

e-ISSN : 2656-2340  
p-ISSN : 2656-3460

# Journal of Classroom Action Research

*Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*



**Diterbitkan Oleh:**  
**Program Studi Magister Pendidikan IPA**  
**Pascasarjana Universitas Mataram**

**Journal of Classroom Action Research** e-ISSN: 2656-2340, p-ISSN: 2656-3460 is a journal that contains articles on the results of classroom studies, from lecturers, teachers, as well as the results of student research. Journal of Classroom Action Research is one of the journals published by the Master of Science Education, Postgraduate Studies, University of Mataram. This journal is published 4 (four) times a year, February, May, August, and November. The Journal of Classroom Action Research is a journal that provides open access to research results that can be read and downloaded free of charge to the public and will support the exchange of knowledge of research results in the field of education. All content is published under the license [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC-BY License\)](#).

The journal aims to provide high-quality papers and critical issues in the field of education including:

- Teaching and Learning Innovation,
- Instructional Design and Methodology,
- E-learning
- Teacher Education
- Educational technology
- Learning Environment
- Assessment of Educational Practices
- Classroom Research

## **Editorial Team**

### **Editor in Chief**

Prof. Dr. Agus Ramdani, M.Sc, ID SCOPUS: [57209779002](#), Master of Science Education Study Program, University of Mataram, Indonesia

### **Editorial Board**

Prof. A. Wahab Jufri, ID SCOPUS: [57200100991](#), Biology Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

Assoc. Prof. Dr. Mohd Mustafa Awang Kechik, ID SCOPUS: [18037839400](#), Universiti Putra Malaysia, Malaysia

Dr. Saprizal Hadisaputra, M.Sc, ID SCOPUS: [55544930300](#), Chemistry Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

Prof. Dra. Susilawati, M.Si., Ph.D, ID SCOPUS: [57205535848](#), Master of Science Education Study Program, University of Mataram, Indonesia

Dr. Yayuk Andayani, M.Si, ID SCOPUS: [57224423274](#), Chemistry Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

Dr. Putu Artayasa, M.Si, ID SCOPUS: [57200114787](#), Biology Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

Dr. Sukardi, M.Pd, ID SCOPUS: [57207996994](#), Social Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia

Muhammad Nasir, M.Pd, ID SCOPUS: [57212334906](#), Science Education, IAIN Palangka Raya, Indonesia

Hamidi, S.Pd., M.Pd, ID SCOPUS: [57216950915](#), Postgraduate, University of Mataram, Indonesia

M. Yustiqvar., M.Pd, ID SCOPUS: [57211987326](#), Postgraduate, University of Mataram, Indonesia

## Reviewers

**Prof. Muhlis**, SCOPUS ID : **57211427517**, Mataram University, Faculty of Learning Teacher and Education Science, Indonesia, Indonesia, Indonesia

**Prof. Agus Abhi Purwoko**, SCOPUS ID : **6603460174**, Mataram University, Magister of Science Education, Indonesia

**Dr. Dadi Setiadi**, SCOPUS ID : **17036985100**, Faculty of Learning Teacher and Education Science, Indonesia

**Dr. Hamdanah**, SCOPUS ID : **57205633417**, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya, Indonesia

**Dr. Jamaluddin**, SCOPUS ID : **57213608905**, Mataram University, Faculty of Learning Teacher and Education Science, Indonesia, Indonesia

**Dr. Lalu Zulkifli**, SCOPUS ID : **15066284800**, Mataram University, Faculty of Learning Teacher and Education Science, Indonesia

**Dr. Saprizal Hadisaputra**, SCOPUS ID : **55544930300** Mataram University, Faculty of Learning Teacher and Education Science, Indonesia

**Dr. Muhammad Khalis Bin Abdul Karim**, SCOPUS ID : **57211921340**, Universiti Putra Malaysia, Malaysia

**Dr. Fahrudin, M.Pd, Elementary School Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Mataram, Indonesia**

ARTICLES

---

1. [Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IVA SDN 32 Cakranegara](#)  
Yusrin, I. Nyoman Karma, Mansur Hakim  
1-11
2. [Analisis Jenis-Jenis Kesulitan dalam Membaca dan Menulis Permulaan pada Siswa](#)  
Nur Istiqoma, Lalu Hamdian Affandi, Baiq Niswatul Khair  
12-17
3. [Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Pada Materi Trigonometri Ditinjau Dari Kepercayaan Diri Siswa](#)  
Widiarni Sayidah, Sri Subarinah, Nurul Hikmah, Baidowi Baidowi  
18-25
4. [Layanan Bimbingan Belajar Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus](#)  
Sri Sopiati, Hari Witono, Husniati  
26-33
5. [Implementasi Model Pembelajaran Treffinger Pada Materi Keanekaragaman Hayati Dengan Bantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa](#)  
Ni Nyoman Sugiartini, Mahrus, Kusmiyati, Khairuddin  
34-39
6. [Analisis Tingkat Berpikir Geometri Siswa Menurut Teori van Hiele Ditinjau dari Gaya Belajar](#)  
Rahmawati, Nyoman Sridana, Tabita Wahyu v, Sudi Prayitno  
40-47
7. [Kesalahan Menyelesaikan Soal Cerita Bentuk Aljabar Ditinjau Dari Gaya Belajar](#)  
Fifin Asmaliyah, Sripatmi, Nilza Humaira Salsabila, Arjudin  
48-58
8. [Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa](#)  
Ni Nyoman Nopiantari Sasmita, Mahrus, Tri Ayu Lestari, Syamsul Bahri  
59-64
9. [Penerapan Kegiatan Bermain Kolase Menggunakan Bahan Alam untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak](#)  
Sumarni, Nurhasanah, I Made Suwasa Astawa, Muhammad Tahir  
65-72
10. [Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel Ditinjau Dari Gaya Kognitif Siswa](#)  
Baiq Handini Lora Padian, Sri Subarinah, Ratna Yulis Tyaningsih, Harry Soepriyanto

73-80

11. [Pengaruh Pembelajaran Bermain Peran Makro Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak](#)  
Vuvut Thamarra Dhewi U.S, I Wayan Karta, Fahrudin  
81-86
12. [Identifikasi Pemanfaatan APE dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun](#)  
Rahayu Oktapilasari, Baik Nilawati Astini, Ni Luh Putu Nina Sriwarthini, Muhammad Tahir  
87-96
13. [Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mewarnai Pada Anak Usia 5-6 Tahun](#)  
Khairunnisaq Bahri, I Made Suwasa Astawa, Ni Luh Putu Nina Sriwarthini, Baik Nilawati Astini  
97-105
14. [Analisis Kemampuan Penalaran Matematika Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar](#)  
Sukmawati, Amrullah, Nurul Hikmah, Harry Soepriyanto  
106-110
15. [Identifikasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak](#)  
Ismi Ayuti Jusman, Baik Nilawati Astini, Nurhasanah, Fahrudin Fahrudin  
123-130
16. [Penggunaan Media Plastisin Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6](#)  
Melsya Raodatul Kholbu, I Made Suwasa Astawa, Nurhasanah, Ika Rachmayani  
117-122
17. [Identifikasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak](#)  
Khairunnisaq, Baik Nilawati Astini, Ika Rachmayani, Fahrudin  
111-116
18. [Pengembangan Media Pakapin \(Papan Kantong Pintar\) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu](#)  
Kurnia, Nurul Kemala Dewi, Nurhasanah  
131-136
19. [Pengembangan Permainan Kartu Huruf Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Anak](#)  
Mazaya Aprila Harly, Nurhasanah, I Made Suwasa Astawa, Fahrudin  
137-142
20. [Pengaruh Penggunaan LKPD Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa](#)  
Triyana Zumratul, Ida Ermiana, Muhammad Tahir  
143-148
21. [Meningkatkan Nilai Agama Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Pembiasaan](#)  
Jamilah Amalia, Abdul Kadir Jaelan, Ika Rachmayani, Nurhasanah  
149-155

22. **Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Kelompok B Melalui Metode Bermain Peran**  
Fatayatun Nurarifiaty, Nurhasanah, Baik Nilawati Astini, Fahrudin  
156-160
23. **Strategi Guru Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Penjumlahan Pada Siswa Kelas II SDN Rato Tahun Ajaran 2022/2023**  
Nur Annisa, Darmiany, Awal Nur Kholifatur Rosyidah  
161-167
24. **Hubungan Program Literasi Dasar Dengan Minat Baca Siswa**  
Yuli Srihartati, Husniati, Khairun Nisa  
168-178
25. **Analisis Faktor Penghambat Gerakan Literasi Baca Tulis Siswa di Desa Wisata MI Nurul Islam Kuta**  
Andini Putri, Asrin, Awal Nur Kholifatur Rosyidah  
178-187
26. **Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Tema: keunikan Daerah Tempat Tinggalku Siswa**  
Muhammad Isra, Muhammad Tahir, Moh. Irawan Zain, Siti Istiningsih  
188-192
27. **Analisis Kesulitan Menulis Teks Narasi Siswa**  
Nurmala Kartina, Moh. Irawan Zain, Awal Nur Kholifatur Rosyidah  
193-196
28. **Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Pasca Pandemi Dalam Penggunaan Media Digital**  
Ari Nashiruddin Zaini, Muhammad Tahir, Ida Ermiana  
197-202
29. **Implementasi Strategi Active learning pada Muatan IPA**  
Tanti Irawati, Heri Hadi Saputra, Baik Niswatul Khair



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN  
TEKNOLOGI UNIVERSITAS MATARAM  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Majapahit 62 Mataram NTB 83125  
Telp. (0370) 623873**

**Hal : Rekomendasi Tidak Ujian Skripsi**

Mataram, 8 Mei 2023

Kepada Yth,  
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP Universitas Mataram

Dengan hormat,  
Berdasarkan pedoman akademik tahun 2020 FKIP Universitas Mataram halaman 28 pasal 39 (Pelaksanaan Skripsi) butir 8 ditanyakan **jika sudah mengumpulkan artikel hasil penelitian skripsi minimal sinta 4 di perbolehkan tidak mengikuti ujian skripsi.** Untuk itu kami pembimbing I ( Khairun Nisa,S.Pd.,M.Pd.) dan Pembimbing II ( Abdul Kadir Jaelani, M.Pd) merekomendasikan mahasiswa dengan identitas :

Nama : Irawati

NIM : E1E018070

Program studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul skripsi artikel : Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Muatan Pembelajaran PPKn Siswa Kelas III di SDN 1 Aikmel Tahun Pelajaran 2022/2023

Nama jurnal : Journal of Classroom Action Research (JCAR)

Periode terbit : Vol. 5. NO. 2 Mei 2023

Status jurnal : Jurnal Nasional Terindeks Sinta 4 Publikasi Ilmiah


**Merekomendasikan untuk tidak melaksanakan ujian skripsi,** nilai ujian disesuaikan nilai jurnal publikasi sinta 4 (artikel jurnal dan laporan skripsi terlampir). Demikian surat rekomendasi ini untuk dapat dimaklumi.

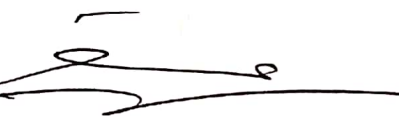
Terimakasih.

Mengetahui:

Dosen Pembimbing Skripsi I

Dosen Pembimbing Skripsi II

  
(Khairun Nisa,S.Pd.,M.Pd)  
NIP.197806062005012003

  
(Abdul Kadir Jaelani, M.Pd)  
NIP. 197905042008121003





## Letter of Acceptance (LoA)

Based on the results of a review conducted by the Journal of Classroom Action Research editorial team, hereby declare that:

Author : Irawati, Khairun Nisa, Abdul Kadir Jaelani  
Title : Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Muatan Pembelajaran PPKn Siswa  
Decision : ACCEPTED  
Date : 05 March 2023

The paper with the title above will be published in **Volume 5 Issue 2, May 2023**

Thank you for your attention and cooperation.

Mataram, March 05, 2023

Editor in Chief

Prof. Dr. Agus Ramdani, M.Sc

Journal of Classroom Action Research (JCAR)

Indexed on:





## Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Muatan Pembelajaran PPKn Siswa

Irawati<sup>1</sup>, Khairun Nisa<sup>1</sup>, Abdul Kadir Jaelani<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.3737>

Received: 30 Januari 2023

Revised: 07 April 2023

Accepted: 20 April 2023

**Abstract:** This study aims to determine the effect of animated interactive media on interest in learning PPKn learning content for third grade students at SDN 1 Aikmel in the 2022/2023 academic year. This type of research is an experimental research with a Quasi-Experimental Design with the Nonequivalent Control Design. The population in this study were third grade students at SDN 1 Aikmel. Sampling through total sampling technique. Data collection methods are using observation, interviews, questionnaires and documentation. Data analysis used the normality test, homogeneity test and hypothesis testing. Based on the results of the validity and reliability test of the instrument, the results of the validity test showed that 22 items were declared valid out of 32 statement items and the reliability test results obtained a value of  $0.862 > 0.70$  which indicated a very reliable instrument. Based on the results of the research, analysis and discussion it was found that the normality test with the Kolmogorov Smirnov obtained a sig. (0.200, 0.200, 0.074, 0.200) which means that the data is normally distributed, whereas in the homogeneity test the sig value is obtained. of  $0.347 > 0.05$ , which means that the data is homogeneous, whereas in the hypothesis test using the Independent-Sample T-Test technique, a significance (si.2 tailed) is obtained of  $0.003 < 0.05$  which indicates the influence of interactive animated media on student learning interest . The follow-up test in this study uses the Cohen's d effect size formula with a result of  $0.90 > 0.8$ , which means that the effect of the use of animated interactive media on learning interest is included in the very large category based on the effect size classification. Based on the results of the research, analysis, and discussion, it can be concluded that animated interactive media has an effect on interest in learning the PPKn learning content of class III students at SDN 1 Aikmel in the 2022/2023 academic year.

**Keywords:** Animation interactive media, interest in learning, Pancasila and civic education

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar muatan pembelajaran PPKn siswa kelas III di SDN 1 Aikmel tahun pelajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di SDN 1 Aikmel. Pengambilan sampel melalui teknik sampling total. Metode pengumpulan data yaitu menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen didapatkan hasil uji validitas 22 item dinyatakan valid dari 32 item pernyataan dan hasil uji reliabilitas memperoleh nilai  $0,862 > 0,70$  yang menunjukkan instrumen sangat reliable. Berdasarkan hasil penelitian, analisis dan pembahasan didapatkan bahwa uji normalitas dengan *kolmogorov smirnov* memperoleh nilai sig. (0,200, 0,200, 0,074, 0,200) yang berarti data berdistribusi normal, sedangkan pada uji homogenitas diperoleh nilai sig. sebesar  $0,347 > 0,05$  yang artinya data bersifat homogen, sedangkan pada uji hipotesis dengan menggunakan teknik *Independent-Sampel T-Test* diperoleh signifikansi (si.2 tailed) sebesar  $0,003 < 0,05$  yang menandakan adanya pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa. Uji lanjutan dalam

penelitian ini menggunakan rumus *effect size Cohen's d* dengan hasil  $0,90 > 0,8$  yang berarti bahwa pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar termasuk dalam kategori sangat besar berdasarkan klasifikasi *effect size*. Berdasarkan hasil penelitian, analisis, dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar muatan pembelajaran PPKn siswa kelas III di SDN 1 Aikmel Tahun pelajaran 2022/2023.

**Kata Kunci:** Media interaktif Animasi, Minat Belajar, PPKn

## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang dilakukan antara siswa dengan guru dan sumber belajar (Hadisaputra, dkk, 2019). Dalam proses pembelajaran, seringkali terdapat beberapa faktor yang dapat menghambat proses belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Asikin & Jaelani, 2023). Salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi belajar siswa yaitu minat belajar. Menurut Susanto (2013) dalam proses pembelajaran, minat merupakan hal penting yang sangat perlu diperhatikan, karena minat berperan sebagai kekuatan atau motivasi yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung memusatkan fokus perhatiannya terhadap kegiatan belajar mengajar dengan perasaan senang tanpa ada paksaan dari siapapun (Izzati & Sukardi, 2023). Sebaliknya siswa yang tidak tertarik atau tidak berminat dalam mengikuti pembelajaran akan menunjukkan sikap kurang simpatik, malas dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran (Sari & Karma, 2022).

Kurang adanya minat dapat mengakibatkan siswa tidak menyukai pelajaran yang disampaikan guru sehingga siswa kesulitan memahami isi materi pada mata pelajaran tersebut dan akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Ramdani, dkk, 2021). Oleh karena itu untuk memperoleh hasil belajar yang baik siswa harus memiliki minat terhadap suatu pelajaran sehingga akan mendorong siswa untuk terus belajar. Tanpa adanya minat belajar dari siswa maka proses pembelajaran yang berlangsung tidak akan maksimal (Yustiqvar, dkk, 2019). Senada dengan pendapat Sardiman (2007) menyatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan lancar kalau disertai dengan minat. Menurut Uzer Usman (2000) minat belajar merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar siswa. Dari uraian singkat diatas, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh secara signifikan terhadap keberhasilan belajar siswa.

Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan atau sering disebut dengan PPKn adalah salah satu mata pelajaran wajib yang ada pada setiap jenjang

pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi dan materinya perlu dipahami dengan baik. Menurut Susanto (2013) dengan adanya pendidikan pancasila dan kewarganegaraan ini diharapkan mampu membina siswa agar dapat menjadi warga negara yang baik. Mengingat pentingnya mata pelajaran PPKn khususnya disekolah dasar hendaknya pembelajaran PPKn dilaksanakan secara menarik dan menyenangkan. Namun kenyataannya masih ada siswa yang kurang senang dan bahkan kurang berminat untuk belajar PPKn karena sebagian mereka menganggap bahwa pelajaran PPKn sangat membosankan. Oleh karena itu untuk mengatasi hal tersebut guru perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Menurut Tafonao (2018) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa untuk belajar. Senada dengan apa yang dikatakan oleh Maharani dkk, (2019) media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk mengajar, mendorong timbulnya motivasi, minat dan perhatian siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III di SDN 1 Aikmel, diketahui bahwa minat belajar siswa khususnya pada pelajaran PPKn masih rendah, hal itu dapat dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, siswa terlalu banyak bicara dan main-main, ada juga yang melamun dan tidak berkonsentrasi selama pembelajaran berlangsung sehingga hal ini berdampak pada nilai siswa. Permasalahan lain yang ditemukan juga terkait dengan penggunaan media yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran, guru masih menggunakan media seadanya seperti buku paket dan papan tulis. Menurut siswa pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media seperti buku paket dan papan tulis membuat siswa kurang tertarik dalam belajar. Pembelajaran yang dilakukan disekolah juga masih berpusat kepada guru hal ini tampak pada saat observasi cara mengajar guru

cenderung menjelaskan, sehingga hal tersebut membuat siswa merasa bosan dan kurang minat dalam belajar.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas untuk menumbuhkan minat belajar siswa, guru sebagai pendidik perlu menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar siswa senang dalam mengikuti pembelajaran. Banyak sekali media yang dapat digunakan oleh guru untuk menarik minat belajar siswa salah satunya dengan menggunakan media interaktif animasi. Media interaktif animasi ini merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi yang digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran diharapkan mampu memberikan kemudahan sebagai alternative cara mengajar guru yang lebih menarik, interaktif dan mampu meningkatkan motivasi serta minat siswa dalam belajar.

Media interaktif merupakan media berbasis komputer yang terdiri atas teks, audio, grafik dan video yang dibuat, dikemas, disajikan dan dimanfaatkan secara interaktif melalui komputer (Suhayah, dkk, 2016). Media interaktif animasi ini digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran yang dibuat dengan memanfaatkan perangkat komputer yang terdapat beberapa unsur seperti audio, gambar, teks, serta animasi didalamnya. Dengan menggunakan media interaktif animasi diharapkan dapat menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan, mampu menarik perhatian siswa, siswa tidak merasa jenuh, dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Nonita, dkk, 2021). Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Wulandari, dkk, 2021). Eksperimen pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Desain yang digunakan yaitu *Quasi Eksperimental Design* dengan

bentuk desain yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design*.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Aikmel. Penelitian ini menggunakan 2 kelas yang digunakan sebagai sampel. Kelas pertama disebut kelas eksperimen dengan pemberian perlakuan khusus berupa media pembelajaran interaktif animasi dan kelas kedua disebut kelas kontrol dengan tidak menggunakan media interaktif animasi dalam pembelajaran. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III yang berjumlah 40 siswa. Kelas III terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas III A berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan sedangkan kelas III B berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, kuesioner (angket) dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi keterlaksanaan media interaktif animasi dan kuesioner (angket) minat belajar. Adapun teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji *effect size*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan pemberian pretest dan posttest kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data pretest dan posttest tersebut kemudian dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat untuk melakukan uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar muatan pembelajaran PPKn siswa kelas III di SDN 1 Aikmel dan setelah itu dilakukan uji *effect size* untuk melihat besarnya pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar.

### Data Hasil Hasil Penggunaan Media Interaktif Animasi

Pada tahap pelaksanaan penggunaan media interaktif animasi, peneliti menggunakan angket untuk mengukur kemampuan pelaksanaan penggunaan media interaktif selama proses pembelajaran berlangsung. Angket media interaktif animasi terdiri dari 4 indikator yaitu kesederhanaan, kemenarikan, kelengkapan bahan pelajaran dan menggabungkan beberapa unsur media. Cara mengisi angket media interaktif animasi ini yaitu dengan memberikan tanda checklist.

Adapun hasil perolehan angket media interaktif animasi dari masing-masing indikator dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

**Tabel 1 Hasil Penggunaan Media Interaktif Animasi**

No	Indikator	Skor	Rata-Rata	Presentase
1	Kesederhanaan	355	17,75	73,958%
2	Kemenarikan	376	18,8	94%
3	Kelengkapan Bahan Pelajaran	301	15,05	75,25%
4	Menggabungkan Beberapa Unsur Media	274	13,7	85,625%
Jumlah Total		1306		
Presentase Keseluruhan		81,625%		

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui jumlah keseluruhan skor media interaktif animasi yang diperoleh siswa pada proses pembelajaran yaitu sebesar 1306 dengan presentase sebesar 81,625% menunjukkan keterlaksanaan penggunaan media interaktif animasi. Indikator kemenarikan memiliki kontribusi terbesar dalam keterlaksanaan penggunaan media interaktif animasi dalam proses pembelajaran yaitu 94% dimana tampilan media interaktif animasi baik dari segi pemilihan warna dan desain dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar.

#### Data Hasil Pretest-Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

##### 1. Data Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Data hasil pretest angket minat belajar siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

**Tabel 2 Skor Pretest Minat Belajar Kelas Eksperimen**

No	Indikator	Skor	Rata-Rata	Presentase
1	Perasaan Senang	198	9,9	61,875%
2	Ketertarikan	396	19,8	70,714%
3	Perhatian	277	13,85	69,25%
4	Keterlibatan	340	17	70,833%
Jumlah Total		1211		
Presentase Keseluruhan		68,806%		

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa jumlah keseluruhan skor pretest yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen yaitu sebesar 1211 dengan presentase siswa terhadap minat belajar sebesar 68,806%. Indikator keterlibatan memiliki kontribusi terbesar dalam mempengaruhi minat belajar siswa pada pretest kelas eksperimen yaitu 70,833% ditandai dengan siswa ikut berpartisipasi ketika diskusi kelompok, selalu menyelesaikan tugas kelompok dengan tepat waktu, dan senang menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

##### 2. Data Hasil Pretest Kelas Kontrol

Data hasil pretest angket minat belajar siswa pada kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

**Tabel 3 Skor Pretest Minat Belajar Kelas Kontrol**

No	Indikator	Skor	Rata-Rata	Presentase
1	Perasaan Senang	245	12,25	76,562%
2	Ketertarikan	432	21,6	77,142%
3	Perhatian	299	14,95	74,75%
4	Keterlibatan	369	18,45	76,875%
Jumlah Total		1345		
Presentase Keseluruhan		76,420%		

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa jumlah keseluruhan skor pretest yang diperoleh siswa pada kelas kontrol yaitu sebesar 1345 dengan presentase siswa terhadap minat belajar sebesar 76,420%. Indikator ketertarikan memiliki kontribusi terbesar dalam mempengaruhi minat belajar siswa pada pretest kelas kontrol yaitu 77,142% ditandai dengan siswa selalu menyelesaikan tugas/PR tepat waktu dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran

##### 3. Data Hasil Posttest Kelas Eksperimen

Data hasil posttest angket minat belajar siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

**Tabel 3 Skor Posttest Minat Belajar Kelas Eksperimen**

No	Indikator	Skor	Rata-Rata	Presentase
1	Perasaan Senang	258	12,9	80,625%
2	Ketertarikan	469	23,45	83,75%
3	Perhatian	317	15,85	79,25%
4	Keterlibatan	389	19,45	81,041%
Jumlah Total		1433		
Presentase Keseluruhan		81,420%		

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa jumlah keseluruhan skor posttest yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen yaitu sebesar 1433 dengan presentase siswa terhadap minat belajar sebesar 81,420%. Indikator ketertarikan memiliki kontribusi terbesar dalam mempengaruhi minat belajar siswa pada posttest kelas eksperimen yaitu 83,75% ditandai dengan siswa selalu menyelesaikan tugas/PR tepat waktu dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

#### 4. Data Hasil Posttest Kelas Kontrol

Data hasil posttest angket minat belajar siswa pada kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 4 berikut:

**Tabel 4 Skor Posttest Minat Belajar Kelas Kontrol**

No	Indikator	Skor	Rata-Rata	Presentase
1	Perasaan Senang	244	12,2	76,25%
2	Ketertarikan	416	20,8	74,285%
3	Perhatian	300	15	75%
4	Keterlibatan	346	17,3	72,083%
Jumlah Total		1306		
Presentase Keseluruhan		74,204		

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui bahwa jumlah keseluruhan skor posttest yang diperoleh siswa pada kelas kontrol yaitu sebesar 1306 dengan presentase siswa terhadap minat belajar sebesar 74,204%. Indikator perasaan senang memiliki kontribusi terbesar dalam mempengaruhi minat belajar siswa pada pretest kelas kontrol yaitu 76,25% ditandai dengan siswa belajar PPKn dengan senang dan gembira, serta selalu hadir tepat waktu sebelum pembelajaran dimulai.

Kemudian data hasil pretest dan posttest tersebut dianalisis menggunakan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu sebelum dilakukan uji hipotesis. Untuk menghitung normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji kolmogorov smirnov dengan bantuan SPSS 16.0 for windows, data yang diperoleh yaitu nilai Sig. (0,200, 0,200, 0,074, 0,200) yang berarti data berdistribusi normal karena nilai Sig. lebih besar dari 0,05.

Hasil uji homogenitas menggunakan uji *Levene Statistic* diperoleh nilai Sig. lebih besar dari 0,05 yaitu 0,347 sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen karena  $0,347 > 0,05$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi memiliki varian yang homogen atau data berasal dari populasi dengan varian yang sama sehingga dapat dilakukan uji selanjutnya yaitu uji hipotesis. Setelah data dari kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diperoleh dari uji normalitas dan homogenitas, menunjukkan hasil sampel dari kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan mempunyai varians yang homogen. Maka tahap selanjutnya yang dilakukan yaitu pengujian hipotesis. Untuk uji hipotesis menggunakan uji independent sampel t-test. Hasil uji independent sample Test dapat dilihat pada Tabel 5 berikut:

**Tabel 5 Hasil Uji Independent Sample Test  
Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Minat Belajar Siswa	Equal variances assumed	2.458	.125	3.130	38	.003	6.600	2.109	2.331	10.869
	Equal variances not assumed			3.130	36.450	.003	6.600	2.109	2.325	10.875

Berdasarkan Tabel 5 dapat dilihat pada kolom *equal variances assumed*. Uji hipotesis pada penelitian ini dapat dilihat dari hasil nilai signifikansinya dimana nilai *sig.2 tailed* menunjukkan  $0,003 < 0,05$  pada taraf signifikansi 5% atau bisa dilakukan dengan membandingkan nilai thitung (3.130) dengan ttabel (1,685) dimana nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  dengan derajat kebebasan (df) 38, sehingga dapat ditarik kesimpulan yaitu hipotesis nihi ( $H_0$ ) di tolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima pemberian posttest terhadap kedua kelas.

Jika sudah diketahui hasil uji independent sampel T-test dan hasilnya berpengaruh maka selanjutnya dilakukan uji effect size. Uji effect size digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat

belajar PPKn siswa kelas III di SDN 1 Aikmel Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat diketahui dengan menggunakan rumus *effect size cohen's* dengan hasilnya sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Effect Size} &= \frac{\text{Mean}_{exp} - \text{Mean}_{cont}}{SD_{CON}} \\ &= \frac{71,65 - 65,05}{7,323} \\ &= 0,90 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil uji effect size dapat diketahui bahwa nilai *effect size* dengan menggunakan rumus *effect size cohen's* adalah 0,90 dilihat dari kriteria *effect size*  $0,90 > 0,8$  yang berarti pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar PPKn siswa kelas III di

SDN 1 Aikmel Tahun Pelajaran 2022/2023 tergolong sangat besar.

Berdasarkan hasil uji pretest dan posttest yang sudah dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada kelas eksperimen menunjukkan hasil presentase rata-rata skor pretest diperoleh sebesar 68,806% dan presentase rata-rata skor posttest sebesar 81,420% dimana terdapat perubahan minat belajar setelah diberi perlakuan menggunakan media interaktif animasi. Sedangkan hasil presentase rata-rata skor pretest dan posttest kelas kontrol menunjukkan hasil presentase rata-rata skor pretest diperoleh sebesar 76,420% dan presentase rata-rata skor posttest sebesar 74,204% dimana terdapat penurunan pada minat belajar tanpa menggunakan media interaktif animasi

Berdasarkan hasil analisis minat belajar siswa kepada kedua kelas dengan perlakuan yang berbeda, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan antara nilai presentase rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dimungkinkan karena adanya perbedaan perlakuan pembelajaran yang diberikan kepada kedua kelas tersebut. Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen adalah perlakuan khusus yaitu penggunaan media interaktif animasi, penggunaan media interaktif animasi dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar PPKn, mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Ketika proses pembelajaran pada kelas eksperimen siswa aktif memberikan pendapatnya saat guru memberikan pertanyaan, juga aktif bertanya saat mereka belum paham terkait materi pelajaran. Terlebih lagi saat guru memberikan quiz, semua siswa senang, semangat, dan berlomba mengangkat tangan untuk maju kedepan untuk menjawab quiz yang ada pada media interaktif. Dibandingkan dengan pembelajaran di kelas kontrol dimana siswa lebih pasif dalam bertanya dan mengungkapkan pendapatnya.

Di kelas eksperimen, ketika guru menampilkan media interaktif animasi melalui LCD pada awal pembelajaran, siswa terlihat sangat antusias dan tertarik untuk belajar menggunakan media ini karena tampilan gambar, animasi, dan videonya menarik perhatian mereka. Saat proses pembelajaran berlangsung, siswa sangat fokus mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran dan memperhatikan media interaktif. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Munir (2012) dimana kelebihan menggunakan media interaktif animasi dalam proses pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran lebih kreatif dan interaktif, menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar dan media interaktif animasi ini mampu mengintegrasikan unsur teks, gambar, audio, video dan termasuk animasi, sehingga dapat mempengaruhi minat belajar siswa Hal ini disebabkan karena media

interaktif animasi ini mengandung beberapa unsur seperti teks, gambar, suara, video dan termasuk animasi sehingga siswa tertarik, fokus memperhatikan penjelasan guru dan mampu menumbuhkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan aktivitas-aktivitas yang telah dilakukan selama proses pembelajaran menggunakan media interaktif animasi pada kelas eksperimen dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif dan membuat siswa lebih bersemangat dan berminat dalam mengikuti pembelajaran.

Peran media sangat penting dalam proses pembelajaran (Putri, dkk, 2021). Menurut Nurdyansyah (2019) salah satu fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran yaitu meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, meningkatkan gairah belajar siswa serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam kegiatan pembelajaran antara lain sebagai alat yang digunakan untuk membantu dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran yang efektif, menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempermudah proses berpikir (Sudirman, dkk, 2021). Menurut Alfandi, dkk, (2021) media pembelajaran mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, konkret, dan mudah dipahami oleh siswa yang mampu merangsang minat dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan minat, keingintahuan, perhatian dan semangat siswa dalam belajar sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Dengan menggunakan media interaktif animasi dalam pembelajaran dapat menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan, menarik perhatian siswa dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Maharani, dkk, (2019) penggunaan media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa, pemahaman siswa terhadap materi cukup baik karena dengan menggunakan media animasi mampu menarik perhatian siswa.

Dari hasil dan deskripsi diatas, diketahui bahwa pembelajaran biasa atau menggunakan metode ceramah dibandingkan menggunakan media interaktif animasi suatu hal yang berbeda. Pembelajaran menggunakan media interaktif animasi hasilnya lebih baik dibandingkan pembelajaran biasa atau menggunakan metode ceramah.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh media interaktif animasi terhadap minat

belajar muatan pembelajaran PPKn siswa kelas III di SDN 1 Aikmel tahun pelajaran 2022/2023. Hal ini ditunjukkan dengan uji hipotesis dengan uji T dengan analisis *independent sampel test* yaitu sig.(2 tailed) dari hasil uji independent sampel test sebesar  $0,003 < 0,05$  atau membandingkan nilai thitung (3.130) dengan ttabel (1,685) dimana nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  dengan derajat kebebasan (df) 38, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar muatan pembelajaran PPKn siswa kelas III di SDN 1 Aikmel tahun pelajaran 2022/2023.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, G., Rukminingsih, & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama
- Alfandi, A., Karma, I. N., & Jiwandono, I. S. (2021). Pengaruh Media Labirin Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Muatan Materi PPKn Kelas III SDN 3 Seteluk. *Journal of Science Instruction and Technology*, 1(2). <https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/ISIT/article/view/24>
- Asikin, M. A., & Jaelani, A. K. (2022). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Menulis Siswa Dalam Belajar Tatap Muka Terbatas. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4), 131-138.
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of Green Chemistry Based Interactive Multimedia on the Students' Learning Outcomes and Scientific Literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Izzati, H., & Sukardi, S. (2023). Implementasi Model Outdoor Learning Terhadap Hasil Belajar. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 271-276.
- Maharani, A., Rini, R., & Sugiman, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(17) <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/17681>
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nonita, E. S., Nurhasanah, N., & Jaelani, A. K. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Siswa Kelas VI di SDN 10 Mataram Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3) <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.245>
- Putri, N. A., & Setiawan, H. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write Berbantuan Media Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 49-53
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Fahrurrozi, M., & Yustiqvar, M. (2021). Analysis of Students Critical Thinking Skills in term of Gender Using Science Teaching Materials Based in The 5E Learning Cycle Integrated With Local Wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199
- Rohmani. (2019). Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ekspone*, 9(1), 67-78 <https://doi.org/10.47637/ekspone.v9i1.134>
- Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja. Grafindo Persada.
- Sari, E., & Karma, I. N. (2022). Implementasi Nilai Karakter Religius Melalui Pembelajaran Tematik. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 16-20.
- Sudirman, Jaelani, A. K., Widiada, I. K., Tahir, M & Radiusman. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Video dan Audio Visual Bagi Guru SD Negeri Gugus V Kecamatan Batukliang Utara Lombok Tengah: Media Audio Visual; Perangkat; Kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(4) <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i4.1112>
- Suhayah, Y., Maryani, E., & Yani.A. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Dan Sikap Cinta Tanah Air Peserta Didik. *Jurnal Geografi Gea*, 13(1) <https://doi.org/10.17509/gea.v13i1.3307>
- Susanto, D. A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114 <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Uzer Usman, (2000). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja. Rosdakarya
- Wulandari, R. R., Gunayasa, I. B. K., & Jaelani, A. K. (2021). Pengaruh Metode Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R) Terhadap Keterampilan Membaca Kritis Siswa Kelas IV SDN Gugus IV Praya. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4) <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.284>
- Yustiqvar, M., Gunawan, G., & Hadisaputra, S. (2019, December). Green chemistry based interactive multimedia on acid-base concept. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1364, No. 1, p. 012006). IOP Publishing.