

---

**PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR  
PADA MATERI PERKALIAN KELAS IV SDN 173678 JANJI MATOGU**

---

Novi Tari Simbolon<sup>1</sup>, Eti Muliani<sup>2</sup> Santa Clara Pinem<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Quality Berastagi

<sup>3</sup> Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Quality Berastagi

Email : [novitarisimbolon1992@gmail.com](mailto:novitarisimbolon1992@gmail.com)

---

**ABSTRAK**

Penelitian bertujuan untuk mengetahui minat belajar materi perkalian pada pelajaran Matematika siswa kelas IV yang di asumsikan menggunakan media pembelajaran Animasi lebih baik daripada tanpa menggunakan media Animasi di SD Negeri 173678 Janji Matogu. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelas kontrol berjumlah 20 orang dan kelas eksperimen berjumlah 20 orang. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu media Animasi sedangkan variabel terikat yaitu Minat belajar materi perkalian pada pelajaran Matematika. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, Kuesioner (angket) dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah Uji t, untuk menguji hipotesis yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil *output* “*Independent Sample t-test* “. Dilihat dengan menggunakan *Equal Variances Test assumed* hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai sig . (2- tailed) bernilai 0,000 (Sig < 0,05)” maka  $h_0$  ditolak dan  $h_a$  diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media animasi terhadap hasil belajar materi perkalian pada pelajaran matematika siswa Kelas VI SD Negeri 173678 Janji Matogu.

Kata Kunci : Media\_Pembelajaran\_Animasi, Minat\_belajar, Pembelajaran\_matematika

**ABSTRACT**

*The research aims to determine interest in learning multiplication material in Mathematics lessons for class IV students who are assumed to use animation learning media better than without using animation media at SD Negeri 173678 Janji Matogu. This research used two groups, namely a control class of 20 people and an experimental class of 20 people. This research variable consists of the independent variable, namely animation media, while the dependent variable is interest in learning multiplication material in mathematics lessons. This type of research is quantitative research with a quasi-experimental approach. Data collection techniques use observation, questionnaires and documentation. The analysis technique used is the t test, to test the hypothesis which previously carried out analysis prerequisite tests with the normality test and homogeneity test. Based on the output results of the "Independent Sample t-test". Viewed using the Equal Variances Test assumed the results show that the sig. (2-tailed) has a value of 0.000 (Sig < 0.05)” then  $h_0$  is rejected and  $h_a$  is accepted. So it can be stated that there is a significant influence between the use of animation media on the learning outcomes of multiplication material in mathematics lessons for Class IV students at SD Negeri 173678 Janji Matogu.*

**Keywords :** *Media\_Learning\_Animasi, Interest\_learning, Learning\_mathematics*

## I. PENDAHULUAN

Berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan sangatlah dipengaruhi oleh pembelajaran yang berlangsung. Proses pembelajaran ini tersusun atas beberapa komponen atau unsur yang saling berkaitan satu sama lain. Unsur tersebut adalah: guru, siswa, bahan/materi, cara/metode, kurikulum pengajaran, sarana belajar, waktu belajar, serta fasilitas belajar. Proses pembelajaran ini juga memiliki interaksi yang langsung antara satu dengan yang lainnya, interaksi yang terjadi pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar adalah antara guru dengan siswa, interaksi ini memegang peranan yang penting untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang kita inginkan.

Di dalam pendidikan, peserta didik harus dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Peserta didik akan menemukan hal-hal yang baru untuk menambah pengetahuan dari media pembelajaran yang inovatif dalam melaksanakan pelajaran. Peserta didik juga dapat berpikir kritis, belajar kreatif dan menyenangkan. Oleh karena itu, peserta didik sendirilah yang harus bertanggung jawab atas hasil belajarnya. Agar pemahaman siswa berkembang terhadap pelajaran, maka siswa perlu dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu yang diajarkan dalam sekolah khususnya di sekolah dasar adalah mata pelajaran matematika. Tujuan pembelajaran matematika di SD adalah untuk membekali peserta didik dengan ketertinggalan pada masa covid 19 yang terjadi pada tahun-tahun sebelumnya

Namun pada kenyataannya, pendidikan pada jenjang sekolah dasar saat ini masih jauh dari apa yang kita harapkan,

terutama pada kualitas pembelajaran. Hal ini dikarenakan unsur-unsur yang mendukung pendidikan tidak sesuai dengan kenyataan. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran kurang maksimal dan hasil pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV (Dinar Samosir ,S.Pd) SD Negeri 173678 Janji Matogu, salah satu kendala dalam proses pembelajaran matematika di sekolah tersebut adalah ketersediaan media yang kurang memadai merupakan salah satu alasan mengapa pembelajaran matematika di sekolah tersebut belum maksimal. Selain ketersediaan media yang belum memadai, penggunaan media yang ada juga kurang efektif. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang efektif, dimana guru melakukan pembelajaran yang bersifat konvensional, merupakan salah satu alasan siswa kurang memiliki minat dalam belajar. Kurangnya minat siswa pada pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika ditandai dengan banyak siswa yang bermain-main dengan teman sebangkunya sehingga mereka tidak memperhatikan guru mengajar. Sehingga siswa sulit mengerti dan memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru dan ketika siswa mengalami benturan atau kesulitan dalam pelajaran, siswa takut untuk bertanya pada guru dan siswa membiarkan apa yang tidak dipahaminya begitu saja. Kurangnya rasa percaya diri siswa dalam bertanya tentang materi yang dibahas dan penggunaan media yang terbatas saat proses pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti mencoba mengatasi minat belajar siswa yang kurang maksimal dengan melakukan penelitian dengan menerapkan

Media Animasi dalam proses belajar mengajar. Dalam kegiatan ini, siswa dituntut untuk bekerja sendiri dan mandiri sehingga siswa lebih percaya diri dan yakin pada kemampuan dirinya sendiri dalam memecahkan masalah. Media Animasi diharapkan mampu menarik minat belajar siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga mampu mengatasi kebosanan siswa dalam menerima pelajaran. Media Animasi merupakan suatu perantara dalam menyampaikan pesan agar lebih menarik minat siswa. Penggunaan Media Animasi bertujuan untuk mengatasi pembelajaran yang bersifat verbalisme atau dengan kata-kata sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan KBBI, media dapat diartikan alat guna menyampaikan informasi. Oleh karena itu, media dapat dijadikan sarana untuk menyampaikan materi pada proses pembelajaran. Sementara pengertian pembelajaran menurut KBBI adalah proses, cara, pembuatan, menjadi makhluk hidup belajar. Arsyad (2015) beropini bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran untuk merangsang perhatian dan minat belajar peserta didik.

Media animasi yang digunakan merupakan media pembelajaran berbasis audiovisual karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dilakukan sekaligus. Media pembelajaran berbasis audiovisual ini dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan mempermudah penyampaian materi. Setelah memperhatikan manfaat media pembelajaran dan jenis-jenis pembelajaran, maka peneliti akan menggunakan media

pembelajaran audio-visual yang berupa animasi pembelajaran dalam penelitian ini.

Media animasi bisa menjadi pilihan oleh pendidik untuk diterapkan pada pembelajaran. KBBI mengartikan animasi sebagai film yang terdiri dari kumpulan lukisan maupun gambar yang sedikit berbeda satu sama lain sehingga saat diputar akan tampak bergerak. Sementara Laily Rahmayanti (2016) mengemukakan bahwa media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai karakter animasi. Dengan demikian dapat disimpulkan media video animasi adalah media yang menggabungkan aspek audio dan visual dalam bentuk animasi.

Media animasi yang digunakan merupakan media pembelajaran berbasis audiovisual karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dilakukan sekaligus. Media pembelajaran berbasis audiovisual ini dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan mempermudah penyampaian materi. Setelah memperhatikan manfaat media pembelajaran dan jenis-jenis pembelajaran, maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran audio-visual yang berupa animasi pembelajaran dalam penelitian ini. Media animasi memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah media animasi merupakan penggabungan dari beberapa media seperti audio, teks, gambar, sehingga menjadi satu kesatuan penyajian, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, tidak membosankan sehingga membantu proses penyampaian materi kepada siswa.

Berdasarkan hal di atas, maka Penulis memberikan judul penelitian : **“Pengaruh**

**Media Animasi Terhadap Minat Belajar pada Materi Perkalian Kelas IV SDN 173678 Janji Matogu”.**

## II. METODE PENELITIAN

### Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 173678 Janji Matogu. Alasan memilih sekolah ini sebagai lokasi penelitian menemukan permasalahan kurangnya penggunaan media belajar yang efektif.

### Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas IV SD Negeri 173678 Janji Matogu berjumlah 20 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah 20 orang.

### Metode dan Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain korelasional (*design correlational*). Penelitian korelasional bermaksud “mendeteksi sejauh mana variasi-variasi pada suatu faktor berhubungan dengan variasi-variasi atau lebih faktor lain berdasarkan pada koefisien korelasinya” (Suryabrata 2003: 82).



Keterangan:

X : media animasi

Y : minat belajar

### Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh hasil penelitian yang valid, maka dibutuhkan data-data yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Maka perlu dipilih teknik pengumpulan data yang tepat. Oleh karena itu, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

Obsevasi (Pengamatan), Kuesioner (Angket) dan Dokumentasi

### Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah dengan membuat pernyataan terkait dengan minat belajar terhadap Proses Belajar Mengajar (PBM).

### Teknik Analisis Data

Sebelum peneliti melakukan penelitian, Peneliti melakukan validitas instrumen terlebih dahulu. Instrumen yang akan diuji coba harus menunjukkan kesesuaian pada aspek yang ingin diuji. Validitas adalah menunjukkan sejauh mana alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Untuk mengetahui validitas dengan menggunakan rumus *Korelasi Product Moment*. Se

Selanjutnya dilakukan Uji Reliabilitas yang digunakan untuk mengukur suatu kuisisioner. Butir pertanyaan dikatakan reliabel atau andal apabila jawaban seseorang terhadap pertanyaan atau konsisten. 1) Jika nilai Cronbach's Alpha > 0,60 maka kuesioner atau angket dinyatakan reliabel atau konsisten. 2) Sementara, jika nilai Cronbach's Alpha < 0,60 maka kuesioner atau angket dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

Uji Pra Syarat yang digunakan pada penelitian yaitu Uji Normalitas Data (Data Menggunakan uji chi kuadrat) dan Uji Homogenitas data dan uji hipotesis.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Data Hasil Penelitian

Bagian ini menguraikan dan menganalisis hasil minat belajar Matematika perkalian kelas IV yang diberikan kepada siswa sewaktu penelitian dilakukan di kelas IV.

**Tabel 3.1. Hasil Minat Belajar Materi Perkalian Kelas Kontrol – Tanpa Media**

No	Nama	KKM	Nilai
1	Anjelita	70	60
2	Cica	70	50
3	Ekel	70	50
4	Ririn	70	70
5	Edo	70	40
6	Josep	70	50
7	Bina	70	80
8	Nanda	70	40
9	Janhel	70	50
10	Brian	70	60
11	Andespen	70	70
12	Kesia	70	40
13	Sahdan	70	60
14	Mia	70	80
15	Talita	70	50
16	Fahri	70	50
17	Lina	70	60
18	Bili	70	70
19	Jetli	70	60
20	Kriana	70	50

Selanjutnya dicari nilai mean atau rata-rata  $\bar{X}$  menggunakan SPSS. Adapun hasil dari SPSS adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Nilai Rata-Rata Kelas Kontrol**

Statistics		
Nilai		
N	Valid	20
	Missing	0
Mean		57,0000

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata rata yaitu 57.

**Tabel 3.3 Nilai Standart Deviasi**

Statistics		
Nilai		
N	Valid	20
	Missing	0
Std. Deviation		12,18282

Berdasarkan tabel diperoleh nilai standart deviasi yaitu 12,18282. Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan kedalam rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} &\longrightarrow \text{Atas/Tinggi} \\ \bar{X} + S &= 57 + 12,18282 = 69,18282 \\ &\longrightarrow \text{Tengah/Sedang} \\ \bar{X} - S &= 57 - 12,18282 = 44,8178 \\ &\longrightarrow \text{Bawah/Rendah} \end{aligned}$$

**Tabel 3.4 Frekuensi Hasil Minat Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Kontrol**

N o	Hasil Minat Belajar	Kateg ori	Frekue nsi	Persenta si%
1	Lebih dari 69,18282	Atas / Tinggi	4	20
2	69,18282 – 44,8178	Tenga h / Sedan g	13	65
3	Kuran g dari 44,8178	Bawa h / Renda h	3	15
Jumla h			20	100

Dari analisis diatas, dapat di simpulkan bahwa pada kelas kontrol, terdapat 4 siswa dikelompok atas/tinggi (20%), 13 siswa

dikelompok tengah/sedang (65%), dan 3 siswa dikelompokkan bawah/rendah (15%).

**Tabel 3.5 Hasil Minat Belajar Materi Perkalian Kelas Eksperimen – Dengan Media**

No	Nama	KKM	Nilai
1	Hiro	70	100
2	Padli	70	80
3	Fensya	70	80
4	Nindy	70	80
5	Kesya	70	70
6	Alisixa	70	80
7	Adinda	70	80
8	Jei karrisa	70	80
9	Sinta uli	70	80
10	Efelina	70	70
11	Restu	70	70
12	Sesila	70	90
13	Diego	70	100
14	Revanja	70	70
15	Biagi	70	60
16	Apnes	70	90
17	Aperaim	70	60
18	Sahvira	70	70
19	Regina	70	60
20	Amelia	70	90

Selanjutnya dicari nilai mean atau rata-rata  $\bar{X}$  menggunakan SPSS. Adapun hasil dari SPSS adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Nilai rata-rata**

Statistics		
Nilai		
N	Valid	20
	Missing	0
Mean		78,0000

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata yaitu 78.

**Tabel 3.7 Nilai standart deviasi**

Statistics		
Std. Deviation		
		11,96486

Nilai		
N	Valid	20
	Missing	0
Std. Deviation		11,96486

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai standart deviasi yaitu 11,96486.

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan kedalam rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} &\longrightarrow \text{Atas/Tinggi} \\ \bar{X} + S &= 78 + 11,96486 = 89,96486 \\ &\longrightarrow \text{Tengah/Sedang} \\ \bar{X} - S &= 78 - 11,96486 = 66,03514 \\ &\longrightarrow \text{Bawah/Rendah} \end{aligned}$$

**Tabel 3.8 Frekuensi Hasil Minat Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Eksperimen**

N o	Hasil Minat Belajar	Kateg ori	Frekue nsi	Persenta si%
1	Lebih dari 89,96486	Atas / Tinggi	5	25
2	89,96486–66,03514	Tenga h / Sedan g	12	60
3	Kurang dari 66,03514	Bawa h / Renda h	3	15
Jumla h			20	100

Dari analisis diatas, dapat di simpulkan bahwa pada kelas eksperimen, terdapat 5 siswa dikelompok atas tinggi (25%), 12 siswa dikelompok tengah sedang (60%), dan 3 siswa dikelompokkan bawah rendah (15%).

**Analisis Data Hasil Penelitian**

Untuk mengetahui apakah penelitian bisa dilanjutkan atau tidak. Maka dilakukan uji

prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

**1. Uji Normalitas**

a. Hasil Minat Belajar Materi Perkalian Kelas Kontrol – Tanpa Media

**Tabel 3.9 Uji Normalitas Kelas Kontrol**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai	,217	20	,014	,909	20	,062

Berdasarkan tabel, diperoleh nilai Sig. 0,062 > 0,05 maka berdistribusi normal.

b. Hasil Minat Belajar Materi Perkalian Kelas Eksperimen – Dengan Media

**Tabel 3.10 Uji Normalitas Kelas Eksperimen**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai	,184	20	,076	,922	20	,108

Berdasarkan tabel, diperoleh nilai Sig. 0,108 > 0,05 maka berdistribusi normal

**2. Uji Homogenitas**

Data minat belajar pada mata pelajaran matematika siswa Kelas IV SD Negeri 173678 Janji Matogu kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.11 Data Minat Belajar Materi Perkalian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No	X1	X2
1	100	60
2	80	50
3	80	50
4	80	70
5	70	40
6	80	50
7	80	80
8	80	40
9	80	50

10	70	60
11	70	70
12	90	40
13	100	60
14	70	80
15	60	50
16	90	50
17	60	60
18	70	70
19	60	60
20	90	50

Dari tabel diatas dihitung nilai F hitung menggunakan SPSS yaitu

**Tabel 3.12 Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variances				
		Levene Statistic	df1	df2
Nilai	Based on Mean	,077	1	38
	Based on Median	,183	1	38
	Based on Median and with adjusted df	,183	1	37,324
	Based on trimmed mean	,067	1	38

**ANOVA**

Nilai	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	4410,000	1	4410,000	30,249	,000
Within Groups	5540,000	38	145,789		
Total	9950,000	39			

Berdasarkan tabel diatas data bersifat homogen.

**3. Uji Independent Sample t-test**

Data minat belajar pada mata pelajaran matematika siswa Kelas IV SD Negeri 173678 Janji Matogu kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.13 Data Minat Belajar Materi Perkalian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No	X1	X2
1	100	60
2	80	50
3	80	50
4	80	70
5	70	40
6	80	50
7	80	80
8	80	40
9	80	50
10	70	60
11	70	70
12	90	40
13	100	60
14	70	80
15	60	50
16	90	50
17	60	60
18	70	70
19	60	60
20	90	50

Dari tabel diatas dihitung nilai t hitung menggunakan SPSS yaitu

**Tabel 3.14 Uji Independent Sample t-test**

Independent Samples Test	
Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means

Nilai Matematika	Equal variances assumed	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
	Equal variances assumed	0,773	,530	5,380	37,0	,000	21,000	3,818	13,270	28,730
	Equal variances not assumed			5,500	37,988	,000	21,000	3,818	13,270	28,730

Berdasarkan hasil *output* “Independent Sample t-test “ pada tabel 4.14 . Dilihat dengan menggunakan *Equal Variances Test assumed* hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai sig . (2- tailed) bernilai 0,000 (Sig < 0,05)” maka  $h_0$  ditolak dan  $h_a$  diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media animasi terhadap hasil belajar materi perkalian pada pelajaran matematika siswa Kelas IV SD Negeri 173678 Janji Matogu.

**Pembahasan Hasil Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan persiapan penelitian yaitu menentukan waktu dan tempat penelitian, setelah waktu dan tempat sudah ditentukan kemudian mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan. Instrumen sebelumnya divalidkan terlebih dahulu. Dalam penelitian ini menggunakan satu

media pembelajaran yaitu media animasi yang diajarkan pada kelas eksperimen dan tanpa menggunakan media pada kelas kontrol.

Sebelum peneliti menyebarkan angket minat belajar materi perkalian pada siswa, peneliti melakukan observasi di kelas kontrol dan eksperimen yang akan diteliti, disini peneliti menemukan berbagai macam masalah pada siswa, salah satunya siswa keluar masuk kelas pada saat guru menjelaskan materi pelajaran.

Kemudian setelah peneliti melakukan observasi penelitian selama beberapa hari dikelas kontrol dan eksperimen, selanjutnya peneliti menyebarkan angket minat belajar siswa dikelas kontrol dan eksperimen dengan jumlah pernyataan angket 20 butir dan respondennya masing-masing kelas 20 siswa. Setelah menyebarkan angket peneliti menjelaskan pelajaran materi perkalian menggunakan media animasi dan tanpa media animasi. Pada akhir pelajaran, peneliti menyebarkan soal materi perkalian kepada siswa. Maka didapatkan hasil analisis nilai hasil minat belajar siswa yaitu pada kelas kontrol, terdapat 4 siswa dikelompokkan atas/tinggi (20%), 13 siswa dikelompokkan tengah/ sedang (65%), dan 3 siswa dikelompokkan bawah/rendah (15%), dan pada kelas eksperimen, terdapat 5 siswa dikelompokkan atas tinggi (25%), 12 siswa dikelompokkan tengah sedang (60%), dan 3 siswa dikelompokkan bawah rendah (15%).

Hasil pengamatan minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan perbedaan. Perbedaan data minat belajar siswa dikelas eksperimen dan kontrol menunjukkan adanya perbedaan antara minat belajar siswa yang menggunakan media animasi dan tanpa menggunakan media. Data hasil penelitian

nilai indeks pada kelas eksperimen sebesar 11,96486 sedangkan nilai indeks pada kelas kontrol 12,18282.

Berdasarkan data yang dianalisis, maka dapat diketahui adanya perbedaan penggunaan media animasi dengan yang tidak menggunakan media animasi terhadap minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dengan media animasi siswa lebih aktif, antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan berani ke depan kelas mengerjakan soal saat disuruh guru. Sedangkan tanpa penggunaan media animasi siswa kurang antusias dan ada beberapa siswa masih bingung untuk menerima pembelajaran yang guru berikan.

Untuk membuktikan apakah media animasi berpengaruh terhadap minat belajar pada materi perkalian siswa kelas IV SD Negeri 173678 Janji Matogu atau tidak, maka dilakukan uji hipotesis (uji t), dari uji hipotesis (uji t) di peroleh nilai t-tabel dengan derajat bebas (db) =  $n_1 + n_2 - 2 = 20 + 20 - 2 = 38$  dan nilai  $\alpha = 0,05$  diperoleh nilai t tabel sebesar 2,024. Karena nilai t-hitung = 5,500 > t-tabel=2,015 maka terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran matematika siswa Kelas IV SD Negeri 173678 Janji Matogu atau dengan kata lain ada pengaruh media animasi terhadap minat belajar pada materi perkalian mata pelajaran matematika siswa Kelas IV SD Negeri 173678 Janji Matogu. Berdasarkan hasil *output* “*Independent Sample t-test* menggunakan *Equal Variances Test assumed* hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai sig . (2- tailed) bernilai 0,000 (Sig < 0,05)” maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media animasi terhadap hasil belajar materi perkalian pada pelajaran matematika siswa Kelas IV SD Negeri

173678 Janji Matogu.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media animasi dengan tidak adanya penggunaan media animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 173678 Janji Matogu. Dapat dilihat dari hasil *output* “*Independent Sample t-test* “ pada tabel 4.14 . Dilihat dengan menggunakan *Equal Variances Test assumed* hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai sig . (2- tailed) bernilai 0,000 (Sig < 0,05)” maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media animasi terhadap hasil belajar materi perkalian pada pelajaran matematika siswa Kelas IV SD Negeri 173678 Janji Matogu

### Saran

1. Bagi SD Negeri 173678 Janji Matogu
  - a. Bagi guru diharapkan dalam menggunakan media animasi ini hendaknya lebih efektif dan betul-betul profesional dengan mempertimbangkan beberapa aspek diantaranya kesesuaian dengan langkah-langkah dalam penggunaan media tersebut.
  - b. Bagi peserta didik Jika ingin mendapatkan nilai yang maksimal, sebagai peserta didik maka perhatikanlah apa yang disampaikan oleh guru sebelum memberikan tugas. Jadikanlah prestasi belajar sebagai suatu hasil yang dapat memotivasi diri untuk lebih giat belajar lagi.
2. Bagi peneliti
  - a. Bagi peneliti lain, agar dapat lebih mengkondisikan persiapan yang matang meliputi, alat, materi, program dan obyek

penelitian dengan lebih maksimal lagi, sehingga hasil yang didapat akan lebih baik.

- b. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka perlu diadakan penelitian yang berkelanjutan dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk mendukung perkembangan zaman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfina,dkk, 2022. *Pentingnya Penggunaan Media Animasi dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal : Madako Elementary School Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Madako Tolitoli Vol. 1 No. 2, Desember 2022; Pp: 78-87, E-Issn: 2964-5719
- Apriansyah Ridwan Muhammad, 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta*. Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil) 9, No. 1
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Asep Jihad, 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Asis Saefuddin dan Ika Berdiarti, 2015. *Pembelajaran Efektif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Asmayani,dkk, 2023. *Pengaruh Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA*

- Siswa 13 Kelas V UPT SPF SD Negeri Kelukung Makasar. Jurnal : Pendidikan Guru Sekolah Dasar ,Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar E-ISSN: 2654- 5497, P-ISSN: 2655-1365*
- Astuti Dwi, 2016. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madawi
- Eveline Siregar dan Hartini Nara, 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Heruman, 2008. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Pupuh Faturrohman, 2010. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Pemahaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama
- Sirait Erlando Doni. 2016. *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika*. Vol 1, No 6, Jurnal: Universitas Indraprasta PGRI.
- Slameto, 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sulfiana, 2019. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : Refika Aditama.
- Trianto, 2011. *Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Wina Sanjaya, 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Yunita Liza, 2017. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Belajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.