



**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP
MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN SBdP SISWA
KELAS V SD INPRES 12/79 LAKUKANG KECAMATAN MARE
KABUPATEN BONE**

Awaluddin Muin¹, Muhammad Idris Jaffar², Andi Nurwahidah³

¹ PGSD/FIP//Universitas Negeri Makassar

Email: walmuin@gmail.com

² PGSD/FIP//Universitas Negeri Makassar

Email: idrispgsd@gmail.com

³ PGSD/FIP//Universitas Negeri Makassar

Email: andinurwahidah516@gmail.com

Artikel info

Received; 19-11-2022

Revised; 27-12-2022

Accepted; 28-1-2023

Published; 12-02-2023

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan media interaktif animasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres 12/79 Lakukang Kecamatan Mare Kabupaten Bone, sebanyak 20 orang siswa. Objek penelitian ini berupa minat belajar siswa pada pembelajaran SBdP sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan media interaktif animasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan dari sebelum pembelajaran menggunakan media interaktif animasi (*pretest*) dan setelah pembelajaran menggunakan media interaktif animasi (*posttest*), yaitu kategori perolehan skor *pretest* dikategori rendah sebanyak 40% dan dikategori sedang sebanyak 60% serta dikategori tinggi sebanyak 0%, sedangkan kategori perolehan skor *posttest* dikategori rendah sebanyak 15% dan dikategori sedang sebanyak 65% serta dikategori tinggi sebanyak 20%.

Key words:

Minat belajar SBdP,

media interaktif animasi

artikel global teacher professional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC



BY-4.0

PENDAHULUAN

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan salah satu mata pelajaran yang termuat dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Susanto (2013) menyatakan bahwa mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya merupakan

pendidikan yang berbasis budaya yang terdiri dari beberapa aspek, seperti seni tari, seni musik, seni rupa, dan sebagainya. Dalam pembelajaran siswa diberi kesempatan untuk menuangkan bakat dan mengembangkannya.

Pembelajaran SBdP dapat memunculkan bakat yang ada pada peserta didik secara tidak langsung. Namun kurangnya guru kesenian dan sarana penunjang di sekolah mengakibatkan pembelajaran seni di sekolah masih belum optimal. Hal ini sejalan dengan pernyataan Direktur Pembinaan Sekolah Dasar Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Ditjen Dikdasmen Kemendikbud) pada tahun 2019 mengatakan bahwa pembelajaran seni dan budaya di sekolah masih belum optimal, kemampuan seni anak harus diasah, serta materi pembelajaran perlu ditingkatkan karena masih ada sekolah yang guru keseniannya masih kurang (*Kemendikbud Akui Pembelajaran Seni Dan Budaya Perlu Ditingkatkan*, 2019). Oleh karena itu diperlukan penggunaan media interaktif animasi sebagai sarana penunjang untuk mengasah kemampuan siswa agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal.

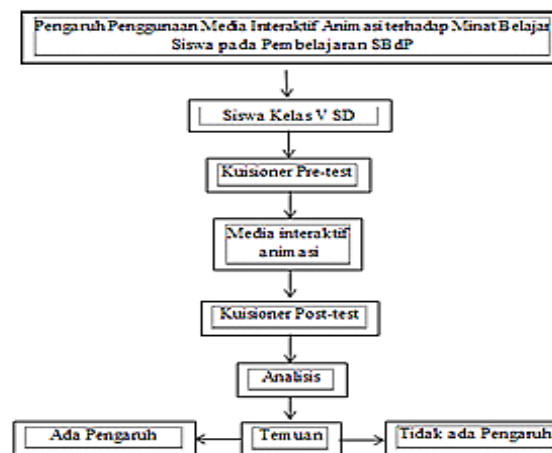
Media interaktif dapat diartikan sebagai kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran. Menurut Surjono (2017), media pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran kombinasi text, gambar, video, animasi dll, yang terpadu dengan bantuan komputer digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna dapat berinteraksi dengan program secara aktif.

Menurut peneliti rendahnya hasil belajar disebabkan sebagian siswa yang mengikuti pembelajaran tidak tertarik dalam menerima materi, baik karena merasa tidak memiliki bakat maupun karena materi yang diajarkan cenderung membosankan. Selama pembelajaran berlangsung, guru terbiasa menggunakan media konvensional seperti buku dan papan tulis serta materi pembelajaran yang bersifat terbatas sehingga siswa kurang terlibat dan termotivasi dalam pembelajaran, khususnya pada muatan SBdP. Oleh karena itu, guru perlu melakukan perubahan dan inovasi dalam pembelajaran salah satunya penggunaan media pembelajaran secara kreatif agar pembelajaran khususnya SBdP lebih efektif dan efisien. Hal ini juga didukung dengan kelengkapan sarana dan prasarana yang sudah tersedia di SD Inpres 12/79 Lakukang Kecamatan Mare Kabupaten Bone.

Oleh karena itu peneliti mencoba menawarkan bentuk media pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif animasi. Melalui media interaktif animasi ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar SBdP siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian kuantitatif. Dengan desain penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian eksperimen dengan menggunakan *Pre-Experiment* (pra eksperimen). Menurut Sugiyono (2020) Dikatakan pre-eksperimental karena tidak adanya kelas kontrol, dimana hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan *pre-test* dan *pos-test*.



Pada penelitian ini subjek yang digunakan oleh peneliti adalah siswa kelas V SD Inpres 12/79 Lakukang Kecamatan Mare Kabupaten Bone tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 20 orang siswa. Peneliti melaksanakan kegiatan penelitian yaitu melakukan *pretest* pada 21 November 2022 dilanjutkan dengan proses pembelajaran menggunakan media interaktif animasi selama tiga kali pertemuan dan pemberian *posttest* dilaksanakan pada 28 November 2022.

Teknik pengambilan data dalam penelitian yang akan digunakan yaitu teknik sampling jenuh. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi relatif kecil atau populasi kurang dari 100. Pada penelitian ini total sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Inpres 12/79 Lakukang Kecamatan Mare Kabupaten Bone sebanyak 20 peserta didik.

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah data kuantitatif. Data kuantitatif penelitian berupa minat belajar siswa terhadap pembelajaran SBdP yaitu dengan pemberian kuisiomer sebelum pembelajaran menggunakan media interaktif animasi (*pretest*) dan pemberian kuisiomer setelah pembelajaran menggunakan media interaktif animasi (*posttest*).

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berupa kuesioner. Kuesioner yang digunakan berupa pertanyaan tanggapan siswa terhadap penggunaan media interaktif animasi dalam pembelajaran SBdP. Kuesioner yang terdiri atas 20 yang dilengkapi alternative jawaban 4 yaitu (1) tidak setuju, (2) kurang setuju, (3) setuju, dan (4) sangat setuju sehingga responden/siswa memilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan memberi tanda centang (✓) pada jawaban yang telah disediakan.

Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan teknik statistik analisis inferensial. Analisis data deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan minat belajar dan respon siswa pada kelas V SD Inpres 12/79 Lakukang Kecamatan Mare Kabupaten Bone. Termasuk dalam Statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, perhitungan mean, media, modus, standar deviasi, dan perhitungan persentase. Analisis statistik inferensial meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan *N-Gain*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Data *pretest*

Data *pretest* diperoleh, kemudian diolah menggunakan program *IBM SPSS Statistic versi 28*, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *pretest* siswa pada kelas eksperimen. Data hasil *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1 Analisis *pretest* minat belajar SBdP siswa kelas V SD 12/79 Lakukang Kecamatan Mare Kabupaten Bone

<i>Pretest</i> minat belajar siswa	
N	20
Mean	31,000
Median	30.500
Std. Deviation	36,7065
Mode	33,0
Minimum	25,00
Maximum	38,00
Sum	620

Sumber: Hasil olah data Minat Belajar SBdP dengan menggunakan *SPSS versi 28*

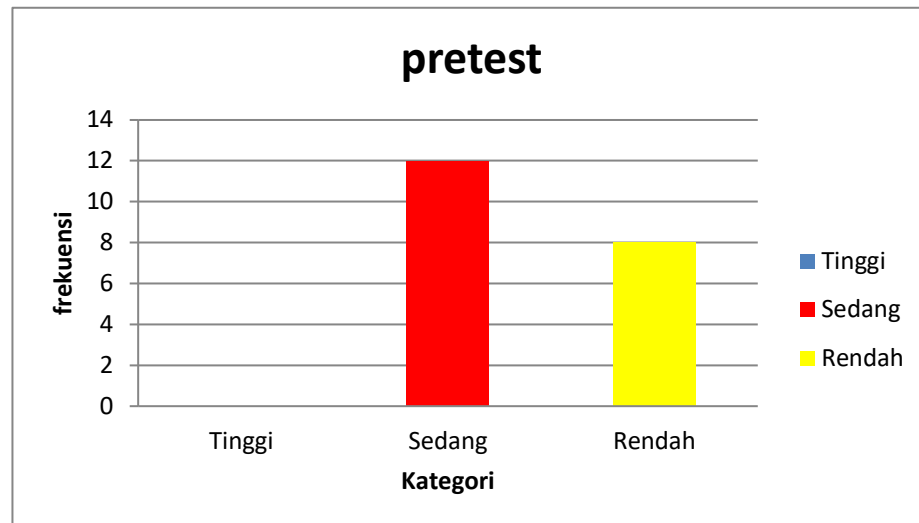
Jika hasil *pretest* siswa dikelompokkan kedalam 3 kategori maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Tabel 2 Distribusi kategorisasi minat belajar sebelum menggunakan media interaktif animasi siswa kelas V SD Inpres 12/79 Lakukang

Interval	Kategori	Interval	Frekuensi	Presentasi
$M + 1SD \leq X$	Tinggi	$X \geq 67$	0	0%
$M - 1SD \leq X < M + 1S$	Sedang	$30 \leq X < 67$	12	60%
$X < M - 1SD$	Rendah	$X < 30$	8	40%
Total			20	100%

Adapun data *pretest* juga dapat dilihat dalam bagan berikut:

Grafik histogram kategorisasi perolehan skor *pretest* minat belajar siswa kelas V SD Inpres 12/79 Lakukang



a. *Data posttest*

Setelah data *pretest* diperoleh, kemudian diolah menggunakan program *IBM SPSS Statistic versi 28*, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen. Data hasil *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3 Analisis *posttest* minat belajar SBdP siswa kelas V SD 12/79 Lakukang Kecamatan Mare Kabupaten Bone

<i>Posttest</i> minat belajar siswa	
N	20
Mean	70,650
Median	75,500
Std. Deviation	10,569
Mode	78,00
Minimum	48,00
Maximum	80,00
Sum	1413,000

Sumber: Hasil olah data Minat Belajar SBdP dengan menggunakan *SPSS versi 28*

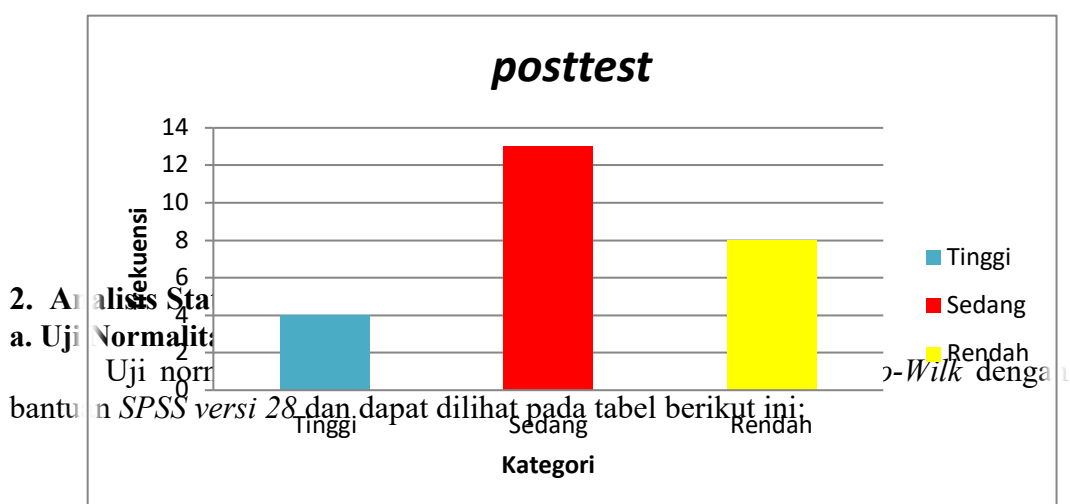
b. Hasil *posttest* siswa dikelompokkan kedalam 3 kategori maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Tabel 4 Distribusi kategorisasi minat belajar setelah menggunakan media interaktif animasi siswa kelas V SD Inpres 12/79 Lakukang

Interval	Kategori	Interval	Frekuensi	Presentasi
$M + 1SD \leq X$	Tinggi	$X \geq 80$	4	20%
$M - 1SD \leq X < M + 1S$	Sedang	$60 \leq X < 80$	13	65%
$X < M - 1SD$	Rendah	$X < 60$	3	15%
Total			20	100%

Data *posttest* juga dapat dilihat dalam bagan berikut:

Grafik histogram kategorisasi perolehan skor *posttest* minat belajar siswa kelas V SD Inpres 12/79 Lakukang



Tabel 5 Tabel Pengujian Normalitas Minat Belajar

Tests of Normality			
Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.637	20	.075
Posttest	.633	20	.060
a. Lilliefors Significance Correction			

Sumber: IBM SPSS versi 28

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas diuji dengan menggunakan uji *Levene Statistic* dengan bantuan *IBM SPSS versi 28*. Dan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 6 Uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat belajar siswa	Based on Mean	.266	1	40	.278
	Based of Median	.314	1	40	.274
	Based of Median and Median and with adjusted df	.314	1	40,99 9	.274
	Based on trimmed mean	.230	1	40	.313

Sumber: *IBM SPSS versi 28*

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t *Paired Sample Statistic*. Dan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7 hasil Uji-t *Paired Sample Statistic* Data *Pretest* dan *posttest*

Paired Samples Test							
<i>Paired Differences</i>		<i>T</i>		<i>Df</i>		<i>Significance</i>	
<i>Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>					<i>One-Sided p</i>	<i>Two-Sided p</i>
	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>					
<i>Pair 1</i> <i>Pretest – Posttest</i>	-50.500	-53.944	-47.056	-29.986	19	<.001	<.001

Sumber: *IBM SPSS versi 28*

Tabel 8 Tabel Pengujian Normalitas Minat Belajar

Tests of Normality			
Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.637	20	.075
Posttest	.633	20	.060
a. Lilliefors Significance Correction			

d. Uji Tingkat Efektivitas (*N-Gain*)

Uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa. Data yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest*.

Tabel 9 Hasil Uji *N-Gain**Descriptive Statistics*

	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Sum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>n gain</i>	20	25.00	38,00	620	31	30.5
<i>n gain %</i>	20	48.00	80.00	1413	70.65	10.569
<i>Valid N (listwise)</i>	20					

Sumber: IBM SPSS versi 28

Pembahasan**1. Analisis *Pretest***

Hasil belajar siswa kelas V SD Inpres 12/79 Lakukang sebelum pembelajaran menggunakan media interaktif animasi diperoleh dengan melakukan *pretest*. Diperoleh data yaitu nilai *pretest* paling rendah oleh siswa sebesar 25 dan yang paling tinggi yaitu sebesar 38 . Setelah dilakukan pengolahan data diperoleh skor rata-rata (mean) hasil belajar siswa kelas V SD Inpres 12/79 Lakukang Kabupaten Bone sebelum pembelajaran menggunakan media interaktif animasi adalah 30,500 , dengan standar deviasi yaitu 36,7065.

Ditinjau dari distribusi frekuensi dan persentase ditemukan bahwa sebanyak 8 siswa (40%) yang memperoleh skor pada kategori sangat kurang, siswa yang memperoleh skor pada kategori sedang ada 12 siswa (60%) dan tidak ada siswa yang memperoleh skor pada kategori tinggi.

Analisis *pretest* menunjukkan bahwa minat belajar SBdP siswa kelas V SD Inpres 12/79 Lakukang dapat dikatakan berada pada kategori sedang, hal ini juga ditunjukkan pada penelitian terdahulu yang dilakukan Lia Agustina (2021) yang menemukan bahwa minat belajar siswa sebelum perlakuan berada pada kategori kurang.

2. Analisis *Posttest*

Hasil belajar siswa kelas V SD Inpres 12/79 Lakukang sebelum pembelajaran menggunakan media interaktif animasi diperoleh dengan melakukan *posttest*. Diperoleh nilai *posttest* yang diperoleh paling rendah oleh siswa sebesar 48 dan yang paling tinggi yaitu sebesar 80. Setelah dilakukan pengolahan data diperoleh hasil bahwa skor rata-rata (mean) hasil belajar siswa kelas V SD Inpres 12/79 Lakukang Kabupaten Bone setelah pembelajaran menggunakan media interaktif animasi adalah 75,5 dengan nilai standar deviasi yaitu 10,569

Ditinjau dari distribusi frekuensi dan persentase ditemukan bahwa dari 20 orang siswa kelas V, sebanyak 3 siswa (15%) yang memperoleh skor pada kategori rendah, sebanyak 13 siswa (65%) pada kategori sedang dan sebanyak 4siswa (25%) yang memperoleh skor kategori tinggi.

Analisis *posttest* menunjukkan bahwa hasil belajar SBdP siswa kelas V SD Inpres 12/79 Lakukang dapat dikatakan berada pada kategori baik, hal ini juga ditunjukkan pada penelitian terdahulu yang dilakukan Saifullah (2015) yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa setelah perlakuan berada pada kategori baik.

3. Analisis Inferensial

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen atau kelas yang diberikan perlakuan pada materi tangga nada mayor dan minor, menggunakan media interaktif animasi. Pembelajaran dengan menggunakan media ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan.

Berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa dengan menggunakan media interaktif animasi dapat meningkatkan hasil belajar SBdP siswa. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata *pretest* 30,5 dan rata-rata *posttest* adalah 75,5. Pengkategorian nilai tertinggi pencapaian hasil belajar SBdP pada *pretest* berada pada kategori kurang yaitu sebesar 12 orang dengan persentase 60%. Sementara saat *posttest* nilai tertinggi berada pada kategori sedang sebesar 12 orang dengan persentase 60%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan terdapat kenaikan nilai pencapaian pembelajaran SBdP siswa sebelum dan setelah penggunaan media interaktif animasi.

Untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi maka dilakukan uji *N-Gain*, dengan cara menghitung selisih antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,7301 dengan persentase 73,0054%. Maka diperoleh bahwa $0,3 \leq 0,7301 \leq 0,7$ yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media interaktif animasi dikatakan efektif.

Penelitian ini tentunya diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu, seperti penelitian Lia Agustina (2021) yang menyimpulkan bahwa media interaktif animasi pada muatan pelajaran SBdP dinilai efektif karena mampu meningkatkan minat belajar siswa yang berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Begitupula dengan penelitian yang dilakukan oleh Saifullah (2015) juga membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif animasi dapat meningkatkan minat belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Hj. St Saemah, S.Pd. selaku Kepala Sekolah UPT SD Inpres 12/79 Lakukang Kecamatan Mare Kabupaten Bone yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah. Dan juga kepada Bapak Dr. Awaluddin Muin, S.Pd., M.Sn dan Drs. Muhammad Idris Jaffar, M.Pd selaku pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan, nasehat, dan masukan sehingga penelitian ini selesai dengan baik.

Simpulan

1. Hasil belajar SBdP siswa kelas V SD Inpres 12/79 Lakukang Kecamatan Mare Kabupaten Bone sebelum penggunaan media interaktif animasi berada pada

kategori rendah, dilihat dari skor rata-rata *pretest* siswa yang di kategorikan rendah.

2. Hasil belajar SBdP siswa kelas V SD Inpres 12/79 Lakukang Kecamatan Mare Kabupaten Bone setelah penggunaan media interaktif animasi berada pada kategori sedang dan tinggi, dilihat dari skor rata-rata *posttest* yang paling banyak berada pada kategori sedang dan tinggi.
3. Media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar SBdP kelas V SD Inpres 12/79 Lakukang Kecamatan Mare Kabupaten Bone.

Saran

1. Guru diharapkan dapat mengembangkan penggunaan media pembelajaran di era globalisasi melalui pemanfaatan media interaktif animasi khususnya dalam pembelajaran SBdP.
2. media interaktif animasi dapat memberikan motivasi dan dorongan semangat belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Lia., Bengkulu. 2021. Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Kemendikbud Akui Pembelajaran Seni dan Budaya Perlu Ditingkatkan. 2019. *mediaindonesia.com*. Diambil April 7, 2022, dari <https://m.mediaindonesia.com/humaniora/261491/kemendikbud-akui-pembelajaran-seni-dan-budaya-perlu-ditingkatkan>
- Surjono, herman dewi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. UNY press.
- Susanto, A. (2013a). *Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Saifullah. (2015). Pengaruh penggunaan media interaktif power point terhadap minat belajar mahasiswa Prodi PAI Semeester 3 tahun akademik 2013-2014 di IAIN Palopo.*skripsi*, Prodi PAI, IAIN Palopo.