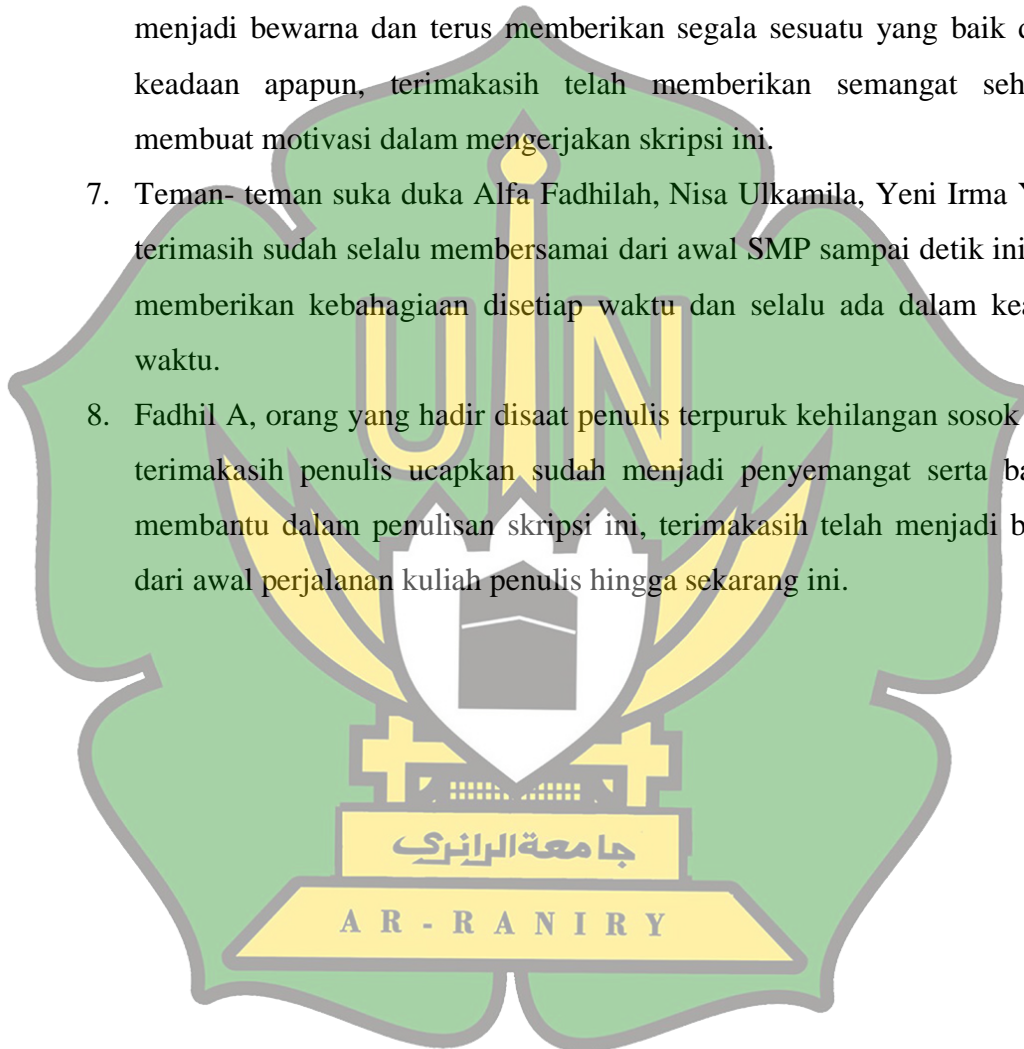


Adelisa Simehate.W
NIM.200209028

PERSEMBAHAN

1. Untuk Cinta Pertama ayah Alm. Wardi, S.Sos. seseorang yang biasa penulis sebut papa yang paling penulis rindukan dan berhasil membuat penulis bangkit dari kata menyerah. Alhamdulillah penulis yang dulu beliau sebut sebagai anak manja udah sampai ditahap ini. Terimakasih untuk semua yang papa berikan perhatian dan kasih sayang dan cinta yang paling besar, terimakasih sudah mengantarkan penulis berada di kampus UIN Ar-raniry Banda aceh ini, walaupun pada akhirnya penulis harus berjuang sendiri tanpa engaku temani.
2. Untuk orang tersayang Ibu Suswati, S.Pd, seseorang yang penulis sebut mama, perempuan hebat yang telah berjuang sendiri serta selalu menjadi penyemangat. Terimakasih sudah melahirkan, merawat dan mebesarkan penulis dengan penuh cinta, selalu berjuang untuk kehidupan penulis , terimakasih untuk semua doa dan dukungan mama sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi. Mama harus ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup penulis.
3. Untuk orang tersayang Almh. Nia Simehate, W, S.Pd. seseorang yang penulis sebut kakak, beliau bagian terpenting dalam hidup penulis yang selalu mendengar keluh kesah penulis , selalu memberikan semangat hingga sampai akhir hayatnya beliau selalu mengingatkan dan menyemangati penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Untuk orang tersayang yang penulis sebut sebagai adik Rijalul Akmal Wardi , terimakasih telah memberikan semangat, bantuan serta hiburan dan membuat penulis kuat dan yakin dalam menjalankan hidup sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
5. Untuk seluruh keluarga besar agus salim family dan bintang lut family terimakasih telah memberi semangat kepada penulis.

6. Teman-teman sihiy, teman seperjuangan dari semester satu perkuliahan sampai detik ini Aina Sapitra, Finna Rahmita, Nurul Makhfirah, Raudhatunnur, Zahra yang telah membuat masa perkuliahan penulis menjadi bewarna dan terus memberikan segala sesuatu yang baik dalam keadaan apapun, terimakasih telah memberikan semangat sehingga membuat motivasi dalam mengerjakan skripsi ini.
7. Teman-teman suka duka Alfa Fadhilah, Nisa Ulkamila, Yeni Irma Yanti, terimakasih sudah selalu kebersamai dari awal SMP sampai detik ini serta memberikan kebahagiaan disetiap waktu dan selalu ada dalam keadaan waktu.
8. Fadhil A, orang yang hadir disaat penulis terpukul kehilangan sosok ayah, terimakasih penulis ucapkan sudah menjadi penyemangat serta banyak membantu dalam penulisan skripsi ini, terimakasih telah menjadi bagian dari awal perjalanan kuliah penulis hingga sekarang ini.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Hipotesis Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Definisi Operasional.....	6
G. Kajian Terdahulu.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Media Animasi Interaktif.....	11
1. Pengertian Media Interaktif Animasi.....	11
2. Kelebihan dan Kekurangan Media Interaktif Animasi.....	12
3. Komponen Media Interaktif Animasi.....	14
4. Peranan Media Interaktif Animasi.....	16
B. Minat Belajar.....	18
1. Pengertian Minat Belajar.....	18
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar.....	19
3. Upaya Meningkatkan Minat Belajar.....	21

4, Indikator Minat	21
C. Pembelajaran IPS	24
1. Pengertian Pembelajaran IPS	24
2. Konsep Pendidikan IPS	25
3. Tujuan Pendidikan IPS	25
D. Kearifan Lokal	26
1. Pengertian Kearifan Lokal	26
2. Bentuk Kearifan Lokal	28
3. Keberagaman Budaya Indonesia	29
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Rancangan Penelitian	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
C. Populasi dan Sampel Penelitian	36
D. Instrumen Pengumpulan Data	38
E. Teknik Pengumpulan Data	40
F. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	43
B. Hasil Penelitian	44
C. Pembahasan	49
BAB V PENUTUP	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	8
Tabel 3.1 Jumlah Populasi	37
Tabel 3.2 Kriteria Pengukur Angket.....	39
Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Instrumen Validitas Media Interaktif Animasi	45
Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Instrumen Validias Minat Belajar.....	45
Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Instrumen Reliabilitas Media Interaktif Animasi	46
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Instrumen Reliabilitas Minat Belajar.....	47
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Normalitas Data Kolmogorov-Smirnov	47
Tabel 4.6 Hasil Uji-t Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Interaktif Animasi	18
Gambar 2.2 Upacara Adat Bali	30
Gambar 2.3 Tari Saman Aceh.....	32
Gambar 2.4 Alat Musik Angklung.....	32
Gambar 2.5 Rumah Adat Aceh.....	33
Gambar 2.6 Baju Adat Papua.....	34
Gambar 2.7 Makanan Khas Medan Bika Ambon	34



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan dari Dekan Fakultas Trbiyah dan Keguruan	58
Lampiran 2 Surat Izin Melakukan Penelitian dari Dekan	59
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di MIN 1 Bener Meriah.....	60
Lampiran 4 Surat Kterangan Lulus Plagiasi	61
Lampiran 5 Modul Ajar	62
Lampiran 6 Lembar Angket	72
Lampiran 7 Nilai <i>Correlation Person</i> Media Interaktif Animasi (X).....	76
Lampiran 8 Nilai <i>Correlation Person</i> Minat Belajar (Y)	78
Lampiran 9 Data Hasil Reliabilitas Media Interaktif Animasi (X).....	80
Lampiran 10 Data Hasil Reliabilitas Minat Belajar (Y)	81
Lampiran 11 Data Responden Media Interaktif Animasi (X).....	82
Lampiran 12 Data Responden Minat Belajar (Y)	83
Lampiran 13 Dokumentasi	84
Lampiran 14 Dokumentasi Media Interakti Animasi.....	87
Lampiran 15 Daftar Riwayat Hidup.....	88



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembangunan suatu bangsa dan negara, karena tanpa didukungnya pendidikan tidak mungkin suatu bangsa dan negara dapat berkembang dengan baik. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.¹ Jadi Pendidikan dikatakan berhasil jika terjadi perubahan yang positif pada diri peserta didik baik dari segi keterampilan, pengetahuan, dan tingkah laku, dan sikap yang digunakan dalam hidup bermasyarakat melalui proses belajar mengajar di sekolah.

Memacu minat belajar pada setiap pembelajaran itu penting khususnya pada pembelajaran IPS. Jika peserta didik tidak berminat pada pembelajaran tersebut maka kemampuan peserta didik akan terhambat dan ketika peserta didik berminat maka akan menimbulkan sikap disiplin dalam pikiran, sehingga jika pembelajaran IPS diajarkan dengan cara yang benar maka dapat mengembangkan kemampuan berfikir dan bernalar, maka dari itu peserta didik harus memiliki keinginan yang tinggi dan senang dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas.

¹ Abd Rahman BP, dkk, Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dalam unsur-unsur Pendidikan, *Journal: Unismuh*, Vol. 2, No.1, 2022, hal.2

Minat adalah kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan senang, memperlihatkan, kesungguhan dalam mencapai suatu tujuan. Sedangkan belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi tersebut. Adapun yang mempengaruhi minat bahwa minat merupakan rasa suka atau senang pada suatu hal atau aktivitas, karena itu biasanya minat diekspresikan melalui partisipasi atau aktivitas.² Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah perhatian, ketertarikan seseorang peserta didik atau rasa suka terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasannya, partisipasi dan keaktifan dalam belajar di dalam kelas.

Hubungan minat ini sangat berpengaruh dengan belajar, karena minat peserta didik ini merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan peserta didik, bila bahan pelajaran yang diajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada ketertarikan bagi peserta didik tersebut. Oleh karena itu, untuk mengatasi peserta didik yang kurang berminat dalam belajar, seorang guru berusaha semaksimal mungkin bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar peserta didik itu selalu butuh dan selalu ingin atau berminat terus belajar.

Dalam menciptakan minat belajar bagi peserta didik yang besar, mungkin dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik, salah satunya adalah

² Angga Setiawan, dkk, Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping, *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 2, hal.96

mengembangkan variasi dalam gaya mengajar. Dengan variasi ini peserta didik bisa merasa senang dan memperoleh kepuasan terhadap belajar. Minat mengandung unsur kognisi (mengenal), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak). Oleh sebab itu, minat dapat dianggap sebagai respon yang sadar, sebab jika tidak demikian maka minat tidak akan mempunyai arti apa-apa.³

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV MIN 1 Bener Meriah bahwa pada saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas, peserta didik tidak fokus dalam mendengarkan guru saat menjelaskan. Sebagian dari peserta didik juga sibuk melakukan kegiatan sendiri. Peserta didik menunjukkan adanya perasaan tidak senang seperti terlihat bosan atau jenuh saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Pendidik menggunakan metode ceramah dan menggunakan media seperti gambar namun masih kurang memberikan dampak positif yang signifikan dalam menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar peserta didik tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka dalam penelitian ini penulis tertarik melakukan suatu penelitian dengan Judul “ **Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV MIN Kec Bukit Bener Meriah**”, untuk mendeskripsikan pemanfaatan media interaktif animasi dalam Upaya menumbuhkan sikap perhatian, perasaan senang saat mengikuti pembelajaran didalam kelas, untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

³ Erlando Doni Sirait. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, Vol.6, No.1 2016. Hal. 35-38

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang dikaji adalah Apakah terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN 1 Bener Meriah?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat diketahui bahwa tujuan dari penelitian yaitu untuk menganalisis pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN 1 Bener Meriah.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_o). Hipotesis alternatif merupakan hipotesis yang hasilnya diharapkan dan (H_o) merupakan hipotesis yang hasilnya tidak diharapkan terjadi berdasarkan hipotesis tindakan dalam penelitian. Hipotesis ini merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang dinyatakan dalam bentuk seperti pernyataan sebagai berikut:⁴

H_a : Terdapat pengaruh antara media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN Kec. Bukit Bener Meriah.

H_o : Tidak terdapat pengaruh antara media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN Kec. Bukit Bener Meriah.

⁴ Sugiono, Metodologi Penelitian, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal.96.

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Dapat menjadi bahan bacaan dan menambah wawasan serta pengetahuan yang luas terhadap perkembangan dunia pendidikan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya pada pembelajaran IPS kelas IV MIN 1 Bener Meriah.

2. Praktis

1) Bagi Guru

Pada media ini bermanfaat sebagai bahan masukan bagi guru di MIN 1 Bener Meriah untuk lebih memanfaatkan teknologi yang saat ini sedang berkembang seperti media video animasi untuk menumbuhkan daya ketertarikan pada peserta didik untuk menjadikan peserta didik lebih aktif lagi pada saat berlangsungnya proses pembelajaran didalam kelas. Selain itu juga dapat menambah keefektifan guru saat mengajar, sehingga proses pembelajaran didalam kelas dapat berjalan secara maksimal dan tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

2) Bagi Akademis

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

3) Bagi Sekolah

Pada penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif dapat digunakan untuk minat belajar pada peserta didik sebagaimana bahwa pada perkembangan teknologi pendidikan pada saat ini yang semakin berkembang.

F. Definisi Operasional

1. Media Interaktif Animasi

Media Interaktif Animasi merupakan sistem pembelajaran berbasis multimedia karena media ini menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Selain itu media ini terdapat animasi yang merupakan bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan agar lebih menarik dan mudah dipahami.⁵ Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Interaktif Animasi ini peserta didik dapat mendapatkan informasi atau materi pembelajaran dari media tersebut dengan melihat langsung pembelajaran, dan mendengar. Maka media tersebut sangat efektif untuk menjadi media yang lengkap dalam proses pengajaran yang dapat menumbuhkan minat peserta didik.

2. Minat Belajar Peserta Didik

Minat Belajar adalah rasa suka atau tertarik terhadap suatu hal atau aktivitas yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu mencari pengetahuan dan pengalaman. Dengan kata lain, minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang atau peserta didik terhadap aktivitas belajar yang ditunjukkan melalui partisipasi dan keaktifan dalam belajar serta menyadari pentingnya kegiatan itu.⁶ Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar ini merupakan dorongan seseorang untuk melakukan suatu pembelajaran

⁵ Riska Agustin, dkk. Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol.3, No.1, 2021, hal.73

⁶ Zaki Al Fuad dan Zuraini, Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas I SDN7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 2016, hal.44

tanpa adanya paksaan dari luar dirinya. Minat dapat menunjukkan bahwa seseorang lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, sehingga terbentuknya sikap, kebiasaan, keterampilan dan pengetahuan dalam diri seseorang.

3. Pembelajaran IPS

Pada pembelajaran IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang IPS MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, yang bertanggung jawab, serta menjadi warga negara yang cinta damai.⁷ Jadi adapun materi pembelajaran IPS di kelas IV yaitu tentang Kearifan lokal merupakan suatu pandangan hidup yang menjadi aktifitas atau kebiasaan masyarakat lokal dalam pemenuhan kebutuhan.

G. Kajian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan Riska Austin tentang minat belajar peserta didik bahwa minat belajar peserta didik cukup rendah, guru sendiri kurang variatif dalam menggunakan media pembelajaran. pada saat pembelajaran peserta didik sering malas-malasan serta ada perasaan tidak senang pada saat mengikuti pembelajaran didalam kelas. Kondisi tersebut membuat pembelajaran menjadi kurang bermakna sehingga mengurangi minat belajar. Kurang variatif dan optimalnya media pembelajaran yang digunakan jadi penyebab rendahnya minat

⁷ Sapria, Pendidikan Ilmu Pengatahuan Sosial (Bandung: Laboratorium PKN UPI, 2008),hal.161

Belajar peserta didik⁸

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan Dewi Sutris tentang penggunaan media animasi terdapat pengaruh kesiapan belajar peserta didik terhadap minat belajar, semakin tinggi kesiapan belajar peserta didik maka semakin tinggi pula minat belajar. Begitu pula sebaliknya Ketika kesiapan peserta didik rendah maka hal tersebut dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik.⁹

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Muhammad Nazmi tentang pengaruh media animasi terhadap minat. Diketahui bahwa media animasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan indikator yang meliputi aspek perhatian, keterlibatan, perasaan senang, dan keterlibatan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media animasi dalam pembelajaran geografi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.¹⁰

Tabel 1.1 Persamaan dan perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama Tahun dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Riska Austin Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar	Persamaan penelitian ini dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama mengkaji	Perbedaannya dengan penelitian sekarang yaitu pada penelitian terdahulu

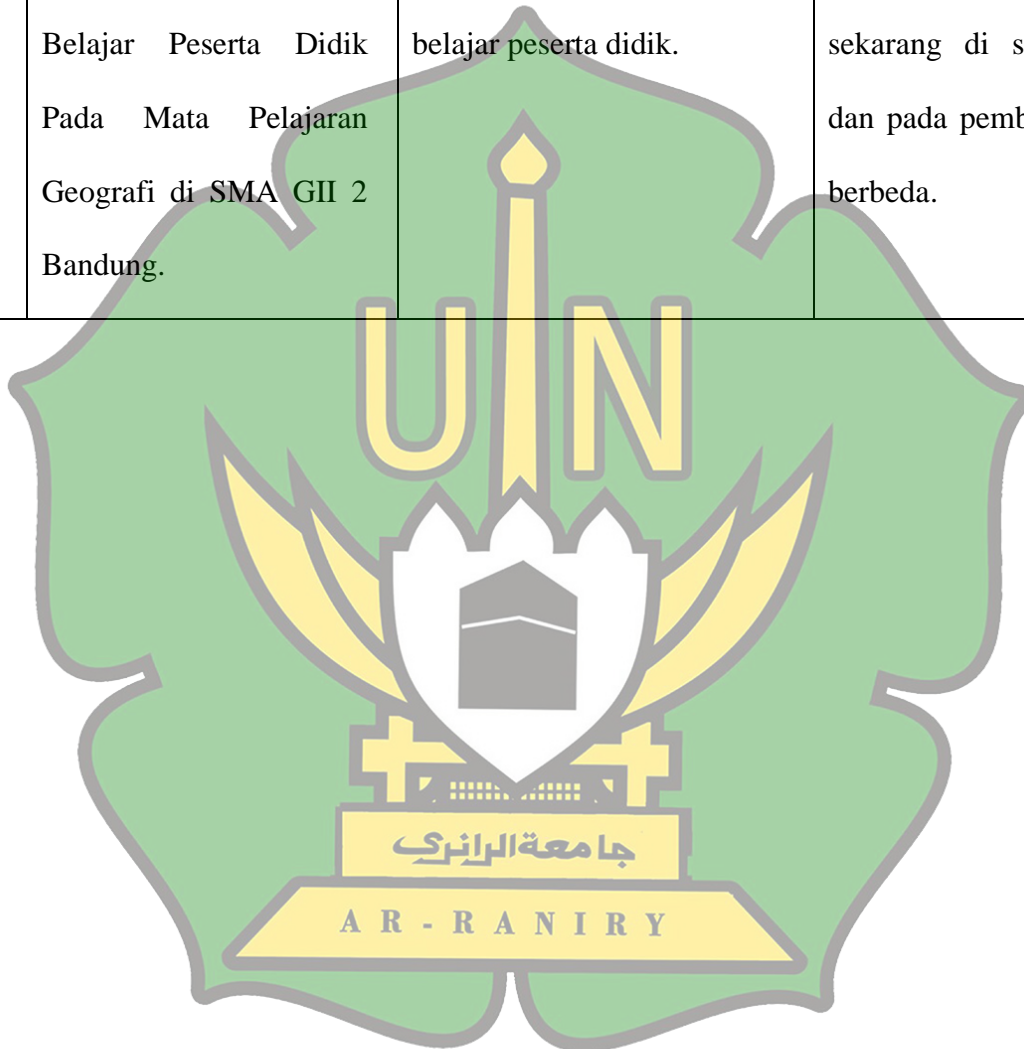
⁸ Riska Agustin, dkk. Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021, *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Konseling*, Vol.3, No.1, 2021, hal.73

⁹ Dewi Sutria, Pengaruh Penggunaan Media Animasi dan Kesiapan Belajar Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 47 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan*, Vol.2, No.2, 2018, hal.111

¹⁰ Muhammad Nazmi, Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA GII 2 Bandung, *Jurnal Pendidikan Ilmu Geografi*, Vol.17, No.1, 2017, hal.49

	Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.	bagaimana pengaruh media interaktif animasi ini terhadap minat belajar pada peserta didik di kelas IV.	mengkaji bagaimana minat peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia sedangkan pada penelitian sekarang ingin melihat apakah terdapat pengaruh media terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPS.
2.	Dewi Sutria Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dan Kesiapan Belajar Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Kota Jambi.	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama sama meneliti pengaruh media animasi terhadap minat belajar peserta didik.	Perbedaannya yaitu pada penelitian terdahulu terdapat tiga variabel yaitu bagaimana penggunaan media animasi dan kesiapan belajar terhadap minat belajar peserta didik sedangkan pada penelitian sekarang hanya terdapat dua variabel yaitu pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik.
3.	Muhammad Nazmi	Persamaan penelitian	Perbedaannya yaitu pada

	<p>Penerapan Animasi Meningkatkan Belajar Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA GII 2 Bandung.</p>	<p>Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik</p>	<p>terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama meneliti mengenai minat belajar peserta didik.</p>	<p>penelitian terdahulu meneliti di sekolah menengah atas sedangkan penelitian sekarang di sekolah dasar dan pada pembelajaran juga berbeda.</p>
--	--	---	--	--





BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Animasi Interaktif

1. Pengertian Media Interaktif Animasi

Kata “media” berasal dari kata latin merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Media pembelajaran terdiri atas dua unsur yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawahnya (*message/software*). Dengan demikian, media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyampaikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan, tetapi pesan atau suatu informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut.¹¹

Menurut Oemar Hamalik, berpendapat bahwa media merupakan perlengkapan, tata cara, serta metode yang dipakai buat mengaktifkan komunikasi serta interaksi antara guru serta peserta didik dalam aktivitas pembelajaran di sekolah. Belajar juga merupakan sebuah proses perubahan kepribadian manusia yang ditampilkan dalam bentuk peningkatan kuantitas dan kualitas tingkah laku seperti peningkatan keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan kebiasaan.¹² Dari penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 136

¹² Hamalik, O., *Media Pembelajaran*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1989), hal. 1

suatu materi yang ingin disampaikan sehingga tercapai suatu pembelajaran.

Pada penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik belajar lebih banyak dan juga dapat meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media interaktif adalah suatamedia yang bersifat saling melakukan aksi , antar hubungan atau saling aktif. Pada media ini juga menggabungkan elemen seperti suara (*audio*), gambar (*visual*), dan teks untuk mengkomunikasikan suatu pesan. Sedangkan animasi adalah kumpulan teks, gambar, garis atau pembentuk objek yang menghasilkan suatu Gerakan, efek gerak (*animasi visual*), dan suara (*audio*). Sehingga yang melihatnya dapat menerima pesan dari media tersebut.¹³ Dari uraian tersebut, media interaktif animasi adalah jenis media yang menggabungkan suatu unsur-unsur animasi seperti gambar, audio, visual. Media interaktif animasi ini juga menciptakan pengalaman belajar peserta didik agar lebih menarik dan berminat dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga mudah memahami suatu materi pembelajaran yang disampaikan melalui media interaktif animasi.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Interaktif Animasi

Kelebihan Media Interaktif Animasi antara lain :

- a. Peserta didik dapat menggunakan media tersebut dengan mempelajari materi secaraberulang-ulang.
- b. Dapat mendeskripsikan bagaimana bahan atau objek pembelajaran

¹³ Naufal Afif Triandi, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Teknik Dasar Bola Voli, *Jurnal Ilmu Olahraga*, Vol.2, No.3, 2021, Hal.258

yang abstrak (tidak nyata) dapat dibuat dengan konkrit (nyata).

- c. Peserta didik dapat langsung berinteraksi dengan media pembelajaran, maka penting untuk memberikan kepada peserta didik pengalaman dunia nyata.
- d. Dapat menumbuhkan minat peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, aktivitas, kreativitas, dan tingkat konsentrasi mereka selama dikelas.
- e. Membantu peserta didik dalam belajar sendiri, berkelompok, atau dengan cara tradisional.
- f. Materi pembelajaran lebih mudah diingat dengan cepat dan akurat, serta lebih bermakna. Ragam indera peserta didik akan terangsang untuk memahami materi ketika disajikan dengan media interaktif animasi.
- g. Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari pembelajaran.
- h. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, suara, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran¹⁴ Maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media interaktif ini dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

¹⁴ Lilis Diah Kusumawati, Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 09, No.01, 2021, hal. 36

Kelemahan Media Interaktif Animasi antara lain:

- a. Memerlukan perangkat lunak agar bisa dibuka.
- b. Membutuhkan imajinasi dan kreativitas yang cukup untuk merancang animasi yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif.
- c. Guru berperan sebagai komunikator dan fasilitator harus mampu memahami siswanya, peserta didik tidak bisa dimanjakan dengan berbagai animasi pembelajaran yang mudah dipahami tanpa berusaha untuk belajar darinya.
- d. Keterbatasan alat saat proses pembuatan
- e. Tidak semua materi pembelajaran yang akan disampaikan dapat dimasukkan semua kedalam video animasi yang dibuat, pasti hanya beberapa materi atau poin-poin dalam materi pembelajaran yang dapat dikemas menjadi video animasi menarik perhatian serta semangat peserta didik
- f. Kurangnya pengetahuan untuk membuat video animasi ¹⁵

3. **Komponen Media Interaktif Animasi**

- a. Penyajian Teks
 - 1) Teks harus ringkas, padat dan mudah dipahami
 - 2) Ukuran dan jenis huruf harus jelas
 - 3) Warna harus kontras
- b. Penyajian Gambar
 - 1) Gambar harus benar-benar relevan dan terpadu dengan materi

¹⁵ Augustina Dewayanti, Analisis Video Animasi Inovatif Dalam Pembelajaran IPA Pada Masa Pandemi Covid 19, *Jurnal Sinektik*, Vol.4, No.2, 2021 Hal.193-194

- 2) Penjelasan harus sedekat mungkin dengan gambar
- 3) Perlu diperhatikan kualitas (resolusi, warna) gambar serta ukuran file

c. Penyajian Animasi

- 1) Animasi harus benar-benar relevan dan terpadu dengan materi
- 2) Perlu navigasi (*play, pause, repeat*)
- 3) Gunakan teks penjelasan dan efek suara bila diperlukan
- 4) Penyajian Suara
 - 1) Suara harus benar-benar relevan dan terpadu dengan materi
 - 2) Sebaiknya ada tombol *on-off* untuk suara
 - 3) Kualitas suara harus baik
- 5) Penyajian Video
 - 1) Video harus benar-benar relevan dan terpadu dengan materi
 - 2) Video jangan terlalu panjang
 - 3) Kualitas video harus baik¹⁶

Media Interaktif Animasi bisa memperjelas penyajian materi, memperlancar proses pembelajaran, mengarahkan perhatian, menimbulkan motivasi, memungkinkan belajar secara mandiri, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media Interaktif Animasi juga bisa memberikan visualisasi nyata dari dasar animasi, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi. Visualisasi merupakan teknik pembelajaran yang dapat

¹⁶ Herman Dwi Surjono, Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan, (Yogyakarta: UNY Press, 2017), hal. 56-57

menjadikan suatu konsep materi dapat dilihat dengan indera penglihatan secara nyata. Media interaktif ini dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, dilihat dari respon peserta didik terhadap media.

4. Peranan Media Interaktif Animasi

Peran Media Interaktif Animasi dapat dilihat dari indikator peranan media yang berfungsi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan juga melihat sejauh mana peran media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik.

- a. Indikator peranan yang pertama adalah memperjelas penyajian materi agar tidak hanya bersifat verbal (dalam bentuk kata-kata dan tulisan). Pada indikator pertama peneliti menyajikan materi dalam bentuk video interaktif animasi, dimana materi yang disajikan bukan hanya kata-kata atau tulisan tetapi terdapat juga gambar, suara dan tulisan yang menjelaskan tentang materi yang dipelajari.
- b. Indikator Peranan yang kedua adalah mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra. Dengan ditampilkannya video interaktif animasi pada saat pembelajaran akan mempersingkat waktu pada saat penyampaian materi sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Dan dengan ditampilkan video interaktif animasi pastinya peserta didik akan menggunakan alat indranya dalam pembelajaran, dimana peserta didik menggunakan indera penglihatan untuk menonton video dan indera pendengarannya untuk mendengar sehingga akan membangkitkan semangat belajarnya.
- c. Indikator Peranan yang ketiga adalah penggunaan media secara tepat

dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif peserta didik. Dengan ditampilkan video interaktif animasi peserta didik akan lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dan akan lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan.

- d. Indikator Peranan yang keempat adalah menghindari kesalahpahaman terhadap suatu objek dan konsep. Dengan ditampilkannya video interaktif animasi akan mengurangi tingkat kesalahpahaman tentang objek dan konsep materi yang disampaikan. Karena materi yang terdapat didalam video ditampilkan secara lengkap, sehingga memudahkan guru menyampaikan materi.
- e. Indikator Peranan yang kelima adalah menghubungkan yang nyata dan tidak nyata. Dengan ditampilkannya media interaktif animasi pastinya akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Yang tadinya guru hanya sekedar menjelaskan, namun ketika menggunakan video interaktif animasi peserta didik akan lebih memahami apa yang telah disampaikan guru. peserta didik akan menonton video yang disajikan yang didalamnya dilengkapi dengan gambar, suara dan juga tulisan tentang penjelasan materi.¹⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa media interaktif animasi ini sangat berperan

¹⁷ Riska Agustin,dkk. Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada MataPelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021., *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol.3,No.1, 2021, hal.76

dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.



Gambar 2.1. Media Interaktif Animasi

B. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Dengan kata lain, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minat. Minat juga merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat juga berkaitan dengan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar minatnya.

Minat sangat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Peserta didik yang berminat terhadap suatu pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh, karena adanya daya tarik bagi siswa tersebut. Proses belajar akan lancar apabila disertai dengan minat.¹⁸ Belajar adalah perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar juga sebagai kegiatan atau proses yang

¹⁸ Rusydi Ananda, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. (Medan : CV.Pusdikra Mitra Jaya,2020), hal 144

membantu manusia dalam meningkatkan pengetahuannya, mengembangkan keterampilannya, mengubah sikap dan prilakunya serta dapat membangun kepribadiannya.

Maka dari penjelasan tersebut untuk membangkitkan minat belajar peserta didik itu juga merupakan tugas dari seorang guru yang mana guru benar-benar menguasai semua keterampilan yang menyangkut pengajaran, terutama dalam keterampilan bervariasi dalam gaya mengajar, jika seorang guru tidak menggunakan variasi tersebut, peserta didik akan cepat bosan, jenuh terhadap materi Pelajaran.

Dari penjelasan tentang minat belajar diatas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu keinginan dari peserta didik yang terlibat secara aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran didalam kelas sehingga memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. Ketika seseorang memiliki minat yang tinggi maka peserta didik tersebut lebih bersemangat, lebih fokus, dan lebih tekun dalam mempelajari suatu materi pembelajaran.

2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah sesuatu yang membuat berminat yang datangnya dari dalam diri seseorang. Faktor internal adalah pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi dan kebutuhan.

- 1) Faktor Jasmani (Tubuh), terdiri dari kesehatan tubuh dan cacat tubuh.
- 2) Faktor Psikologi, terdiri dari perhatian, minat, bakat, motivasi,

kematangan, dan kesiapan.

3) Faktor Kelelahan

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat berminat yang datangnya dari luar diri, seperti keluarga, rekan, tersedia prasarana dan sarana atau fasilitas dan keadaan.

- 1) Faktor keluarga , terdiri dari cara orang tua mendidik anak, relasi antara anggota keluarga, dan suasana rumah.
- 2) Faktor sekolah, terdiri dari metode mengajar, metode belajar, metode pengajaran, interaksi dikelas atau disekolah, dan materi pelajaran.
- 3) Faktor masyarakat, terdiri dari kegiatan peserta didik dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Ada tiga aspek minat pada diri seseorang yaitu :

- a. Dorongan dari dalam untuk memenuhi kebutuhan diri sebagai penggerak untuk melakukan sesuatu.
- b. Kebutuhan untuk berhubungan dengan lingkungan sosialnya yang akan menentukan posisi individu dalam lingkungan.
- c. Perasaan individu terhadap suatu pekerjaan yang dilakukannya.

Faktor-faktor yang menimbulkan minat pada diri seseorang :

- a. Faktor kebutuhan dari dalam. Timbul minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.

- b. Faktor motif sosial. Timbulnya minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.
- c. Faktor emosional. Faktor yang merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap suatu kegiatan atau objek tertentu.¹⁹

3. Upaya Meningkatkan Minat Belajar

Untuk meningkatkan belajar peserta didik, slameto menyebutkan beberapa Upaya yang dapat dilakukan yaitu :

- a. Menggunakan minat-minat peserta didik yang telah ada
- b. Dengan membentuk minat baru dengan cara memberikan informasi pada peserta didik mengenai hubungan antara satu materi pelajaran lama dengan materi pelajaran yang baru.
- c. Memberikan intensif dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran berupa reward and punish.²⁰

4. Indikator Minat

Slameto mengatakan bahwa suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan dengan dimanifestasikan dengan perbuatan yaitu dengan berpartisipasi dan ikut beraktivitas dalam kegiatan belajar mengajar. Indikator minat menurut Slameto yaitu ketertarikan, perasaan senang dan perhatian :

- a. Ketertarikan, pada umumnya dalam pergaulan di masyarakat

¹⁹ In Soraya, *Faktor-faktor yang mempengaruhi minat masyarakat Jakarta Dalam Mengakses Fortal Media Jakarta Smart City*. Vol ,VI .No 1. .(Jakarta Timur : Periklanan AKOM Bina Sarana Informatika,2015), hal. 12

²⁰ Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta,2010) hal. 148

khususnya guru dengan siswanya, terjadinya keterikatan atau merasa tertarik karena adanya hubungan baik secara langsung ataupun tidak dikarenakan sering bertemu dan berhadap-hadapan. Dengan banyaknya hubungan antara guru dan siswa memungkinkan tumbuhnya minat belajar akan semakin tinggi. Dengan demikian, dalam mengajar seorang guru harus memilih bahan Pelajaran yang sesuai dengan minat siswa. Apabila siswa memiliki perasaan tertarik terhadap materi pembelajaran, siswa akan belajar dengan baik, sebaliknya siswa yang tidak tertarik dia tidak akan sungguh-sungguh dalam belajarnya. Dalam hal ini perasaan tertarik siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, harus dipertahankan dan dikembangkan agar siswa memperoleh hasil yang optimal dalam belajarnya. Dengan demikian, perasaan tertarik memiliki peranan sebagai pengembang semangat belajar dan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran.

- b. Perasaan senang, minat adalah kecenderungan siswa untuk memperhatikan kegiatan yang diminati seseorang siswa, lalu diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Perasaan senang dalam dalam mempelajari mata Pelajaran IPS adalah pembentukan dari rasa puas, gembira, mersa tertarik, dan suka terhadap materi tersebut.
- c. Perhatian, perhatian siswa muncul didorong rasa ingin tahu. Karena itu rasa ingin tahu ini perlu diberi rangsangan, sehingga siswa akan

memberi perhatian, dan perhatian tersebut terpelihara selama proses pembelajaran. Karena dengan perhatian siswa akan lebih memusatkan dengan energi psikis kepada suatu pelajaran dengan sadar yang disertai aktivitas belajar. Untuk menarik perhatian siswa, Pelajaran harus disesuaikan dengan hobi dan bakat siswa. Slameto menyatakan siswa yang melakukan proses persepsi, akan mengarahkan dan memusatkan inderanya kepada materi Pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian, perhatian merupakan perwujudan minat belajar sebagai dasar dalam proses belajar yang dipengaruhi oleh tujuan dan kebutuhan pada diri siswa.²¹

Selanjutnya W.S Winkel, berpendapat bahwa minat diartikan sebagai ketertarikan seseorang untuk mempelajari materi yang dibahas dan dia pun merasa senang. Berikut indikator menurut W.S Winkel:

- a. Perasaan senang, setelah siswa mengamati guru pada saat mengajar, siswa akan timbul perasaan senang atau sebaliknya. Perasaan senang merupakan awal pertanda minat seseorang baik. Dengan demikian perasaan senang merupakan sumber energi belajar dan pengembang sikap positif yang harus diusahakan oleh guru dalam membangkitkan dan mengembangkan minat belajar.
- b. Partisipasi, berpartisipasi atau turut ikut serta dalam suatu kegiatan merupakan adanya kemauan atau minat terhadap objek. Dengan kata lain minat menjadi penyebab partisipasi dalam kegiatan belajar

²¹ Slameto. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta,2010), hal.150

mengajar. Winkel berpendapat bahwa partisipasi mencakup kerelaan untuk memperhatikan secara aktif dalam suatu kegiatan. Kesediaan itu dinyatakan dalam memberikan suatu reaksi terhadap rangsangan yang disajikan.²²

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar, siswa dituntut harus banyak berperan, siswa tidak boleh dianggap pasif tetapi harus dianggap sebagai orang yang mempunyai potensi besar. Tugas guru hanyalah mengantarkan Pelajaran , mengarahkan dan membimbing. Dalam proses belajar mengajar, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat. Dan jika peserta didik minat dalam pembelajaran maka dapat diekspresikan melalui kegiatan seperti ada perasaan senang saat mengikuti pembelajaran dan berpartisipasi dalam proses belajar dari awal sampai akhir pembelajaran di dalam kelas sehingga peserta didik tersebut dapat dikatakan berminat dalam belajar.

C. Pembelajaran IPS

1. Pengertian Pembelajaran IPS

IPS adalah suatu usaha untuk mengorganisasikan dan mengembangkan substansi ilmu-ilmu secara sosial secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. IPS bukan hanya sekedar mensistematis konsep-konsep yang relevan antara ilmu-ilmu pendidikan dan ilmu sosial, tetapi juga mengkolerasikan dengan masalah-masalah masyarakat, kebangsaan dan kenegaraan.

Pendidikan ilmu pengetahuan sosial membuat tiga sub tujuan, yaitu

²² Winkel, W.S, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta : Media Abadi, 2007), hal.143

sebagai pendidikan kewarganegaraan, sebagai ilmu yang konsep dan generalisasinya dalam disiplin ilmu-ilmu sosial, dan sebagai ilmu yang menyerap bahan pendidikan dari kehidupan nyata di kehidupan nyata masyarakat kemudian dikaji secara reflektif.

2. Konsep Pendidikan IPS

IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial, maupun ilmu pendidikan.²³ Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan satu-satunya mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang berfokus pada studi tentang masyarakat pada umumnya, manusia dan lingkungan. Tujuannya adalah untuk memberikan pengetahuan yang lebih lengkap tentang dunia di sekitar kita dan bagaimana masyarakat berinteraksi dengannya.

3. Tujuan Pendidikan IPS

Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dengan mempelajari IPS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil pelajar pancasila dan dapat:

- a. mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- b. berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan

²³ Rudy Gunawan, *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi* (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 19

- alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- c. mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
 - d. mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
 - e. mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dari tujuan pembelajaran IPS diatas sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah dirumuskan di kurikulum merdeka yaitu peserta didik dapat mendeskripsikan tentang kearifan lokal dan upaya pelestariannya.

Pada Fase B kelas IV, peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari.²⁴

D. Kearifan Lokal A R - R A N I R Y

1. Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal secara etimologi merupakan padanan kata dalam bahasa inggris "*local*" berarti setempat dan kata "*wisdom*" berarti kebijaksanaan. Kata kebijaksanaan itu dalam kamus besar bahasa indonesia berasal dari kata bjiaksana yang disejajarkan dengan kecendikiaan dan kearifan yang berarti kepandaian menggunakan akal budi. Kearifan lokal merupakan nilai yang dianggap baik dan

²⁴ Guru Kelas IV, Alur Tujuan Pembelajaran

benar sehingga dapat bertahan dalam waktu yang lama. Kearifan lokal dapat dipahami sebagai usaha manusia dengan menggunakan akal budinya untuk bertindak dan bersikap terhadap sesuatu, objek, atau peristiwa yang terjadi dalam ruang tertentu.

Kearifan lokal mengacu pada berbagai kekayaan budaya yang tumbuh dan berkembang dalam sebuah masyarakat, dikenal, dipercayai, dan diakui sebagai elemen-elemen penting yang mampu mempertebal kohesi sosial di antara warga masyarakat. Keberadaan kearifan lokal itu juga dapat dimaknai sebagai perekat atau pemersatu masyarakat yang memiliki, merawat, dan menjunjung nilai-nilai kearifan lokal.²⁵ Dari penjelasan tersebut kearifan lokal merupakan suatu budaya seperti norma, aturan yang ada di lingkungan masyarakat sekitar yang diwariskan secara turun temurun untuk memenuhi kebutuhan hidup. Kearifan lokal disebut sebagai peraturan yang ada karena warisan turun temurun yang digunakan di dalam kehidupan. Maka kearifan lokal ini adalah suatu pandangan hidup yang dituangkan dalam aktivitas masyarakat dalam bentuk nilai, aturan, norma masyarakat untuk memenuhi kebutuhan hidup dan bertujuan mengikuti perubahan-perubahan yang ada.

2. Bentuk Kearifan Lokal

Bentuk kearifan lokal dikategorikan menjadi dua aspek, yaitu kearifan lokal yang berwujud nyata dan yang tidak berwujud.

a. Kearifan Lokal Berwujud Nyata

Bentuk kearifan lokal yang berwujud nyata meliputi beberapa aspek yaitu

²⁵ Sri Ilham Nasution, *Pendidikan Multikultural & Kearifan Lokal*, (Padang : Pusaka Media Anggota IKAPI, 2022), hal.59-60

sebagai berikut :

- 1) Teksual, beberapa jenis kearifan lokal seperti sistem nilai, tata, cara, ketentuan khusus yang dituangkan ke dalam bentuk catatan tertulis seperti yang ditemui dalam kitab tradisional primbon, kalender dan prasi (budaya tulis diatas lembaran daun lontar). Tulisan yang digunakan dalam prasi adalah huruf bali. Gambar yang melengkapi tulisan dibuat dengan gaya wayang dan menggunakan alat tulis/gambar khusus, yaitu sejenis pisau.
- 2) Bangunan/Arsitektural, banyak bangunan-bangunan tradisional yang merupakan cerminan dari bentuk kearifan lokal, seperti bangunan rumah rakyat di Bengkulu. Bangunan rumah rakyat ini merupakan bangunan rumah tinggal yang dibangun dan digunakan oleh sebagian besar masyarakat dengan mengacu pada rumah ketua adat. Bangunan vernakular ini mempunyai keunikan karena proses pembangunan yang mengikuti para leluhur, baik dari segi pengetahuan maupun metodenya.
- 3) Benda Cagar Budaya/Tradisional (Karya Seni). Banyak benda cagar yang merupakan salah satu bentuk kearifan lokal, contohnya, keris. Keris merupakan salah satu bentuk warisan budaya yang sangat penting. UNESCO mengukuhkan keris indonesia sebagai karya agung warisan kebudayaan milik seluruh bangsa di dunia. Keris tidak hanya berfungsi sebagai alat beladiri, namun sering kali merupakan medi ekspresi berkesenian dalam hal konsep, bentuk,

dekorasi hingga makna yang terkandung dalam aspek seni dan tradisi teknologi arkeometalurgi. Keris memiliki fungsi sebagai seni simbol jika dilihat dari aspek seni dan merupakan perlambang dari pesan yang empu penciptanya. Ilustrasi lainnya adalah batik, sebagai salah satu kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia (khususnya Jawa) sejak lama sentuhan seni budaya yang terlukiskan pada batik tersebut bukan hanya lukisan gambar semata, namun memiliki makna leluhur terdahulu, seperti pencerminan agama (Hindu atau Budha), nilai-nilai sosial yang melekat pada kehidupan masyarakat.

b. Kearifan Lokal yang Tidak Berwujud

Selain bentuk kearifan lokal yang berwujud, ada juga bentuk kearifan lokal yang tidak berwujud seperti petuah yang disampaikan secara verbal dan turun temurun yang dapat berupa nyanyian dan kidung atau suatu bentuk puisi lama yang mengandung nilai-nilai ajaran tradisional. Melalui petuah atau bentuk kearifan lokal yang tidak berwujud lainnya, nilai sosial yang disampaikan secara oral/verbal dari generasi ke generasi.²⁶

3. Keberagaman Budaya Indonesia

Keberagaman budaya bangsa di Indonesia ada yang berbentuk religi/keagamaan, kesenian, bahasa daerah, rumah adat, mata pencarian, sistem kemasyarakatan, dan peralatan hidup, budaya daerah yang beraneka ragam

²⁶ Ahmad Jupri, *Kearifan Lokal Untuk Obsevasi Mata Air*, (Mataram: LPPM Unram Press, 2019), hal.13-15

merupakan budaya bangsa Indonesia. Oleh karena itu, budaya daerah merupakan akar budaya nasional yang perlu dikembangkan dan dilestarikan.

a. Religi/Keagamaan

Upacara ritual adalah sistem aktifasi atau rangkaian tindakan yang ditata oleh adat atau hukum yang berlaku dalam masyarakat yang berhubungan dengan bagaimana macam peristiwa tetap yang biasanya terjadi pada masyarakat bersangkutan. Upacara ritual memiliki aturan dan tata cara yang telah ditentukan oleh masyarakat atau kelompok pencipta ritual tersebut, sehingga masing-masing upacara ritual mempunyai perbedaan, baik dalam pelaksanaan maupun perlengkapannya.²⁷ Jadi upacara adat sesungguhnya adalah aktivitas yang mengandung makna religius yang serba sakral dan terpisah dari hal yang bersifat duniawi dilakukan secara turun temurun sesuai dengan kepercayaan yang dianut dalam suatu masyarakat yang bertujuan untuk tetap mempertahankan warisan para leluhurnya.



Gambar 2.2 Upacara Adat Bali

b. Lagu Daerah

Setiap di daerah Indonesia memiliki lagu daerah yang berbeda-beda, diantaranya : Aceh Bungong Jeumpa, Sumatra Barat Kampuan Nan Jauh di Mato,

²⁷ Bustanuddin Agus, *Agama Dalam Kehidupan Manusia Pengantar Antropologi Agama*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 95

Sumatra Utara Mariam Tamon, Sumatra Selatan Dek Sangke, Jambi Injit-injit Semut, Bengkulu Lalan Belek, Jawa Barat Cing Cangkeling, DKI Jakarta Jali-jali, Jawa Tengah Gundul Pacul, Jawa Timur Tanjung Majeng, Bali Putri Ayu, Sulawesi Utara Esa Moka, Sulawesi Selatan Pakarena, Sulawesi Tengah Tondok Kadingdaku, Kalimantan Selatan Paris Berantai, Kalimantan Timur Indung-indung, Kalimantan Barat Cik-cik Periok, Kalimantan Tengah Wayu, Maluku Tanase, Papua Yamko Rambe Yamko.

c. Tarian Daerah

Tari merupakan salah satu jenis kesenian yang telah dikenal oleh banyak kalangan, tari sebagai karya seni adalah salah satu pernyataan budaya, karena sifat, gaya dan fungsinya tak dapat dilepaskan dari kebudayaan yang menghasilkan. Kebudayaan begitu banyak coraknya. Perbedaan sifat dan ragam tari dalam berbagai kebudayaan disebabkan banyak hal, seperti: lingkungan alam, perkembangan sejarah, sarana komunikasi, semuanya akan membentuk suatu citra kebudayaan yang khas.²⁸ Dari penjelasan tersebut maka tarian daerah ini lahir karena adanya dorongan emosi atau dasar pandangan hidup dan kepentingan masyarakat pendukungnya secara turun temurun. Dan perbedaan bentuk jenis tarian menimbulkan perbedaan ciri khas tari dari masing-masing daerah dan mendorong pemerintah daerah untuk mengangkat dan mengembangkan tari yang sudah dimiliki oleh masing-masing daerah.

²⁸ Sellyana Pradewi, Eksistensi Tari Opak Abang Sebagai Tari Daerah Kabupaten Kendal, *Jurnal Seni Tari*, Vol.1 No.1, 2012, hal.2



Gambar 2.3 Tari Saman Aceh

d. Alat Musik Daerah

Alat musik tradisional merupakan alat-alat musik khas yang terdapat di daerah-daerah seluruh Indonesia. Jenisnya banyak sekali. Alat musik menjadi identitas suatu daerah di Indonesia dan semuanya tidak bisa dilupakan begitu saja karena seharusnya justru dilestarikan dengan baik.²⁹ Jadi alat musik daerah merupakan suatu ekspresi dari perasaan melalui nada atau suara dari alat musik sehingga mengandung lagu atau irama yang diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.



Gambar 2.4 Alat musik Angklung dari Jawa Barat

e. Rumah Adat

Rumah adat merupakan salah satu kebudayaan yang paling tinggi dalam sebuah komunitas suku atau masyarakat. Rumah adat Indonesia terdiri atas

²⁹ Sigit Ramadhan Muda,dkk, Pengenalan Alat Musik Tradisional Gorontalo (Polopalo) Berbasis Android, *Jurnal Balok*, Vol.1, No.1, 2022, hal.1

beraneka ragam ciri khas dari tiap-tiap daerah. Rumah adat tidak hanya indah dan unik tampak dari segi bentuknya, tetapi mengandung makna dan simbol tertentu sesuai dengan tujuan masing-masing.³⁰ Rumah adat ini juga diwariskan secara turun temurun dan dapat digunakan untuk melakukan aktivitas oleh penduduk sekitarnya dan memiliki ciri khas tersendiri.



Gambar 2.5 Rumah Adat Aceh

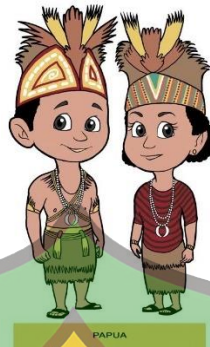
f. Pakaian Adat

Pakaian adat merupakan pakaian yang telah menjadi suatu tradisi pada satu suku bangsa. Didalam pakaian adat yang telah di tradisikan oleh masyarakatnya tentu saja mengandung nilai-nilai atau pesan yang hendak diterima terutama oleh si pemakai. Nilai-nilai atau makna simbolis yang terkandung didalam pakaian adat tersebut telah diyakini dan diterima secara umum oleh masyarakat pendukungnya.³¹

Pakaian adat juga merupakan turun temurun yang memiliki makna dan ciri khas yang berbeda disetiap daerah.

³⁰ Favorisen R. Lumbanraja, dkk, *Pengenalan Rumah Adat Tradisional Indonesia Menggunakan Augemented Reality*, (Lampung: ISBN, 2015), hal.56

³¹ Zakaria Ahmad, *Pakaian Adat Tradisional Darerah Provinsi Istimewa Aceh*, (Banda Aceh: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Aceh, 2015), hal. 10



Gambar 2.6 Baju Adat Papua

g. Makanan Khas

Makanan khas daerah adalah makanan yang berkembang secara khusus disuatu daerah dan dimasak dengan menggunakan bahan-bahan yang bersumber dari lokal dan resep yang telah lama dikenal oleh masyarakat setempat. Makanan khas yaitu makanan sehari-hari yang diwariskan secara turun temurun seiring dengan pengolahan dan rasa yang juga diturunkan dan memiliki ciri khas yang berbeda.³²Jadi makanan dapat dikatakan tradisional jika memberikan kontribusi terhadap sejarah dan kekhasan suatu tempat.



Gambar 2.7 Makanan Khas Medan Biksa Ambon

³² Yanti Mulia Roza, dkk, Identitas Budaya dan Sosial Pada Makanan Khas Daerah Tinjauan Terhadap Prilaku Konsumsi Masyarakat Muslim Pada Bulan Ramadhan di Indonesia, *Jurnal Ilmiah Manajemen*, Vol/ 4, No.1, 2023, hal.308-309





BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian ilmiah yang sistematis, terencana, dan terstruktur, jelas dari awal hingga akhir penelitian. Penelitian kuantitatif juga diartikan sebagai penelitian yang banyak menggunakan angka, mulai proses pengumpulan data, analisis dan penampilan data.³³

Karena spesifikasi penelitian kuantitatif yang memiliki struktur yang tegas dan teratur maka tahapan dari awal hingga akhir penelitian sudah dapat diramalkan. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif menekankan analisis pada data numerik (angka) yang kemudian dianalisis dengan metode statistik yang sesuai. Penelitian kuantitatif digunakan dalam penelitian inferensial untuk menguji hipotesis.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimen (non-designs)* yang belum merupakan design sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel terikat (*dependen*). Bentuk desainnya

³³ Siyoto dan Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), hal.17

yaitu penelitian hanya menggunakan satu kelas eksperimen saja tanpa adanya kelas pembanding atau kelas kontrol. Desain yang digunakan dalam one group design yakni penelitian yang dilakukan pada satu sampel penelitian yaitu kelas eksperimen. Hal pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menetapkan kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen.³⁴

Berdasarkan hal tersebut, penulis menggunakan penelitian kuantitatif dalam penelitian ini adalah untuk menguji hipotesis, yaitu terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di Kelas IV MIN 1 Bener Meriah.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 1 Bener Meriah berlokasi di Kecamatan Bukit Kabupaten Bener Meriah. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan dari kumpulan elemen yang memiliki sejumlah karakteristik umum, yang terdiri dari bidang-bidang untuk diteliti atau populasi adalah keseluruhan kelompok dari orang-orang, peristiwa atau barang yang diamati oleh peneliti untuk diteliti. Dengan demikian, populasi merupakan seluruh kumpulan elemen yang dapat digunakan untuk membuat beberapa kesimpulan. Populasi ini merupakan lokasi umum yang memiliki objek atau

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:Alfabeta,2013), Cet.ke 17, hal.107

subjek yang mempunyai kuantitas dan ciri khas tertentu.³⁵ Populasi penelitian ini pada kelas IV MIN 1 Bener Meriah berjumlah 93 yang dibagi menjadi empat kelas yaitu kelas IV A, IV B, IV C, IV D.

Tabel 3.1 Jumlah Populasi

No.	Kelas	Jumlah
1	IVA	20 Orang
2	IVB	23 Orang
3	IVC	25 Orang
4	IVD	25 Orang
Jumlah		93 Orang

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Dengan kata lain, sampel merupakan sebagian atau bertindak sebagai perwakilan dari populasi sehingga hasil penelitian yang berhasil diperoleh dari sampel dapat digeneralisasikan pada populasi. Apabila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, keterbatasan dana, tenaga, dan waktu maka peneliti dapat mengambil sampel yang diambil dari populasi itu.³⁶ Jadi Sampel juga suatu kelompok kecil dari jumlah dan karakteristik yang terdapat pada populasi.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat beberapa teknik sampling yang digunakan. Salah satu teknik pengambilan sampel yang ada pada penelitian yaitu *Non Probability Sampling*. Dimana teknik ini merupakan teknik penarikan sampel yang diberikan

³⁵ Sabdu Siyoto & M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Kediri: Literasi Media Publishing), hal.64

³⁶ Suyiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B*, (Bandung: CV. Alfabeta Yayasan, 2017), hal. 81

peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk terpilih jadi sampel. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik penarikan sampel yang digunakan untuk tujuan tertentu atau teknik penentuan sampel pertimbangan tertentu saja.³⁷ Menurut Sugiyono, teknik ini dipilih karena sangat cocok untuk penelitian. Jadi, teknik ini memungkinkan peneliti untuk memilih sampel yang dianggap sesuai dengan tujuan penelitian, memastikan data yang diperoleh lebih akurat dan tepat guna.³⁸

Jadi berdasarkan definisi tersebut pada penelitian ini penulis mengambil sampel yaitu seluruh peserta didik kelas IV A yang berjumlah 20 orang.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mencari sebuah jawaban pada suatu penelitian.³⁹ Instrumen penelitian data merupakan alat pengumpulan data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris. Instrumen pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data sesuai tata cara penelitian sehingga diperoleh data yang dibutuhkan.⁴⁰ Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar angket.

Angket sebagai alat pengumpulan data yang umumnya terdiri dari serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk mengumpulkan informasi penelitian yang dikehendaki.

³⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hal.183

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cetakan ke-24, Bandung: Alfabeta 2016), hal.90

³⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Yogyakarta: Rineka Cipta. 2010), hal. 60

⁴⁰ Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: CV. Alfabeta Yayasan, 2017), hal. 142

Dalam pengumpulan data, peneliti mengajukan sejumlah pertanyaan secara tertulis yang berupa angket yang akan dibagikan kepada peserta didik. Dalam angket ini nantinya akan menggunakan pertanyaan tertutup. Bentuk pertanyaan tertutup digunakan untuk menyaring jawaban yang telah disediakan pilihannya sehingga responden (peserta didik) diminta untuk memilih satu jawaban. Bentuk pertanyaan tertutup yang digunakan dalam angket penelitian ini adalah bentuk pertanyaan berskala, yaitu pertanyaan dengan pilihan jawaban (tersedia) yang disusun menurut gradasi atau tingkatan.

Angket yang akan digunakan pada penelitian disusun dengan skala *Likert*. Teknik skala *Likert* pada penelitian ini menerapkan alternatif dari 1-5. Bentuk skala *Likert* diisi menggunakan *check list* (√). Keuntungan dari penggunaan teknik skala *Likert* adalah singkat dalam pembuatannya, hemat kertas, mudah dalam menabulasi data, dan secara visual lebih menarik.⁴¹

Tabel 3.2 Kriteria Pengukur Angket⁴²

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

⁴¹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Cetakan ke-24, (Bandung: Alfabeta 2016), hal.85

⁴² Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta 2018), hal.152

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah dengan menggunakan angket

Angket juga merupakan seperangkat pertanyaan tertulis yang disampaikan kepada siswa untuk mengungkap pendapat, keadaan, kesan yang ada pada diri responden sendiri maupun diluar dirinya.⁴³

Angket merupakan instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjangrik data atau informasi yang harus dijawab oleh responden. Angket ini bertujuan agar peneliti dapat menarik kesimpulan terhadap pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas IVA pada pembelajaran IPS di MIN 1 Bener Meriah. Adapun langkah-langkah dalam pengumpulan datanya adalah sebagai berikut.

- a) Peneliti membagikan angket kepada peserta didik yang masing-masing mendapatkan satu lembar angket.
- b) Peneliti mengarahkan peserta didik terlebih dahulu membaca angket sebelum membaca angket.
- c) Peserta didik memberi tanda ceklis pada kolom pilihan sesuai pendapat masing-masing.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola satuan uraian dasar sehingga dapat membuktikan hipotesis sesuai

⁴³ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Program Penelitian* , Jakarta: Bina Askara,1988, hal.77

data. Teknik analisis data merupakan suatu proses mengolah data menjadi informasi baru. Proses ini dilakukan bertujuan agar karakteristik data menjadi lebih mudah mengerti dan berguna sebagai solusi suatu permasalahan.⁴⁴

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif sudah jelas yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis. Teknik analisis data menggunakan *Microsoft Excel* dan SPSS versi 24. Dalam penelitian ini menggunakan uji-t. Uji-t dirumuskan untuk memberikan jawaban pada permasalahan yang bersifat mempengaruhi ada atau tidaknya pengaruh.⁴⁵

a. Pengujian Prasyarat

Untuk menguji alat ukur, terlebih dahulu melakukan uji validitas. Uji validitas digunakan untuk menguji data valid atau tidak. Pada uji validitas akan dicari harga korelasi antara bagian-bagian dari alat ukur secara keseluruhan dengan cara mengoreksikan setiap butir alat ukur dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir, dengan *Pearson Product Moment* melalui SPSS versi 24. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk menguji data tersebut reliabel atau tidak. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 24.

Jika data tersebut telah valid dan reliabel, maka dilakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk melihat data berdistribusi normal atau tidak. Pelaksanaan uji normalitas dapat menggunakan uji Kolmogorov-Smirnow, dengan kriteria yang berlaku yaitu:

⁴⁴ Amira Keumala Ulfah,dkk, *Ragam Analisis Data Penelitian*, (Sastra, Riset, dan Pengembangan), Madura: IAIN Madura Press, 2022, hal.1

⁴⁵ Suyiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B*, (Bandung: CV. Alfabeta Yayasan, 2017), hal. 147

Apabila hasil signifikansi $> 0,05$ berarti residual berdistribusi normal.

Apabila hasil signifikansi $< 0,05$ berarti residual berdistribusi tidak normal.

b. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui kedua variabel memiliki pengaruh atau tidak. Apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka variabel X memiliki pengaruh terhadap variabel Y, dan apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka variabel X tidak memiliki pengaruh terhadap variabel Y. Dan jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya variabel X memiliki pengaruh terhadap variabel Y, apabila jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ artinya variabel X tidak memiliki pengaruh terhadap variabel Y. Adapun model statistik hipotesis (H_a dan H_o) dan sebagai dasar pengambilan keputusan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_a : nilai signifikansi $< 0,05$ dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (Media interaktif animasi memiliki pengaruh terhadap minat belajar)

H_o : nilai signifikansi $> 0,05$ dan nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ (Media interaktif animasi tidak memiliki pengaruh terhadap minat belajar)⁴⁶

⁴⁶ Sofyan Siregar, Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal.69

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

MIN 1 Bener Meriah merupakan suatu sekolah jenjang dasar yang terletak di Jalan Simpang Tiga Bale Atu Kampung Blang Sentan Kecamatan Bukit Kabupaten Bener Meriah. Masa pendidikan yang ditempuh selama 6 tahun. Mulai dari kelas I sampai dengan kelas VI dengan mengelola proses belajar mengajar terdiri dari 7 ruang kelas belajar mengajar, dengan jumlah murid 708, 1 (satu) kepala madrasah, 1 (satu) wakil kepala madrasah yang juga merangkap menjadi guru, 40 (empat puluh) orang guru tenaga pendidik, 1 (satu) orang bendahara, dan 2 (dua) orang tata usaha.

Penelitian ini dilakukan di MIN 1 Bener Meriah pada tanggal 7s/d 8 Mei 2024. Hasil penelitian ini diperoleh melalui survei peneliti dan peserta didik untuk mendapatkan keterangan tentang media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas IVA pada pembelajaran IPS di MIN 1 Bener Meriah. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di kelas IVA yang berjumlah 20 orang, penelitian ini dilakukan agar menjawab permasalahan apakah media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik.

Treatment dilaksanakan sesuai modul ajar yang sudah dirancang oleh peneliti. Proses kegiatan pembelajaran menggunakan media interaktif animasi, dimana peserta didik memperhatikan materi melalui video pembelajaran yang telah disediakan oleh peneliti. kegiatan pembelajaran yang diawali dengan salam, do'a dan sampai pada

bagian penutup. Pada modul ajar juga diterapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dibagikan kepada setiap kelompok sehingga dapat melatih pemahaman peserta didik terhadap apa yang telah diajarkan. Dan diakhir pembelajaran peneliti membagikan angket kepada peserta didik .

B. Hasil Penelitian

Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS di Kelas IV MIN 1 Bener Meriah.

Pendidikan Pengambilan data pada penelitian ini dilaksanakan di MIN 1 Bener Meriah dengan menggunakan angket. Angket yang digunakan terdiri atas 2 angket. Angket pertama digunakan untuk mengetahui media interaktif animasi (variabel bebas), dan angket yang kedua untuk mengetahui minat belajar (variabel terikat) di MIN 1 Bener Meriah. Angket tersebut dibagikan dan diisi oleh 20 orang peserta didik yang merupakan responden dalam penelitian ini. Angket tersebut menggunakan skala Likert dengan 5 pilihan jawaban. Responden diminta untuk memilih satu dari kelima pilihan jawaban yang disediakan sesuai dengan pernyataan responden.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Validitas

Uji validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 24 dan *Microsoft Excel*. Pernyataan dianggap valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Nilai r_{tabel} untuk 20 responden adalah 0,444. Adapun hasil uji validitas ialah sebagai berikut.

- 1) Hasil uji validitas media interaktif animasi



Hasil Validitas Instrumen media interaktif animasi (X) adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Instrumen Validitas Media Interaktif Animasi (X)

No. Butir Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,805	0,444	Valid
2	0,756	0,444	Valid
3	0,683	0,444	Valid
4	0,699	0,444	Valid
5	0,669	0,444	Valid
6	0,805	0,444	Valid
7	0,799	0,444	Valid
8	0,858	0,444	Valid
9	0,819	0,444	Valid
10	0,763	0,444	Valid

Hasil uji validitas uji coba instrumen media interaktif animasi dalam Tabel 4.1 menunjukkan bahwa 10 butir pernyataan valid dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

2) Hasil uji validitas minat belajar

Hasil validitas instrumen minat belajar (Y) adalah sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Instrumen Validitas Minat Belajar (Y)

No. Butir Pernyataan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,626	0,444	Valid
2	0,806	0,444	Valid
3	0,839	0,444	Valid
4	0,740	0,444	Valid
5	0,555	0,444	Valid
6	0,676	0,444	Valid
7	0,523	0,444	Valid
8	0,783	0,444	Valid
9	0,652	0,444	Valid
10	0,535	0,444	Valid

Hasil uji validitas uji coba instrumen minat belajar dalam Tabel 4.2 menunjukkan bahwa 10 butir pernyataan valid dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi instrumen penelitian. Instrumen penelitian dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60. Uji reliabilitas menggunakan SPSS versi 24. Adapun hasil uji coba instrumen penelitian ialah sebagai berikut.

1) Hasil uji reliabilitas media interaktif animasi

Hasil reliabilitas instrumen media interaktif animasi (X) adalah sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Instrumen Reliabilitas Media Interaktif Animasi

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,921	10

Hasil uji reliabilitas dalam uji coba instrumen media interaktif animasi pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa 10 butir pernyataan reliabel dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

2) Hasil uji reliabilitas minat belajar

Hasil reliabilitas instrumen minat belajar (Y) adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Instrumen Reliabilitas Minat Belajar (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,865	10

Hasil uji reliabilitas dalam uji coba instrumen minat belajar pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa 10 butir pernyataan reliabel dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

c. Uji Normalitas

Hasil pengumpulan data terhadap responden di tabulasikan dalam bentuk *Microsof Excel* dan selanjutnya data akan diolah menggunakan SPSS versi 24 untuk dilakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk membantu ketepatan dalam melakukan uji hipotesis. Pada penelitian ini, uji normalitas data menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Uji normalitas menggunakan SPSS versi 24 uji Kolmogorov-Smirnov. Hasil uji normalitas dilihat pada bagian *Asimp. Sig (2-tailed)*. Data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal jika memiliki hasil uji Kolmogorov-Smirnov dengan nilai signifikasi di atas 0,05.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Data Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,69216944
Most Extreme Differences	Absolute	,173
	Positive	,164
	Negative	-,173

Test Statistic	,173
Asymp. Sig. (2-tailed)	,119

Berdasarkan Tabel 4.5. dapat dilihat bahwa nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* adalah 0,119 sehingga data tersebut termasuk berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas IVA pada pembelajaran IPS di MIN 1 Bener Meriah. Hasil dari data angket yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan metode uji-t. Metode uji-t bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh parsial (sendiri) yang di berikan variabel independen (X) terhadap variabel dependent (Y). Dalam penelitian ini, uji-t menggunakan SPSS versi 24.

Tabel 4.6 Hasil Uji-t Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar

Peserta Didik

		Coefficients				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	10,186	4,903		2,078	,052
	Media Interaktif Animasi	,765	,112	,850	6,859	,000

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat nilai *Sig.* untuk pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependent (Y) adalah sebesar 0,000 dan nilai t_{hitung} sebesar 6,859. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, maka dapat disimpulkan bahwa sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t_{hitung} sebesar $6,859 > t_{tabel} 2,086$,

maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas IVA pada pembelajaran IPS di MIN 1 Bener Meriah.

C. Pembahasan

Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS di Kelas IV MIN 1 Bener Meriah

Penelitian ini merupakan penelitian uji-t yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di kelas IV MIN 1 Bener Meriah.

Minat Belajar merupakan rasa suka atau tertarik terhadap suatu hal atau aktivitas yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu mencari pengetahuan dan pengalaman. Dengan kata lain, minat belajar ialah suatu bentuk perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang atau peserta didik terhadap aktivitas belajar yang ditunjukkan melalui partisipasi dan keaktifan dalam belajar serta menyadari pentingnya kegiatan itu. Minat belajar mendorong seseorang untuk melakukan suatu pembelajaran tanpa adanya paksaan dari luar dirinya.

Pada penelitian ini, minat belajar dijadikan variabel yang diukur untuk menjadi patokan dari penelitian. Untuk melihat belajar, peneliti menggunakan angket. Angket disebarikan kepada sampel penelitian sebanyak 20 orang responden. Responden dalam penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IVA di MIN 1 Bener Meriah.

Media interaktif animasi merupakan jenis media yang menggabungkan suatu unsur-unsur animasi seperti gambar, audio, visual. Penggunaan media

interaktif animasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat melalui hasil pengolahan data. Berdasarkan hasil dari olah data menunjukkan bahwa adanya pengaruh media interaksi animasi terhadap minat belajar peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji-t dimana nilai *Sig. (2-tailed)* atau nilai signifikasinya adalah 0,00 dan nilai t_{hitung} sebesar 6,859. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, maka dapat disimpulkan bahwa sebesar $0,00 < 0,05$ dan nilai t_{hitung} sebesar $6,859 > t_{tabel} 2,086$, maka H_a diterima dan H_o ditolak yang artinya terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas IVA pada pembelajaran IPS di MIN 1 Bener Meriah.

Hasil penelitian ini relevan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dewi Sutria bahwa terdapat pengaruh media interaktif terhadap minat belajar peserta didik. Media interaktif menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih dinamis dan menarik serta melibatkan interaksi langsung dengan peserta didik sehingga proses kegiatan pembelajaran memikat, bermakna dan menyenangkan. Oleh karena itu, peserta didik lebih tertarik dan berminat dalam belajar.

Animasi interaktif mampu menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan dinamis dibandingkan dengan metode konvensional. Visualisasi yang hidup dan interaktif tidak hanya menarik perhatian peserta didik, tetapi juga membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih mudah. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran IPS, di mana banyak konsep

yang memerlukan pemahaman mendalam dan ilustrasi visual yang kuat.⁴⁷

Salah satu faktor utama yang membuat media interaktif animasi efektif adalah kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Ketika peserta didik berinteraksi dengan materi melalui animasi, peserta didik tidak hanya menjadi penonton pasif tetapi juga peserta aktif yang dapat mengendalikan alur pembelajaran. Ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Interaksi langsung dengan konten membantu peserta didik merasa lebih terlibat dan bertanggung jawab atas pembelajaran peserta didik sendiri.

Selain itu, media interaktif animasi dapat diadaptasi untuk memenuhi berbagai gaya belajar peserta didik. Beberapa peserta didik lebih responsif terhadap pembelajaran visual, sementara yang lain mungkin lebih baik dalam belajar melalui audio atau interaksi langsung. Dengan animasi interaktif, berbagai elemen seperti gambar, suara, dan teks dapat digabungkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang komprehensif dan inklusif. Hal tersebut membantu setiap peserta didik untuk belajar dengan cara yang paling efektif dan meningkatkan minat belajar.

Penggunaan animasi interaktif juga dapat memperkuat retensi informasi. Animasi yang dirancang dengan baik dapat membantu peserta didik mengingat informasi lebih lama karena peserta didik mengalami pembelajaran melalui lebih banyak saluran sensorik. Ketika peserta didik melihat, mendengar, dan berinteraksi dengan materi, peserta didik lebih mengingat dan memahami isi pelajaran. Ini

⁴⁷ Dewi Sutria, Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Dan Kesiapan Belajar Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Kota Jambi, *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, Vol.2, No.2, hal.117.

sangat penting dalam pembelajaran IPS, di mana keterkaitan antar konsep dan pemahaman yang mendalam sangat diperlukan.

Secara keseluruhan, media interaktif animasi memberikan pendekatan yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS khususnya di kelas IVA MIN 1 Bener Meriah. Dengan meningkatkan keterlibatan, memenuhi berbagai gaya belajar, dan memperkuat retensi informasi, animasi interaktif dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Oleh karena itu, pendidik harus mempertimbangkan integrasi media ini dalam kurikulum mereka untuk memaksimalkan potensi belajar peserta didik.





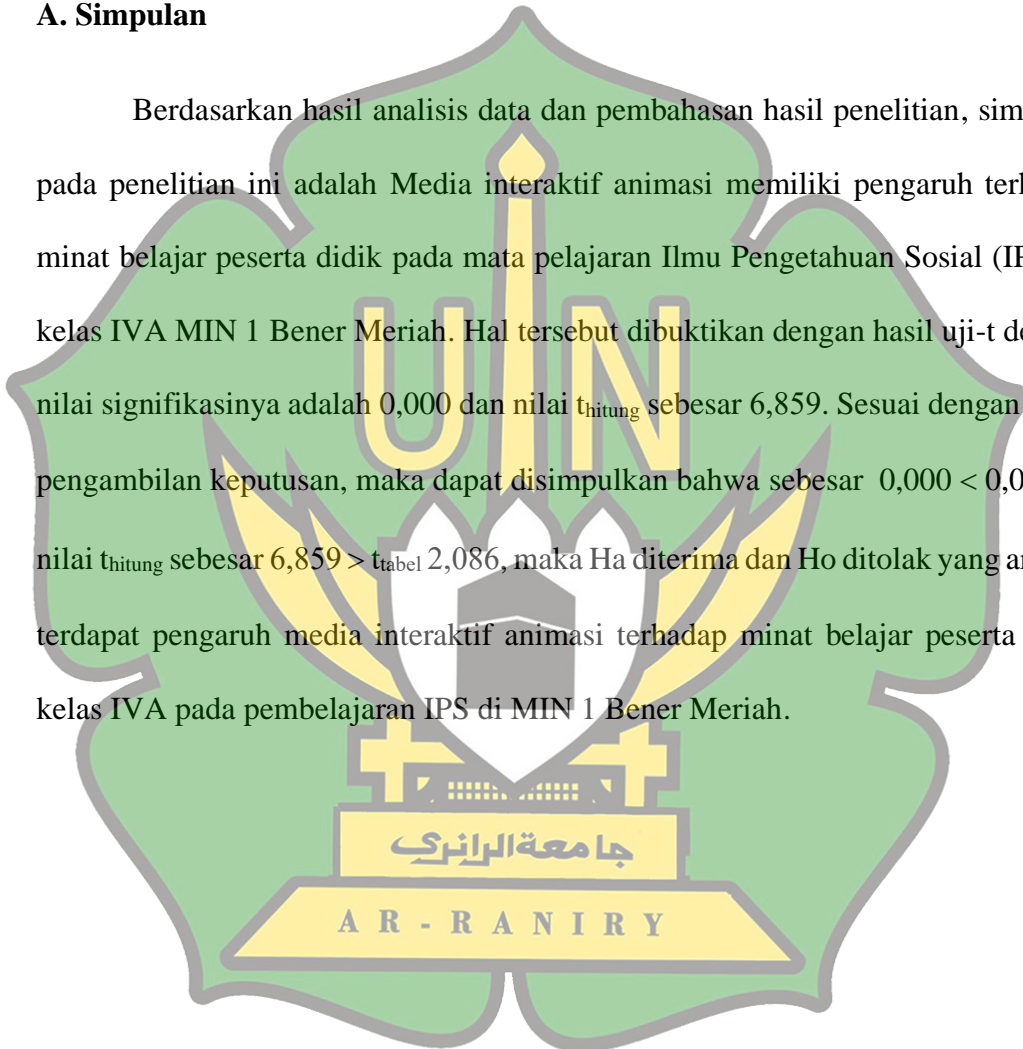


BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian, simpulan pada penelitian ini adalah Media interaktif animasi memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IVA MIN 1 Bener Meriah. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji-t dengan nilai signifikasinya adalah 0,000 dan nilai t_{hitung} sebesar 6,859. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, maka dapat disimpulkan bahwa sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t_{hitung} sebesar $6,859 > t_{tabel} 2,086$, maka H_a diterima dan H_o ditolak yang artinya terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas IVA pada pembelajaran IPS di MIN 1 Bener Meriah.



B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dilihat bahwa media interaktif animasi memiliki pengaruh sangat kuat terhadap minat belajar peserta dan penerapan media interaktif animasi sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IVA pada pembelajaran IPS di MIN 1 Bener Meriah. Penulis berharap kedepannya hal tersebut menjadi perhatian bagi pendidik, dan juga berbagai pihak yang terlibat dalam bidang pendidikan agar dapat memaksimalkan media interaktif animasi dalam kegiatan pembelajaran. Jika minat belajar peserta didik meningkat, diharapkan kualitas kegiatan pembelajaran juga meningkat. Dan diharapkan di waktu yang akan datang media interaktif animasi digunakan dan dimanfaatkan dengan semakin lebih baik lagi.



DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman BP, dkk, 2022, Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan, *Journal: Unismuh*, Vol. 2, No.1
- Ahmad Jupri, 2019, *Kearifan Lokal Untuk Observasi Mata Air*, Mataram : LPPM Unram Press
- Angga Setiawan, dkk, Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping, *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 2
- Augustina Dewayanti, 2021, Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA Pada Masa Pandemi Covid 19, *Jurnal Sinektik*, Vol.4, No.2
- Bustanuddin Agus, 2006, Agama Dalam Kehidupan Manusia Pengantar Antropologi Agama, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Dewi Sutria, 2018, Pengaruh Penggunaan Media Animasi dan Kesiapan Belajar Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 47 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan*, Vol.2, No.2
- Erlando Doni Sirait .2016, Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, Vol.6, No.1
- Favorisen R. Lumbanraja, dkk, 2015, Pengenalan Rumah Adat Tradisional Indonesia Menggunakan Augmented Reality, Lampung: ISBN
- Hamalik, O., 2021, *Media Pembelajaran*, Bandung: Citra Aditya Bakti
- Herman Dwi Surjono, 2017, *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan* , Yogyakarta: UNY Press
- In Soraya, 2015, *Faktor-faktor yang mempengaruhi minat masyarakat Jakarta Dalam Mengakses Fortal Media Jakarta Smart City*. Vol ,VI .No 1. Jakarta Timur : Periklanan AKOM Bina Sarana Informatika
- Ida Bagus Gde Pujaastawa, 2016, Teknik Wawancara dan Observasi Untuk Pengumpulan Bahan Informasi, Universitas Udayana: Dosen Program Studi Antropologi Fakultas Sastra dan Budaya

Lilis Diah Kusumawati, 2021, Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 09, No.01

Muklidah, dkk, 2021, *Metodelogi Penelitian Kesehatan*, Pidie: Yayasan Penerbit Muhamad Zaini

Muhammad Nazmi, 2017, Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA GII 2 Bandung, *Jurnal Pendidikan Ilmu Geografi*, Vol.17, No.1

Naufal Afif Triandi, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Teknik Dasar Bola Voli, *Jurnal Ilmu Olahraga*, Vol.2, No.3

Ni Made Ratminingsih, Penelitian Eksprimental dalam Pembelajaran Bahasa Kedua, *Jurnal Exprimental Research In Second Language Instruction*, Vol. 6, No. 11

Riska Agustin,dkk. 2021, Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021., *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Vol.3, No.1

Rusydi Ananda, 2020, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. Medan : CV.Pusdikra Mitra Jaya

Rudy Gunawan, 2013, *Pendidikan IPS, Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*, Bandung: Alfabeta

Rahman Tanjung,dkk. 2022, Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. Vol,6.No,1, Bandung: *Jurnal Pendidikan Glasser*

Slameto, 2010, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta

Sabdu Siyoto & M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Pnelitian*, Kediri: Literasi Media Publishing

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2002, Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: Rineka Cipta

Sigit Ramadhan Muda,dkk, 2022, Pengenalan Alat Musik Tradisional Gorontalo

(Polopalo) Berbasis Android, *Jurnal Balok*, Vol.1, No.1

Sellyana Pradewi, 2012, Eksistensi Tari Opak Abang Sebagai Tari Daerah Kabupaten Kendal, *Jurnal Seni Tari*, Vol.1 No.1

Suharsimi Arikunto, 2010, *Prosedur Penelitian*, Yogyakarta: Rineka Cipta

Sugiono, 2017, *Metodologi Penelitian*, Bandung: Alfabeta

Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta

S. Margono, 2004, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: PT Rineka Cipta

Suharsimi Arikunto, 2010, *Penelitian Program Penelitian*, Jakarta: Bina Askara

Suharsimi Arikunto, 2014, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta

Sri Ilham Nasution, 2022, *Pendidikan Multikultural & Kearifan Lokal*, Padang : Pusaka Media Anggota IKAPI

Winkel, W.S, 2007, *Psikologi Pengajaran*, Yogyakarta : Media Abadi

Yanti Mulia Roza, dkk, 2023, Identitas Budaya dan Sosial Pada Makanan Khas Daerah Tinjauan Terhadap Prilaku Konsumsi Masyarakat Muslim Pada Bulan Ramadhan di Indonesia, *Jurnal Ilmiah Manajemen*, Vol/ 4, No.1

Zainal Arifin, 1988, *Penelitian Pendidikan : Metode dan Paradigma Baru*, hal. 226-230


Zaki Al Fuad dan Zuraini, 2016, Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas ISDN7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*

Zakaria Ahmad, 2015, *Pakaian Adat Tradisional Darerah Provinsi Istimewa Aceh*, Banda Aceh: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Aceh





Lampiran 1: Surat Keterangan Pembimbing

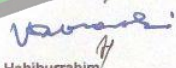


SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
 Nomor : B-4990/Un.08/FTK.1/KP.07.6/07/2024

TENTANG
PENGGANGKATAN 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/Kmk/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.
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-12796/Un.08/FTK/KP.07.6/12/2023
KEDUA	Menunjuk Saudara Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd
	Untuk Membimbing
	Nama : Adelis Simehate, W.
	Nim : 200209028
	Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
	Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV MIN Kec Bukit Enser Meriah
KETIGA	Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas dibenarkan 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.

Lampiran 2: Surat Izin Melakukan Penelitian dari Dekan



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

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

Nomor : B-3446/Un.08/FTK.1/TL.00/5/2024

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Kepala Sekolah MIN 1 Bener Meriah

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

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

Nama/NIM : **ADELISA SIMEHATE. W / 200209028**

Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat sekarang : Limpok

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 Pembelajaran IPS di MIN Kecamatan Bukit Bener Meriah**

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

Banda Aceh, 02 Mei 2024

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

A R - R A N I R Y



Berlaku sampai : 04 Juni 2024

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

Lampiran 3: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di MIN 1 Bener Meriah



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BENER MERIAH
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 BENER MERIAH**

Jalan : Simpang Tiga – Bale Atu, Kode Pos : 24581
Telepon. (0643) 7425339 Fax. (0643) 7425339
Email : minsimpangtiga12@yahoo.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : B.71/ML.19.1/PP.044/05/2024

Sehubungan dengan surat Wakil Ketua Bidang Akademik dan Kelembagaan UIN AR-RANIRY Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Nomor: *B-3446/Un.08/FTK.00/5/2024* Tentang Mohon Izin Penelitian. Maka dengan ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Bener Meriah menerangkan bahwa :

Nama : **ADELISA SIMEHATE. W**
NIM : **200209028**
Semester/Jurusan : **VIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Alamat : **Limpok**

Telah melakukan penelitian sejak tanggal 7 S/d 8 Mei 2024, untuk mendapatkan informasi dan data-data pembuatan judul Penelitian “ *Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS di MIN 1 Bener Meriah Kecamatan Bukit Kabupaten Bener Meriah*”.

Demikian surat izin Penelitian ini kami sampaikan, dan terima kasih.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY



Simpang Tiga, 07 Mei 2024

Ketua

Arjiani, S.Pd.I

08081998031002

Lampiran 4: Surat Keterangan Lulus 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.prodi~~pgmi~~@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 : Adelisa Simehate.W
 NIM : 200209028
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat
 Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran IPS di Kelas
 IV MIN Kec. Bukit Bener Meriah
 Pembimbing : Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd

tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari Rabu tanggal 05 bulan Juni tahun 2024
 dengan nomor Paper ID 2395853720

Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan
 "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 28 % (≤ 35 %).

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

Banda Aceh, 05 Juni 2024
 Admin TURNITIN
 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

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

*Lampiran 5: Modul Ajar***MODUL AJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL****INFORMASI UMUM****A. IDENTITAS MODUL**

Penyusunan	: Adelisa Simehate W
Instansi	: MIN 1 Bener Meriah
Tahun Penyusunan	: 2024
Jenjang Sekolah	: MI
Mata Pelajaran	: IPS
Fase/Kelas	: B/4a
Materi	: Keunikan Kebiasaan Masyarakat Disekitarku
Alokasi Waktu	: 2 x 30 Menit

B. KOMPETENSI AWAL

1. Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal didaerahnya masing-masing
2. Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya Indonesia

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia
2. Berkibinekaan global
3. Bergotong royong
4. Mandiri
5. Bernalar kritis
6. Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Sarana : Sarana dalam pembelajaran kali ini adalah Lembar Kerja Peserta Didik.

2. Prasarana : Prasarana dalam materi pembelajaran kali ini adalah buku ajar IPS, Media Pembelajaran Tentang Kearifan Lokal, Kertas HVS, Leptop, Infocus.

E. TARGET PESERTA DIDIK

1. Peserta didik tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.
3. Peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru tentang materi kearifan lokal.

F. MODEL YANG DIGUNAKAN

Model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran kali ini adalah pembelajaran Tatap muka

KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing.
2. Peserta didik dapat mengetahui cara melestarikan warisan budaya.
3. Peserta didik dapat mengetahui manfaat warisan budaya dan kearifan lokal dilingkungannya.

B. Pemahaman Bermakna

Setelah mempelajari modul berikut maka akan ada informasi yang bermanfaat bagi peserta didik yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenali kebudayaan lokal yang berperan penting dalam perkembangan daerah tempat tinggalnya, menyebutkan keragaman budaya daerah tempat tinggalnya, dan manfaat yang terkandung dalam daerah tersebut.

C. Pertanyaan Pemantik

1. Dimanakan daerah tempat kalian berada ?
2. Apakah nama provinsi daerah tempat kalian tinggal ?

D. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan aktifitas rutin didalam kelas 2. Guru membimbing peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik 4. Guru bertanya tentang keadaan peserta didik 5. Guru melakukan Ice Breaking sebelum memulai kegiatan pembelajaran 6. Guru menanyakan kembali tentang pembelajaran sebelumnya kepada peserta didik 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan melalui media interaktif animasi tentang kearifan lokal. 2. Setelah siswa mengamati video pembelajaran tentang kearifan lokal apakah sudah mengerti tentang materi pembelajaran tersebut. 3. Guru memberi penguatan tentang materi pembelajaran terkait apa saja budaya kearifan lokal yang ada di beberapa provinsi. 4. Guru membagikan peserta didik kedalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 	

	<p>orang.</p> <p>5. Selanjutnya guru membagikan LKPD ke setiap kelompok.</p> <p>5. Guru menjelaskan langkah kegiatan kepada peserta didik.</p> <p>6. peserta didik mengerjakan lembar kerja secara individu</p> <p>7. Guru meminta salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kedepan kelas</p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Salah satu siswa dapat menyimpulkan hasil pembelajaran tentang budaya kearifan lokal apa saja yang ada di daerahnya.</p> <p>2. Guru dan siswa menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan salam</p>	

E. Penilaian

1. Rubrik Penilaian LKPD

Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
<p>Perlengkapan kebudayaan</p> <p>1. Ada judul nama daerah/ nama provinsi.</p> <p>2. Ada beberapa cara melestarikan warisan budaya.</p> <p>4. Ada beberapa manfaat warisan budaya dan kearifan lokal dilingkungannya.</p>	<p>Memenuhi semua kriteria yang diharapkan</p>	<p>Tidak memenuhi 2 kriteria yang diharapkan</p>	<p>Tidak memenuhi 3-4 kriteria yang diharapkan</p>	<p>Tidak memenuhi lebih dari 5 kriteria yang diharapkan</p>

Penyelesaian masalah dan kemandirian	Aktif mencari ide atau mencari Solusi jika ada hambatan	Bisa mencari Solusi namun dengan arahan sesekali	Memerlukan bantuan setiap menemukan kesulitan namun ada inisiatif bertanya	Pasif jika menemukan kesulitan.
Kerja Sama	Semua anggota kelompok terlibat kerja sama	Sebagian besar anggota kelompok terlibat kerja sama	Sebagian kecil anggota kelompok terlibat kerja sama	Semua anggota kelompok tidak melakukan kerja sama

2. Rubrik Penilaian Presentasi

Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Isi Presentasi 1. Pembuka Salam. 2. Tujuan Presentasi. 3. Menyampaikan hasil diskusi. 4. Kalimat penutup. 5. Penutup/salam.	Memenuhi semua kriteria dengan baik.	Memenuhi 3-4 kriteria isi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi.
Sikap Presentasi 1. Berdiri tegak. 2. Suara terdengar jelas. 3. Melihat kearah pendengar.	memenuhi semua kriteria.	memenuhi 3-4 kriteria sikap presentasi yang baik.	memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik.	seluruh kriteria tidak terpenuhi.

<p>4. Mengucapkan salam pembuka.</p> <p>5. Setiap kelompok terlibat dalam presentasi.</p> <p>6. Mengucapkan salam penutup.</p>				
<p>Pemahaman Konsep</p>	<p>1. Saat menjelaskan tidak melihat materi presentasi.</p> <p>2. Penjelasan bisa dipahami.</p>	<p>1. Melihat materi sesekali.</p> <p>2. Penjelasan bisa dipahami.</p>	<p>1. Sering melihat materi.</p> <p>2. Penjelasan kurang bisa dipahami.</p>	<p>1. Membaca materi selama presentasi.</p> <p>2. Penjelasan tidak dapat dipahami.</p>

F. Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan : Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.
2. Remedial : Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memenuhi materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP

G. Refleksi Peserta Didik dan Guru

Peserta Didik

Refleksi peserta didik Adakah perubahan sikap dan keterampilan siswa selama proses kegiatan belajar?



Banda Aceh, 4 Mei 20

Adelisa Simehate, W

Lembar Kerja Peserta Didik

Mata Pelajaran : IPS

Materi : Kearifan Lokal

Kelas/Semester: 4A/2

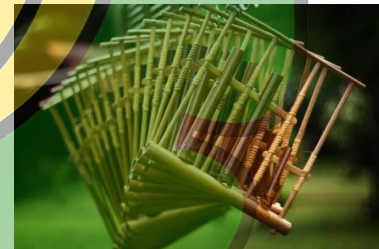
Petunjuk kegiatan:

- Berdoalah sebelum mengerjakan
- Bacalah petunjuk pada setiap kegiatan dibawah ini

NAMA
KELOMPOK

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

1. Guntinglah dan tempel gambar dibawah ini sesuai dengan nama yang ada pada tabel di lembar kedua dan berikan penjelasannya!



2. Tuliskan apa saja cara melestarikan warisan budaya!
3. Tuliskan apa saja manfaat warisan budaya dan kearifan lokal dilingkungannya!

Lembar Jawaban

No	Pernyataan	Jawaban
1.	a. Tari Saman b. Angklung	a. b.
2.	Cara melestarikan warisan budaya	
3.	Manfaat warisan budaya dan kearifan lokal dilingkungannya	



AR - RAN IRY



BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

Indonesia merupakan negara dengan berbagai suku bangsa yang mendiami kepulauan. Setiap masyarakat memiliki budaya yang berbeda-beda serta kebiasaan masyarakat yang unik. Kebiasaan, perilaku, dan nilai-nilai baik yang diwariskan dari nenek moyang yang masih diterapkan di masyarakat dapat disebut kearifan lokal. Kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan Masyarakat untuk melindungi dan mengolah lingkungan hidup secara lestari. Dapat berbentuk ritual atau upacara adat, kepercayaan, pengelolaan sumber daya alam, cara menanam, dan lain sebagainya. Bisa juga berupa hukum adat yang disepakati bersama.

Fungsi dan manfaat kearifan lokal adalah: 1. pengembangan iptek; 2. pelestarian dan konservasi sumber daya alam; 3. pengembangan sumber daya manusia; 4. sebagai petuah, kepercayaan, sastra, dan pantangan; 5. bermakna sosial; 6. bermakna etika dan moral; 7. sebagai pengetahuan budaya.

Berikut adalah cara menjaga kelestarian budaya, yaitu: 1. Menggunakan bahasa daerah di rumah sesuai dengan asal daerah. 2. Mempromosikan kekayaan budaya. 3. Mengikuti kegiatan kebudayaan di lingkungan sekitar. 4. Menggunakan produk lokal yang bermanfaat bagi masyarakat.

Contoh budaya lokal yaitu tari saman, Tari Saman merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan atau dakwah. Tarian ini mencerminkan pendidikan, keagamaan, sopan santun, kepahlawanan, kekompakan dan kebersamaan. Tari saman memiliki keunikan yang dijuluki sebagai tari tangan seribu, hal ini karena penari saman harus konsentrasi dalam melakukan setiap gerakan agar ketika melakukan gerakan cepat selalu ada kontrol dan gerakan cepat.

Angklung, angklung sudah ada di Nusantara sebelum zaman Hindu. Alat ini diciptakan menyerupai alat musik calung dengan bambu yang berbeda ukuran sesuai tinggi rendahnya nada. Versi lain mengatakan angklung ditemukan pada abad ke 7 di wilayah Jawa Barat oleh seorang petani yang sedang main di kebunnya. Fungsi angklung sebagai pemompa semangat rakyat masih terus terasa sampai pada masa penjajahan, itu sebabnya pemerintah Hindia Belanda sempat melarang masyarakat menggunakan angklung



Lampiran 6 : Lembar Angket**ANGKET PENELITIAN MEDIA INTERAKTIF ANIMASI**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas/Semester : IVA/ 2

Nama :

Hari, Tanggal :

Nomor Absen :

Petunjuk pengisian:

Pada angket ini terdapat sejumlah pernyataan tentang media interaktif animasi. Bacalah setiap pernyataan tersebut dengan teliti. Kemudian isilah dengan tanda *checklist* (√) pada kolom sesuai dengan aspek pengamatan. Jawaban ini bersifat rahasia, dan jawablah dengan jujur sesuai keadaan dan kondisi dirimu!

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

R = Ragu-ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	R	S	SS
1.	Saya membaca materi IPS sebelum kegiatan pembelajaran dimulai					
2.	Media interaktif animasi membantu saya memahami materi pembelajaran dengan mudah					
3.	Banyak contoh-contoh kearifan lokal yang ditampilkan media interaktif animasi					
4.	Materi kearifan lokal yang ditampilkan pada media interaktif animasi dijelaskan dengan bahasa yang mudah saya mengerti					
5.	Saya menyimak dengan baik jika guru menjelaskan yang disampaikan melalui media interaktif animasi					

6.	Saya memahami semua penjelasan guru melalui media interaktif animasi dari awal sampai akhir					
7.	Tampilan gambar dan warna dari media interaktif animasi sangat menarik					
8.	Belajar dengan media interaktif animasi lebih bermakna dan menyenangkan					
9.	Media interaktif animasi sangat bermanfaat bagi saya					
10.	Saya harap media interaktif animasi lebih sering digunakan dalam belajar					



ANGKET PENELITIAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas/Semester : IVA/ 2

Nama :

Hari, Tanggal :

Nomor Absen :

Petunjuk pengisian:

Pada angket ini terdapat sejumlah pernyataan tentang minat belajar peserta didik. Bacalah setiap pernyataan tersebut dengan teliti. Kemudian isilah dengan tanda *checklist* (√) pada kolom sesuai dengan aspek pengamatan. Jawaban ini bersifat rahasia, dan jawablah dengan jujur sesuai keadaan dan kondisi dirimu!

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

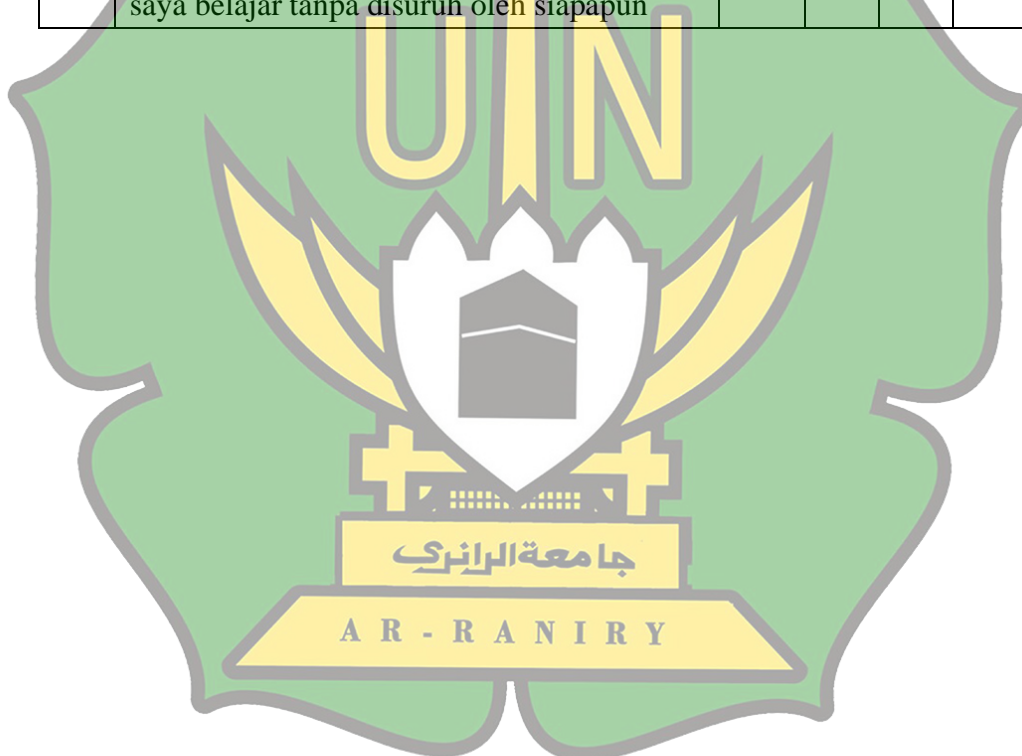
R = Ragu-ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	R	S	SS
1.	Saya merasa waktu cepat berlalu ketika belajar dengan media interaktif animasi karena saya menikmatinya					
2.	Saya merasa lebih aktif dan berani mengemukakan pendapat guru menggunakan media interaktif animasi dalam kegiatan pembelajaran					
3.	Saya lebih suka juga belajar dengan media interaktif animasi dari pada metode ceramah saja					
4.	Saya senang mendengarkan materi kearifan lokal melalui media interaktif animasi					
5.	Saya merasa lebih penasaran dan ingin tahu tentang kearifan lokal karena media interaktif					

	animasi					
6.	Saya merasa lebih fokus dan tidak bosan apabila belajar menggunakan media interaktif animasi					
7.	Media interaktif animasi sangat menarik					
8.	Dengan media interaktif animasi, saya merasa belajar menjadi menyenangkan					
9.	Saya merasa lebih bersemangat apabila guru menggunakan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran					
10.	Karena media interaktif animasi, sekarang saya belajar tanpa disuruh oleh siapapun					



Lampiran 7: Nilai Correlation Person Media Interaktif Animasi (X)

Correlations												
		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	TOTAL
X01	Pearson Correlation	1	,724**	,212	,596**	,434	1,000**	,698**	,596**	,503*	,414	,805**
	Sig. (2-tailed)		,000	,369	,006	,056	,000	,001	,006	,024	,069	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X02	Pearson Correlation	,724**	1	,373	,504*	,599**	,724**	,579**	,504*	,436	,373	,756**
	Sig. (2-tailed)	,000		,105	,023	,005	,000	,007	,023	,054	,105	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X03	Pearson Correlation	,212	,373	1	,616**	,355	,212	,328	,616**	,704**	,798**	,683**
	Sig. (2-tailed)	,369	,105		,004	,125	,369	,158	,004	,001	,000	,001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X04	Pearson Correlation	,596**	,504*	,616**	1	,237	,596**	,287	,394	,503*	,616**	,699**
	Sig. (2-tailed)	,006	,023	,004		,315	,006	,220	,086	,024	,004	,001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X05	Pearson Correlation	,434	,599**	,355	,237	1	,434	,681**	,631**	,392	,355	,669**
	Sig. (2-tailed)	,056	,005	,125	,315		,056	,001	,003	,087	,125	,001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X06	Pearson Correlation	1,000**	,724**	,212	,596**	,434	1	,698**	,596**	,503*	,414	,805**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,369	,006	,056		,001	,006	,024	,069	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X07	Pearson Correlation	,698**	,579**	,328	,287	,681**	,698**	1	,698**	,612**	,533*	,799**
	Sig. (2-tailed)	,001	,007	,158	,220	,001	,001		,001	,004	,015	,000

	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X08	Pearson Correlation	,596**	,504*	,616**	,394	,631**	,596**	,698**	1	,905**	,616**	,858**
	Sig. (2-tailed)	,006	,023	,004	,086	,003	,006	,001		,000	,004	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X09	Pearson Correlation	,503*	,436	,704**	,503*	,392	,503*	,612**	,905**	1	,704**	,819**
	Sig. (2-tailed)	,024	,054	,001	,024	,087	,024	,004	,000		,001	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
X10	Pearson Correlation	,414	,373	,798**	,616**	,355	,414	,533*	,616**	,704**	1	,763**
	Sig. (2-tailed)	,069	,105	,000	,004	,125	,069	,015	,004	,001		,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
TOTAL	Pearson Correlation	,805**	,756**	,683**	,699**	,669**	,805**	,799**	,858**	,819**	,763**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,001	,001	,001	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).												
* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).												

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

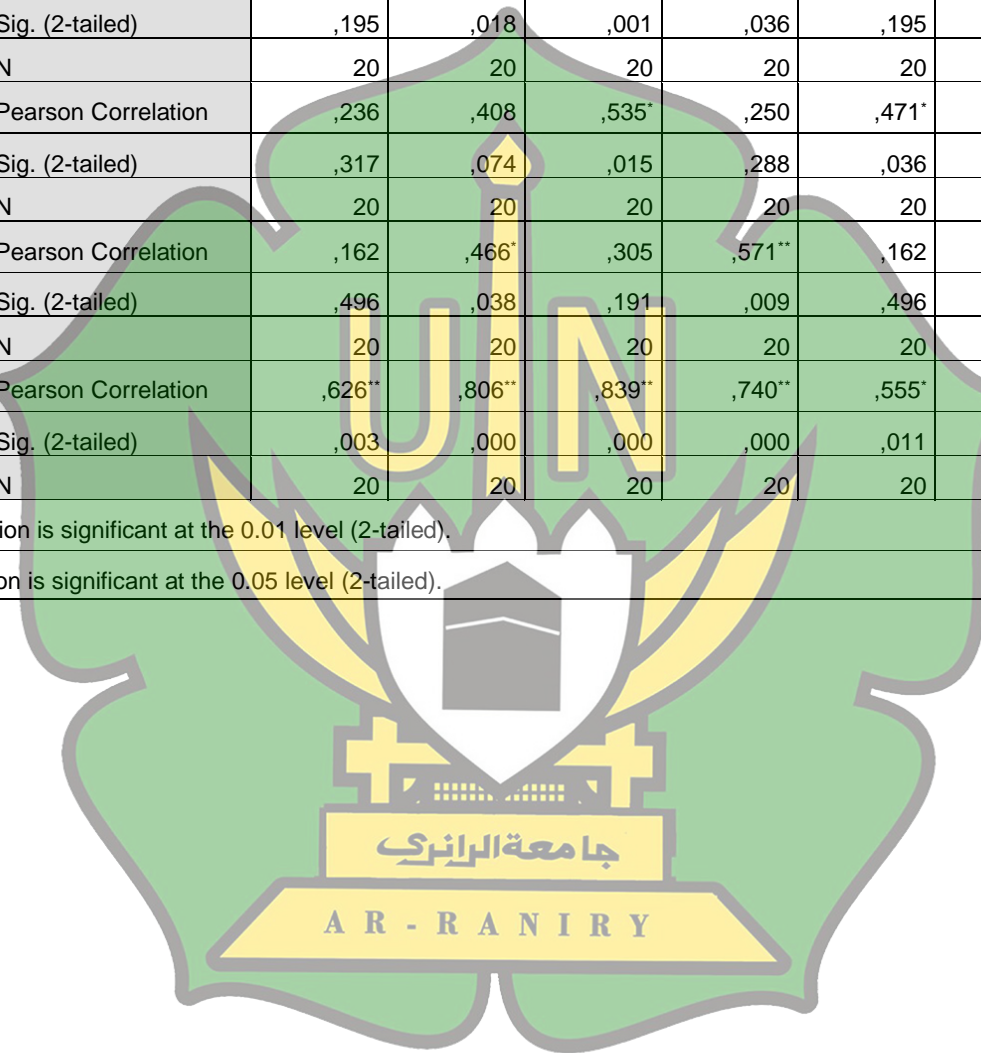
Lampiran 8 :Nilai Correlation Person Minat Belajar (Y)

Correlations												
		Y01	Y02	Y03	Y04	Y05	Y06	Y07	Y08	Y09	Y10	TOTAL
Y01	Pearson Correlation	1	,577**	,630**	,471*	,200	,174	,545*	,303	,236	,162	,626**
	Sig. (2-tailed)		,008	,003	,036	,398	,463	,013	,195	,317	,496	,003
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y02	Pearson Correlation	,577**	1	,655**	,612**	,346	,503*	,314	,524*	,408	,466*	,806**
	Sig. (2-tailed)	,008		,002	,004	,135	,024	,177	,018	,074	,038	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y03	Pearson Correlation	,630**	,655**	1	,802**	,378	,504*	,206	,663**	,535*	,305	,839**
	Sig. (2-tailed)	,003	,002		,000	,100	,023	,384	,001	,015	,191	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y04	Pearson Correlation	,471*	,612**	,802**	1	,236	,287	,257	,471*	,250	,571**	,740**
	Sig. (2-tailed)	,036	,004	,000		,317	,220	,274	,036	,288	,009	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y05	Pearson Correlation	,200	,346	,378	,236	1	,638**	,061	,303	,471*	,162	,555*
	Sig. (2-tailed)	,398	,135	,100	,317		,002	,800	,195	,036	,496	,011
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y06	Pearson Correlation	,174	,503*	,504*	,287	,638**	1	,179	,601**	,533*	,141	,676**
	Sig. (2-tailed)	,463	,024	,023	,220	,002		,450	,005	,015	,554	,001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

جامعة الرانري

AR - RANIRY

Y07	Pearson Correlation	,545*	,314	,206	,257	,061	,179	1	,560*	,171	,244	,523*
	Sig. (2-tailed)	,013	,177	,384	,274	,800	,450		,010	,471	,299	,018
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y08	Pearson Correlation	,303	,524*	,663**	,471*	,303	,601**	,560*	1	,599**	,244	,783**
	Sig. (2-tailed)	,195	,018	,001	,036	,195	,005	,010		,005	,299	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y09	Pearson Correlation	,236	,408	,535*	,250	,471*	,533*	,171	,599**	1	,190	,652**
	Sig. (2-tailed)	,317	,074	,015	,288	,036	,015	,471	,005		,421	,002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Y10	Pearson Correlation	,162	,466*	,305	,571**	,162	,141	,244	,244	,190	1	,535*
	Sig. (2-tailed)	,496	,038	,191	,009	,496	,554	,299	,299	,421		,015
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
TOTAL	Pearson Correlation	,626**	,806**	,839**	,740**	,555*	,676**	,523*	,783**	,652**	,535*	1
	Sig. (2-tailed)	,003	,000	,000	,000	,011	,001	,018	,000	,002	,015	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).												
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).												



Lampiran 9: Data Hasil Reliabilitas Media Interaktif Animasi (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,921	10

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	39,85	12,134	,750	,911
X02	40,00	12,526	,696	,914
X03	39,75	12,618	,602	,919
X04	39,85	12,555	,621	,918
X05	40,10	12,621	,583	,920
X06	39,85	12,134	,750	,911
X07	39,90	12,200	,743	,911
X08	39,85	11,924	,817	,907
X09	39,80	12,063	,768	,910
X10	39,75	12,303	,698	,913

جامعة الرانري

A R - R A N I R Y

Lampiran 10: Data Hasil Reliabilitas Minat Belajar (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,865	10

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y01	39,45	9,313	,534	,856
Y02	39,20	8,484	,740	,838
Y03	39,40	8,568	,788	,835
Y04	39,30	8,747	,659	,845
Y05	39,45	9,524	,451	,862
Y06	39,25	8,934	,578	,852
Y07	39,35	9,503	,403	,866
Y08	39,35	8,661	,714	,841
Y09	39,10	9,042	,550	,855
Y10	39,45	9,313	,400	,868

جامعة الرانري

A R - R A N I R Y

Lampiran 11 : Data Responden Media Interaktif Animasi (X)

No.	Responden	Nomor Butir Pernyataan										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	R01	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
2.	R02	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	42
3.	R03	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	48
4.	R04	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
5.	R05	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
6.	R06	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
7.	R07	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
8.	R08	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	46
9.	R09	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
10.	R10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
11.	R11	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48
12.	R12	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	43
13.	R13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
14.	R14	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	43
15.	R15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
16.	R16	4	4	5	5	3	4	4	4	5	5	43
17.	R17	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	44
18.	R18	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	46
19.	R19	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	43
20.	R20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Lampiran 12: Data Responden Minat Belajar Peserta Didik (Y)

No.	Responden	Nomor Butir Pernyataan										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	R01	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
2.	R02	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	45
3.	R03	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	47
4.	R04	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	43
5.	R05	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	41
6.	R06	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	41
7.	R07	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
8.	R08	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	47
9.	R09	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
10.	R10	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	45
11.	R11	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	47
12.	R12	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	41
13.	R13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
14.	R14	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	41
15.	R15	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	48
16.	R16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39
17.	R17	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	43
18.	R18	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	45
19.	R19	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	43
20.	R20	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	48

A R - R A N I R Y

Lampiran 13 : Dokumentasi

Hari Pertama



Peserta Didik Sedang Menonton Video Animasi





Menjelaskan Pengerjaan LKPD



Peserta Didik Sedang Berdiskusi Kelompok



Guru Menjelaskan Kembali LKPD



Peserta didik bertanya
Kembali Terkait LKPD



Hari Kedua



Membagikan dan Menjelaskan Tentang Pengisian Angket



Peserta Didik Mengisi Angket

Mengumpulkan lembar Angket

Lampiran 14 : Dokumentasi Media Interaktif Animasi



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Adelisa Simehate. W
 Tempat/ Tanggal Lahir : Bukittinggi 25 Desember 2002
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 No. Telp/HP : 082211545049
 E-mail : adelisasimehate25@gmail.com
 Alamat : Pasar Simpang Tiga Kec.Bukit, Kab. Bener Meriah
 Pekerjaan : Mahasiswi
Data Orang Tua
 Ayah : alm. Wardi
 Pekerjaan :
 Alamat :
 Ibu : Suswati, S.Pd
 Pekerjaan : Guru
 Alamat : Pasar Simpang Tiga Kec.Bukit, Kab. Bener Meriah
Riwayat Pendidikan
 TK/RA : Ra Ar-Rahmah Bukittinggi
 SD/MI : SDN 1 Simpang Tiga
 SMP.MTS : MTsN 1 Bener Meriah
 SMA/MA : SMAN 1 Bukit Bener Meriah
 Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Banda Aceh 30 Mei 2024

Adelisa Simehate.W
NIM.200209028