

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF ANIMASI
TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA PADA
PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI**

SKRIPSI

Oleh

ANNISA MAHARANI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA PADA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI

Oleh

ANNISA MAHARANI

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya minat belajar peserta didik di SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika peserta didik. Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan design *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini berjumlah 162 peserta didik dan sampel yang diambil 80 peserta didik dengan kelas eksperimen 40 peserta didik dan kelas kontrol 40 peserta didik. Instrumen yang digunakan adalah non tes dan observasi, data dianalisis dengan menggunakan rumus uji t dan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019.

Kata kunci: media interaktif animasi, minat belajar, pembelajaran matematika.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF USING THE INTERACTIVE ANIMATION MEDIA ON THE MATHEMATICS LEARNING INTEREST STUDENTS AT THE FIFTH GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL

By

ANNISA MAHARANI

The problem in this research is students learning interest of State Elementary School 2 Palapa Bandar Lampung which is still low. This study aims to find out the effect of using the interactive animation media to the students learning interest. This research method is experimental design which is non-equivalent control group design. The population of this study is 162 students, and the samples are 80 students with experimental class of 40 students and control class of 40 students. The principal instruments used by researcher are non tes and observation. The data was analyzed by using t test and simple linier regression formula. The result of the research shows that there is a significant influence in implementing the interactive animation media on the mathematics learning interest at the fifth grade of state elementary school 2 Palapa Bandar Lampung in academic year 2018/2019.

Keyword: interactive animation media, learning interest, mathematics learning.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF ANIMASI
TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA PADA
PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI**

Oleh

ANNISA MAHARANI

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT
BELAJAR MATEMATIKA PADA PESERTA
DIDIK KELAS V SD NEGERI**

Nama Mahasiswa : **Annisa Maharani**

No. Pokok Mahasiswa : 1513053046

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

Pembimbing II

Drs. Sugiman, M.Pd.
NIP 19560906 198211 1 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

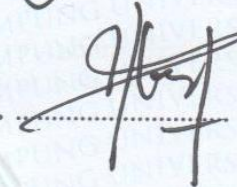
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Riswanti Rini, M.Si.**



Sekretaris : **Drs. Sugiman, M.Pd.**



Penguji Utama : **Drs. Maman Surahman, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

NIP. 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **19 Maret 2019**

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Maharani
NPM : 1513053046
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap
Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD
Negeri

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau plagiat kecuali yang secara tertulis dipacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka, dan bila nanti ada plagiat, maka penulis bersedia dituntut sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 19 Maret 2019

Yang Menyatakan



Annisa Maharani

NPM. 1513053046

RIWAYAT HIDUP



Annisa Maharani lahir di Bandar Lampung pada hari Sabtu, 05 Oktober 1996. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara pasangan dari Bapak Ihsan dan Ibu Ratna Dewi, S.Pd.

Peneliti mengawali pendidikan formal di TK Taruna Jaya Bandar Lampung, yang diselesaikan pada tahun 2002. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan dasar di SD Negeri 2 Rawa Laut Bandar Lampung, yang diselesaikan pada tahun 2009. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan menengah di SMPN 25 Bandar Lampung, yang diselesaikan pada tahun 2012. Pendidikan menengah atas peneliti selesaikan di SMA Negeri 1 Bandar Lampung tahun 2015. Selanjutnya pada tahun 2015 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Non Tes Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

Tahun 2018, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Pekon Dadirejo Kecamatan Wonosobo Kab. Tanggamus serta melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Muhammadiyah 1 Kecamatan Wonosobo Kab. Tanggamus.

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan lain, dan hanya kepada Tuhan-Mu hendaknya kamu berharap.”

(Q.S-Al Insyirah:6-8).

“Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.”

“Majulah tanpa menyingkirkan orang lain, naiklah tinggi tanpa menjatuhkan orang lain, dan berbahagialah tanpa menyakiti orang lain.”

(penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap Puji Syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT, Skripsi sederhana ini kupersembahkan kepada

Kedua orang tuaku

Bapak Ihsan dan Ibu Ratna Dewi, S.Pd.

Yang selalu memberikan dukungan materil maupun moril selama menempuh pendidikan, yang selalu menyayangi dan selalu mendo'akan keberhasilanku demi tercapainya cita-citaku.

Kakakku Ira Desiyantina, S.Pd., dan Adikku Iqbal Muhammad Syaifullah.

Para Guru dan Dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaranmu.

Serta

Almamater ku tercinta.

SANWACANA

Assalamualaikum Wr.Wb.

Alhamdullilah Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri**. Sebagai syarat meraih gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Wakil Dekan III dan sebagai pembimbing I, terimakasih atas kesediaanya untuk memberikan bimbingan, waktu, motivasi dan ilmu yang berharga selama proses penyusunan skripsi sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.

4. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan dan pengarahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung dan sebagai pembahas skripsi, terimakasih telah memberikan masukan, kritik dan saran guna penyempurnaan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Sugiman, M.Pd., selaku dosen Pembimbing Akademik dan sebagai pembimbing II, terimakasih atas kesediaanya untuk memberikan bimbingan, saran dan kritik selama proses penyelesaian skripsi sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.
7. Bapak dan Ibu Dosen serta Staff Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu, pengetahuan, dan pandangan hidup yang baik saat peneliti menyelesaikan perkuliahan.
8. Ibu Hj. Yohanawati, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri 2 Palapa Kota Bandar Lampung yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
9. Fajar Ryan Akbar AM, S.H., terimakasih atas dukungan, do'a serta bantuannya dalam pengerjaan skripsi ini.

10. Tim Sukses garap skripsi tercinta ku yaitu Rinta, Fiki, Laila, Nadya, Diah, Liza, Risda, MG, Alvi yang telah banyak memberikan banyak hal baik itu positif maupun negataif dalam penulisan skripsi ini, terima kasih untuk kebersamaan yang telah terjalin hingga nanti kita wisuda bersama, dan sukses semua.
11. Teman seperjuangan saat KKN Oncthy (diah), radha, indah, siska, cani, ipeh, adi, elza, chusnul yang tingkahnya membingungkan, murah hati dan gemar membantu.
12. Sahabat seperjuangan di PGSD 2015
13. Semua Pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.

Semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala disisi Allah SWT. Aamiin.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga hasil penelitian dari skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi yang memerlukan.

Bandar Lampung, 19 Maret 2019

Penulis

Annisa Maharani
NPM.1513053046

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	11

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	13
1. Pengertian belajar	13
2. Teori Belajar	14
3. Pengertian Pembelajaran	16
4. Ciri-ciri Pembelajaran.....	17
5. Tujuan Pembelajaran	18
B. Minat Belajar Peserta Didik	19
1. Definisi Minat Belajar	19
2. Faktor- faktor yang mempengaruhi minat belajar	23
3. Indikator Minat Belajar	23
C. Media Pembelajaran	25
1. Pengertian Media Pembelajaran	25
2. Macam macam media pembelajaran	26
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	28
D. Multimedia Interaktif Animasi.....	29
1. Pengertian Multimedia	29
2. Pengertian Multimedia Interaktif	30
3. Animasi.....	33
E. Mata Pelajaran Matematika.....	34
F. Penelitian yang Relevan	37
G. Kerangka Pikir.....	39
H. Hipotesis Penelitian.....	41

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian	44
C. Populasi dan Sampel	45
1. Populasi Penelitian	45
2. Teknik Sampling	46
D. Prosedur Penelitian.....	47
E. Variabel Penelitian	48
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	49
1. Definisi Konseptual Variabel	49
2. Definisi Operasional Variabel	50
G. Teknik Pengumpulan Data	53
H. Instrumen Penelitian.....	55
I. Teknik analisis data dan pengujian hipotesis	59

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	62
B. Pelaksanaan Penelitian	66
C. Pengambilan Data Penelitian	69
D. Analisis Data Penelitian	69
1. Data Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	71
2. Data Minat Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol	72
3. Data Minat Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	77
4. Deskripsi Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	81
E. Pengujian Hipotesis.....	82
F. Pembahasan Hasil Analisis Data.....	85

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.....	90

DAFTAR PUSTAKA	93
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	97
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai UTS Matematika Peserta Didik Kelas V semester 1	8
2. Desain Penelitian.....	44
3. Jumlah Peserta Didik Kelas V SDN 2 Palapa Tahun Ajaran 2018/2019.....	45
4. Jumlah Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol	47
5. Kisi- Kisi Variabel X	51
6. Kisi-Kisi Variabel Y	52
7. Kriteria Reliabilitas	58
8. Kriteria Keaktifan Peserta Didik	59
9. Data Fasilitas di SD Negeri 2 Palapa	64
10. Jumlah Peserta Didik SD Negeri 2 Palapa	64
11. Tenaga Pendidik di SD Negeri 2 Palapa	65
12. Rangkuman Uji Reliabilitas	67
13. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian.	68
14. Rekapitulasi Aktivitas Peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol	71
15. Distribusi Skor <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	73
16. Distribusi Skor <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	75
17. Deskripsi Minat Belajar Kelas Kontrol.....	76
18. Distribusi Skor <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	78
19. Distribusi Skor <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	80
20. Deskripsi Minat Belajar Kelas Ekperimen.....	81
21. Rangkuman Uji T.....	82
22. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir penelitian.....	41
2. Histogram keaktifan peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	72
3. Histogram Skor <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	74
4. Histogram Skor <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	76
5. Histogram Skor <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	78
6. Histogram Skor <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	80
7. Histogram Skor Rata-rata Minat Belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RPP Kelas Eksperimen	98
2. RPP Kelas Kontrol	133
3. Soal Evaluasi RPP	164
4. Lembar Wawancara Pra Penelitian	166
5. Lembar Observasi Pra Penelitian	167
6. Kisi-Kisi Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	169
7. Lembar Observasi Peserta Didik.....	170
8. Aktivitas Belajar Dengan Media Interaktif Animasi	172
9. Aktivitas Belajar Tanpa Media Interaktif Animasi.....	173
10. Tabulasi Uji Coba Angket.....	174
11. Rekapitulasi Validitas Angket.....	175
12. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Angket.....	177
13. Angket Minat Belajar Peserta Didik	178
14. Rekapitulasi Skor Minat Belajar Kelas Eksperimen.....	181
15. Rekapitulasi Skor Minat Belajar Kelas Kontrol	182
16. Hasil Evaluasi RPP	183
17. Harga Kritis Pruduct Moment.....	184
18. Harga Kritis Distribusi t	185
19. Uji Hipotesis	186
20. Screen Shoot Media	192
21. Foto Kegiatan.....	199
22. Lembar Validasi Ahli Instrumen Angket.....	206
23. Surat Izin Penelitian	208

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menuntut tenaga pendidik untuk mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Saat kegiatan belajar, minat berperan sebagai kekuatan yang akan mendorong peserta didik untuk belajar. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktifitas akan memperhatikannya secara konsisten dengan rasa senang. Hasni & Potvin (2015) menyatakan bahwa minat terbagi menjadi 2 yaitu:

- a. *Situational interest : is characterized by its association with an external factor (a situation, a task, a context, etc.) to which an individual is exposed and in which the individual is involved in an interaction*
- b. *Personal (individual) interest : is characterized by the intrinsic desire to understand a specific topic that persists over time (relatively stable)*

Artinya adalah sebagai berikut:

- a) Minat situasional: dicirikan oleh hubungannya dengan faktor eksternal (situasi, tugas, konteks, dll.) dimana seorang individu terpapar dan dimana individu terlibat dalam suatu interaksi
- b) Minat (pribadi) individual dicirikan oleh keinginan intrinsik untuk memahami topik tertentu yang bertahan dari waktu ke waktu (relatif stabil)

Minat belajar peserta didik merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Karena tanpa adanya minat belajar dari peserta didik maka proses pembelajaran tidak akan dapat berlangsung secara maksimal. Minat merupakan modal awal untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya dengan adanya minat, maka muncul motivasi dari peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan serius dari awal sampai akhir sehingga tercapai hasil pembelajaran yang baik.

Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara pendidik dan pembelajar. Sehingga dalam proses pembelajaran sering muncul berbagai hambatan-hambatan baik hambatan psikologis, seperti minat, sikap, pendapat, kepercayaan, intelegensi, pengetahuan, kemudian hambatan fisik, seperti sakit, kelelahan, keterbatasan daya indra, dan hambatan kultural maupun lingkungan. Adanya berbagai hambatan dalam proses pembelajaran tersebut dapat dikurangi dengan bantuan media, karena peranan media dalam proses pembelajaran sangat besar.

Peranan media dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, mempengaruhi motivasi, minat dan atensi peserta didik dalam belajar, dapat membantu dalam memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga mampu membuat pembelajaran lebih menarik (*joyfull learning*), pesan dan informasi menjadi lebih jelas serta mampu memanipulasi atau menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik, sehingga media juga menjadi bagian yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Pentingnya peranan media dalam pembelajaran mengharuskan

para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih dan menggunakan berbagai sumber belajar dan media.

Pembelajaran sekarang ini pada umumnya masih menggunakan komponen-komponen yang umum, seperti papan tulis, gambar-gambar, meja, kursi, dan lain sebagainya, yang pada kenyataannya belum memberikan dampak dan pencapaian pendidikan yang baik. Setiap peserta didik wajib mengikuti kurikulum yang ada pada sekolah mereka, yang tentunya tidak semua pelajaran mereka senang. Pelajaran matematika salah satu pelajaran yang selalu menjadi momok bagi peserta didik, terlepas dari mereka yang menyenangi matematika. Alasannyapun bermacam-macam, ada yang mengatakan pelajarannya sulit dimengerti, peserta didik yang tidak tertarik mempelajari matematika, gurunya membosankan, dan lain-lain. Sehingga banyak orang tua murid yang memberikan les tambahan pada anak-anak mereka dengan menyewa tenaga pengajar matematika, dengan harapan anak-anak mereka cerdas matematika.

Kemendikbud (2012) pemerintah menyadari akan pentingnya peran matematika dalam mewujudkan ketercapaian kompetensi inti dalam kurikulum 2013 maka pelajaran matematika untuk tingkat sekolah dasar diberi alokasi waktu minimal 5 jam/minggu untuk kelas 1 dan 6 jam/minggu untuk kelas selanjutnya. Alokasi waktu ini cukup besar dan kontennya sendiri dikembangkan dari pusat dengan harapan peserta didik akan memiliki penguasaan kompetensi yang baik dan merata.

Rusman dkk dalam Pasaleng (2018: 132) menjelaskan bahwa:

Menurut hasil survey IMSTEP-JICA (*Development of Science And Mathematics Teaching for Primary and Second Education in Indonesia (IMSTEP) - Japan International Cooperation Agency (JICA)*) proses pembelajaran matematika pendidik umumnya terlalu berkonsentrasi pada latihan menyelesaikan soal. Saat kegiatan pembelajaran berlangsung, pendidik biasanya menjelaskan konsep secara informatif, sedangkan peserta didik selama kegiatan pembelajaran cenderung pasif. Peserta didik hanya mendengarkan, mencatat penjelasan, dan mengerjakan soal. Kondisi seperti ini membuat peserta didik kurang berminat untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk memudahkan peserta didik dalam memahami pengetahuan yang diberikan, serta menumbuhkan ketertarikan dan *minat* peserta didik dalam belajar.

Demi keberhasilan pembelajaran dalam arti tercapainya standar kompetensi sangat tergantung pada kemampuan pendidik mengolah pembelajaran yang dapat menciptakan situasi yang memungkinkan peserta didik belajar sehingga merupakan titik awal berhasilnya pembelajaran. Rendahnya mutu pendidikan pembelajaran dapat diartikan kurang efektifnya proses pembelajaran. Penyebabnya dapat berasal dari peserta didik, pendidik maupun sarana dan prasarana yang kurang memadai, minat dan motivasi yang rendah, kinerja pendidik yang rendah akan menyebabkan pembelajaran kurang efektif.

Sebagai suatu upaya menarik *minat belajar* peserta didik dalam proses belajar matematika, guru sebagai pendidik perlu menggunakan sebuah media. Media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar yang bersifat nyata atau visual. Media belajar yang bersifat visual dapat membuat peserta didik belajar dalam keadaan senang, mempunyai perhatian dan kemauan terhadap pelajaran yang diminati. Crichton & Kopp dalam Frey (2010) berpendapat bahwa:

Multimedia learning projects are those that integrate media objects such as text, graphics, video, animation, and sound to represent and convey information (which have) the potential to connect key learning objectives in a prescribed curriculum to real world contexts, integrate diverse curriculum areas, support student decision-making, and foster authentic collaboration.

Pendapat di atas di artikan bahwa pembelajaran multimedia adalah mereka yang mengintegrasikan objek media seperti teks, grafik, video, animasi, dan suara untuk mewakili dan menyampaikan informasi (yang memiliki) potensi untuk menghubungkan kunci tujuan pembelajaran dalam kurikulum yang ditentukan untuk konteks dunia nyata, mengintegrasikan berbagai bidang kurikulum, mendukung pengambilan keputusan peserta didik, dan mendorong kolaborasi otentik.

Seiring majunya teknologi muncul berbagai media pembelajaran baru, salah satunya yaitu media interaktif animasi. Media interaktif animasi merupakan sistem pembelajaran berbasis multimedia karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. *Computer Technology Research* (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Berpangku dari hal tersebut maka dengan penggunaan media interaktif animasi peserta didik dapat mengingat materi 80%, karena peserta didik mampu mendapatkan informasi atau materi pembelajaran dari media tersebut dengan melihat, mendengar, dan kedua hal tersebut sekaligus. Selain itu peserta didik juga akan dapat mengoprasikannya langsung sehingga peserta didik menjadi lebih interaktif dan pada media ini

terdapat animasi yang merupakan bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan agar lebih menarik dan mudah dipahami, dengan hal itu maka media tersebut sangat efektif untuk menjadi media yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar khususnya belajar matematika.

Milovanović et al (2013) berpendapat bahwa “multimedia dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran dan mengimplementasikan pengetahuan dalam permasalahan atau latihan matematika”. Penelitian lainnya mengenai dampak penggunaan multimedia dalam pembelajaran matematika menurut Nusir et al (2012) menunjukkan bahwa “*multimedia interaktif* yang memanfaatkan gambar dan animasi game edukasi sangat efektif untuk memotivasi anak usia muda dalam belajar dan memperbaiki keterampilan belajar matematika mereka”.

Berdasarkan pendapat tersebut menunjukkan bahwa media interaktif animasi mampu menarik minat belajar matematika peserta didik. Tinggi rendahnya minat belajar peserta didik akan berdampak pada tingkah laku peserta didik dan kualitas peserta didik itu sendiri. Karena minat belajar adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu atau ketertarikan pada suatu hal yang ingin dicapai oleh seseorang dalam usaha untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam jangka waktu yang lama atau relatif menetap melalui latihan maupun pengalaman.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada penelitian pendahuluan dengan salah satu pendidik di SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung, diperoleh informasi bahwa minat belajar peserta didik khususnya dalam belajar matematika cukup rendah, cara mengajar pendidik cenderung menjelaskan konsep secara informatif, pendidik sendiri juga kurang variatif dalam menggunakan media pembelajaran. Sedangkan pembelajaran matematika itu sendiri bertujuan agar peserta didik dapat memahami konsep-konsep matematika yang abstrak, mampu memecahkan masalah berkaitan dengan operasi hitung, dan dapat mengkomunikasikan gagasan dengan simbol. Oleh karena itu kualitas pembelajaran matematika di sekolah-sekolah harus ditingkatkan.

Beberapa peserta didik di SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung dalam pembelajaran matematika sering terlihat gaduh dan ramai sendiri serta malas-malasan dikarenakan kurangnya minat belajar matematika peserta didik dalam pembelajaran, melalui wawancara dengan pendidik di SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung yang mengatakan bahwa beberapa peserta didik masih menganggap pelajaran matematika sebagai suatu mata pelajaran dengan materi yang sulit dimengerti dan membosankan sehingga peserta didik menjadi malas dalam belajar matematika serta cenderung pasif dan tidak semangat saat pembelajaran. Kondisi tersebut membuat pembelajaran menjadi kurang bermakna sehingga dapat mengurangi minat belajar peserta didik dalam belajar matematika yang akan berdampak pada nilai akhir peserta didik. Kurang variatif dan optimalnya media pembelajaran yang digunakan

juga menjadi penyebab rendahnya minat belajar matematika di SD Negeri 2 Palapa.

Berikut bukti pendukung dari rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika yang berdampak pada nilai yang di dapatkan ketika ujian tengah semester, adapun data yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 1. Data Nilai Ujian Tengah Semester Matematika Peserta Didik Kelas V semester 1 2018/2019

No	KKM	Nilai	Kelas								Jumlah %	Ket
			VA		VB		VC		VD			
			Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%		
1	69	≥69	21	12,96	20	12,34	20	12,34	18	11,11	47,55	Tuntas
2		≤69	19	11,72	21	12,96	21	12,96	24	14,81	52,45	Belum Tuntas

Sumber: Dokumentasi SD Negeri 2 Palapa

Berdasarkan tabel di atas sebanyak 52,45% peserta didik dari total 162 peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKM yang disebabkan oleh rendahnya daya minat belajar matematika peserta didik untuk mempelajari pelajaran matematika. Penelitian pendahuluan yang telah dilakukan, diketahui terdapat beberapa faktor yang menyebabkan minat belajar matematika peserta didik menjadi rendah. Salah satu faktor yang menarik perhatian peneliti adalah media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian peserta didik. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi

Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media yang digunakan kurang bervariasi
2. Minat belajar peserta didik dalam pelajaran matematika tergolong rendah
3. Cara mengajar pendidik cenderung menjelaskan konsep secara informatif dan kurang bermakna.
4. Penggunaan media pembelajaran kurang efektif dan optimal
5. Peserta didik cenderung malas dalam pembelajaran matematika dan beranggapan matematika adalah pelajaran yang sulit
6. Peserta didik cenderung pasif dan kurang semangat dalam pembelajaran matematika
7. Perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan efektif sebagai upaya peningkatan minat belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Implementasi Media Interaktif
2. Minat peserta didik dalam mata pelajaran matematika

Peserta didik kelas V SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas maka dapat dirumuskan masalah yaitu,

1. Apakah ada perbedaan penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini pada dasarnya adalah untuk menemukan jawaban atas masalah penelitian, berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian pada penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Perbedaan penggunaan *media interaktif animasi* terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri 2 Palapa Bandar lampung Tahun Ajaran 2018/2019.
2. Pengaruh penggunaan *media interaktif animasi* terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri 2 Palapa Bandar lampung Tahun Ajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

Secara umum manfaat penelitian adalah untuk menjawab masalah yang disajikan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a) Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang luas dan memberikan sumbangan pengetahuan bagi pendidik dan calon pendidik untuk mengetahui keadaan peserta didik dalam pembelajaran khususnya terhadap penerapan dan perkembangan dunia pendidikan dalam mengoptimalkan media interaktif animasi dalam pembelajaran.

b) Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini berguna untuk:

a) Peserta didik

- 1) Sebagai pengetahuan baru tentang media pembelajaran *Interaktif Animasi*
- 2) Peserta didik mampu berperan aktif dalam pembelajaran dan lebih *interaktif*
- 3) Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif animasi diharapkan mampu meningkatkan *minat belajar* peserta didik

b) Pendidik

- 1) Memberikan wawasan dan informasi mengenai alternatif media pembelajaran yang dapat membantu dalam pembelajaran dan pengaruhnya terhadap *minat belajar* siswa
 - 2) Memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang media interaktif animasi
- c) Kepala Sekolah
- Untuk bahan refleksi kepala sekolah mengenai penerapan media pembelajaran interaktif animasi
- d) Peneliti Lain
- Sebagai sumber informasi dan tambahan referensi bagi peneliti lain yang ingin meneliti mengenai media pembelajaran interaktif animasi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian belajar

Belajar merupakan proses di mana manusia mencari pengalaman untuk terus bertahan hidup. Menurut Gagne dan Berliner dalam Rifa'i (2011: 82) menyatakan bahwa "belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya sebagai hasil dari pengalaman".

Howard L. Kingskey dalam Rusman (2015: 13) mengatakan bahwa "*learning is process by which behavior (in the broader sence) os originated or changed through practice or traning*". Yang jika di artikan "belajar adalah proses yang mana perilaku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan". Proses yang dimaksud oleh Howard L kingkey berupa latihan atau praktik.

Berdasarkan teori di atas peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu, pengetahuan, pemahaman serta perubahan aspek-aspek yang ada pada seseorang yang belajar sebagai akibat dari pengalaman yang berupa interaksi dengan lingkungan sekitar.

2. Teori Belajar

Teori adalah seperangkat konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang memberikan, menjelaskan, dan memprediksikan fenomena. Teori belajar bersumber dari aliran-aliran psikologi. Teori-teori belajar berkembang sejalan dengan berkembangnya psikologi pendidikan. Terdapat berbagai teori belajar, di antaranya yaitu teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif dan teori belajar konstruktivistik.

a) Teori Belajar Behavioristik

Teori behavioristik mendefinisikan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku, khususnya perubahan kapasitas siswa untuk berperilaku (yang baru) sebagai hasil belajar, bukan sebagai hasil proses pematangan (pendewasaan) semata. Menurut Budiningsih (2005: 19) teori belajar behavioristik “belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon”. Disimpulkan yaitu, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya.

b) Teori Belajar Konstruktivistik

Teori konstruktivisme mendefinisikan belajar sebagai aktivitas yang benar-benar aktif, dimana peserta didik membangun sendiri pengetahuannya, mencari makna sendiri, mencari tahu tentang yang

dipelajarinya dan menyimpulkan konsep dan ide baru dengan pengetahuan yang sudah ada dalam dirinya. Menurut Budiningsih (2005: 58) teori konstruktivistik “belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan”. Al-Tabany (2014: 29) mengemukakan “teori konstruktivis adalah teori yang menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan- aturan lama dan merevisinya apabila aturan itu tidak lagi sesuai”. Sedangkan menurut Rusman (2014: 231) dari segi pedagogis pembelajaran berbasis masalah didasarkan pada teori belajar konstruktivistik dengan ciri:

- a. Pemahaman diperoleh dari interaksi dengan skenario permasalahan dan lingkungan belajar.
- b. Pergulatan dengan masalah dan proses inquiry masalah menciptakan disonansi kognitif yang menstimulasi belajar.
- c. Pengetahuan terjadi melalui proses kolaborasi negosiasi sosial dan evaluasi terhadap keberadaan sebuah sudut pandang.

c) Teori Belajar Kognitif

Teori Kognitif memahami belajar bukan hanya sekedar mendapat stimulus dan menghasilkan respons yang mekanistik, tetapi belajar juga melibatkan kondisi mental didalam individu pembelajar yang berhubungan dengan persepsi, perhatian, motivasi dan lain-lain. Sehingga belajar dipahami sebagai suatu proses mental yang aktif dalam memperoleh, mengingat dan menunjukkan kedalam perilaku. Perilaku yang nampak tidak dapat diamati dan diukur apabila tidak melibatkan proses mental seperti kesadaran, motivasi, keyakinan dan proses mental lainnya. Teori ini juga berpandangan bahwa belajar

merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan faktor-faktor lain. Menurut Budiningsih (2005: 34) “belajar adalah aktifitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks”. Proses belajar di sini antara lain mencakup pengaturan stimulus yang diterima (faktor eksternal) dan menyesuaikan dengan struktur kognitif yang sudah terbentuk di dalam pikiran seseorang (*background knowledge*) berdasarkan pengalaman-pengalaman sebelumnya (faktor internal). Teori kognitif lebih menekankan pada struktur internal pembelajar dan lebih memberi perhatian pada bagaimana seseorang menerima, menyimpan, dan mengingat kembali informasi dari perbendaharaan ingatan.

3. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Rusman (2013: 134) menyatakan bahwa “pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran”. Selanjutnya, menurut Hamalik (2012: 57) “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam rangka

untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Pendapat lain disampaikan oleh Komalasari (2015: 3) menyatakan bahwa:

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Ditinjau dari para pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi pendidik dan peserta didik yang saling bertukar informasi dan yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis di bawah bimbingan, arahan, dan motivasi pendidik sehingga menuntut peserta didik secara aktif kreatif membangun pengetahuannya secara mandiri guna mencapai tujuan dan hasil belajar yang efektif dan efisien.

4. Ciri-ciri Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain, serta proses interaksi dalam penyampaian pengetahuan kepada peserta didik. Rusman (2013: 207) menjelaskan bahwa “terdapat karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran yaitu pembelajaran secara tim, didasarkan pada manajemen kooperatif, kemauan untuk bekerja sama, keterampilan bekerja sama”. Menurut Hamalik (2012: 65) ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a) Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
- b) Kesalingtergantungan (*interdependence*), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan.
- c) Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dianalisis bahwa ciri-ciri pembelajaran yaitu pembelajaran bersifat saling ketergantungan sistem pembelajaran dalam mencapai tujuan yang hendak dicapai, adanya rencana dalam belajar, pelaksanaannya dalam pembelajaran dapat terkendali, baik isinya, waktu proses, maupun hasilnya.

5. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah perubahan perilaku atau kompetensi yang akan dicapai pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Dimiyati (2015: 17) “tujuan pembelajaran merupakan deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi”. Menurut Hamalik (2012: 76) “tujuan pembelajaran terdiri dari kebutuhan peserta didik, mata pelajaran, dan pendidik”. Dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu hal untuk mengembangkan atau mengubah tingkah laku peserta didik sesuai dengan yang diinginkan yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi.

B. Minat Belajar Peserta Didik

1. Definisi Minat Belajar

Definisi minat secara sederhana diberikan oleh Hilgard dalam Slameto (2010: 57) memberi rumusan tentang minat adalah sebagai berikut :

“Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content”. Artinya “minat adalah kecendrungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan”. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Selain itu, menurut Sardiman (2007: 76) menyatakan bahwa:

Minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri (biasanya disertai dengan perasaan senang), karena ia merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu.

Jika seseorang memiliki minat terhadap suatu aktivitas maka mereka bisa menyukai dan memperhatikan aktivitas itu dengan rasa senang. Minat yang sangat besar tentu akan mempengaruhi cara dan tingkat kemalasan seseorang. Sebagaimana yang dikemukakan Djamarah (2011: 116-117) “minat dapat diekspresikan anak didik melalui pernyataan lebih menyukai sesuatu dari pada yang lainnya, dapat juga di implementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan”. Slameto (2015: 57) mengatakan bahwa:

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan-segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu.

Selanjutnya, menurut Djaali (2008: 121) “minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada sesuatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh”. Pernyataan tersebut mengidentifikasikan bahwa orang yang berminat akan ada rasa tertarik. Tertarik dalam hal tersebut merupakan wujud dari rasa senang pada sesuatu.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas menunjukkan minat merupakan adanya unsur perasaan senang yang menyertai minat seseorang. Selanjutnya dapat diketahui ciri-ciri adanya minat pada seseorang dari beberapa hal, antarlain: adanya perasaan senang, adanya perhatian, adanya aktivitas yang merupakan akibat dari rasa senang dan perhatian.

- a. Perasaan senang menurut Suryabrata (2002: 66) “gejala psikis yang bersifat subyektif yang umumnya berhubungan dengan gejala-gejala mengenal dan dialami dalam kualitas senang atau tidak senang dalam berbagai taraf”. Penilaian subjek terhadap sesuatu objek membentuk perasaan subjek yang bersangkutan. Karena itu perasaan pada umumnya bersangkutan dengan fungsi mengenai, artinya perasaan dapat timbul karena mengamati, menanggapi, membayangkan, mengingat atau memikirkan sesuatu.
- b. Perhatian Menurut Suryabrata (2002: 14) bahwa “perhatian adalah pemusatan tenaga psikis tertuju kepada suatu obyek atau banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan”. Menurut Baharudin (2009: 178) bahwa “perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu

yang ditujukan kepada suatu sekumpulan objek”. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perhatian merupakan pemusatan yang ditujukan kepada suatu objek.

- c. Aktivitas yang dimaksud adalah keaktifan atau partisipasi langsung dalam suatu kegiatan. Pendapat ini didukung oleh Suryabrata (2002: 72) bahwa “aktivitas adalah banyak sedikitnya orang menyatakan diri, menjelmakan perasaan dan pikiran-pikirannya dalam tindakan yang spontan”. Sesuai dengan beberapa pendapat diatas, aktivitas merupakan perilaku yang aktif dalam melakukan tindakan yang merupakan penjelmaan dari perasaan.

Berdasarkan pendapat yang telah ahli kemukaan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa timbulnya minat seseorang itu disebabkan oleh beberapa faktor penting yakni faktor yang mempengaruhi minat baik dari sisi intern yang meliputi emosional ataupun faktor ekstern yang melingkupi dorongan dan juga sosial. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Kemudian minat akan timbul apabila ada kecenderungan merasa tertarik pada suatu bidang yang bersifat menetap dan merasakan perasaan yang senang apabila ia terlibat aktif didalamnya. Perasaan senang ini timbul dari lingkungan atau berasal dari objek yang menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Dalyono (2001: 56-57) mengatakan bahwa “minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari”.

Pendapat-pendapat diatas menunjukkan bahwa minat dapat ditingkatkan dengan daya tarik dari luar, perasaan senang, dan sikap positif yang akan dapat meningkatkan kualitas pencapaian hasil belajar peserta didik dalam bidang studi tertentu yang besar dalam memotivasikan tindakan seseorang.

Menurut Suhartini (2001: 25) minat diklasifikasikan menjadi empat jenis berdasarkan bentuk pengekspresian dari minat, antara lain sebagai berikut:

- a) *Expressed interest*
Minat yang diekspresikan melalui verbal yang menunjukkan apakah seseorang itu menyukai atau tidak menyukai suatu objek atau aktivitas.
- b) *Manifest interest*
Minat yang disimpulkan dari keikutsertaan individu pada suatu kegiatan tertentu.
- c) *Tested interest*
Minat yang disimpulkan dari tes pengetahuan atau keterampilan dalam suatu kegiatan.
- d) *Inventoried interest*
Minat yang diungkapkan melalui inventori minat atau daftar aktivitas dan kegiatan yang sama dengan pernyataan

Minat yang diperoleh melalui adanya suatu proses belajar dikembangkan melalui proses menilai suatu objek yang kemudian menghasilkan suatu penilaian-penilaian tertentu terhadap objek yang menimbulkan minat seseorang. Penilaian-penilaian terhadap objek yang diperoleh melalui proses belajar itulah yang kemudian menghasilkan suatu keputusan mengenal adanya ketertarikan atau ketidaktertarikan seseorang terhadap objek yang dihadapinya.

2. Faktor- faktor yang mempengaruhi minat belajar

Pengertian sederhana, minat adalah keinginan terhadap sesuatu tanpa ada paksaan. Minat belajar seorang peserta didik memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yang berbeda-beda, berikut faktor minat belajar menurut Syah (2003: 132) :

a) Faktor internal

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

1. Aspek fisiologis kondisi jasmani dan tegangan otot (tonus) yang menandai tingkat kebugaran tubuh peserta didik, hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam pembelajaran.
2. Aspek psikologis aspek psikologis merupakan aspek dari dalam diri peserta didik yang terdiri dari, intelegensi, bakat peserta didik, sikap peserta didik, minat peserta didik, motivasi peserta didik.

b) Faktor Eksternal Peserta Didik

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

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

c) Faktor Pendekatan Belajar

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

3. Indikator Minat Belajar

Ada beberapa indikator peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi, hal ini dapat dikenali melalui proses belajar dikelas maupun dirumah. Menurut Djamarah (2002: 132) “indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan,

adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian”. Kemudian menurut Slameto (2010: 180) beberapa indikator minat belajar yaitu “perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan peserta didik”.

Berdasarkan beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar diatas, dalam penelitian ini menggunakan indikator minat belajar yaitu:

a) Perasaan Senang

Apabila seorang peserta didik memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

b) Keterlibatan Peserta Didik

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari pendidik.

c) Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong peserta didik terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari pendidik.

d) Perhatian Peserta Didik

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian peserta didik merupakan konsentrasi peserta didik terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Peserta didik memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan pendidik dan mencatat materi.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Arsyad (2007: 3) mengatakan bahwa “kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar”. Sedangkan menurut Sadiman dkk (2014: 7) menjelaskan “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga proses belajar dapat terjadi”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu bahan, alat atau metode yang digunakan pendidik sebagai perantara komunikasi/interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menyajikan materi pelajaran secara kongkrit sehingga

peserta didik mudah menerima dan mencerna pelajaran yang diberikan oleh pendidik yang memberikan pengaruh akan ketertarikan saat belajar sehingga peserta didik memiliki minat akan belajar.

2. Macam macam media pembelajaran

Djamarah dan Zain (2006: 124-126) mengklasifikasikan media dengan melihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya sebagai berikut:

1) Dilihat dari Jenisnya :

a. Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan Kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

b. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.

c. Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi lagi ke dalam:

1. Audiovisual Diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara dan cetak suara.
2. Audiovisual Gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film suara dan video *cassette*.

2) Dilihat dari Daya Liputnya

a) Media dengan Daya Liput Luas dan Serentak

Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Contoh radio dan televisi

- b) Media dengan Daya Liput yang Terbatas oleh Ruang dan Tempat
Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, sound slides, film rangkai yang harus menggunakan tempat tertutup dan gelap.
 - c) Media untuk Pengajaran Individual
Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri, yang termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.
- 3) Dilihat dari Bahan Pembuatannya
- a) Media Sederhana Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.
 - b) Media Komplek Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.

Sadiman (2009: 28) mengemukakan beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia, diantaranya yaitu:

1. Media Grafis
Media grafis termasuk media visual. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual, seperti: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik (*graphs*), kartun, poster, papan bulletin (*Bulletin Board*).
2. Media Audio
Media audio berkaitan dengan indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa media dapat dikelompokkan menjadi media audio, antara lain: radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.
3. Media Proyeksi Diam
Media proyeksi diam (*still projected medium*) mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual, perbedaannya pada media proyeksi diam pesan harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Adakalanya media jenis ini disertai rekaman audio, tapi ada pula

yang hanya visual saja. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain: film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), *overhead projector*, *proyektor opaque*, *tachitoscope*, *microprojection* dengan *microfilm*.

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya, media yang dapat dibuat oleh pendidik sendiri, media yang diproduksi pabrik, media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Secara umum media memiliki kegunaan yaitu: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton dalam Yamin (2007: 200-203) mengidentifikasi delapan manfaat media dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
3. Proses belajar peserta didik menjadi lebih interaktif
4. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi
5. Kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan
6. Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja

7. Sikap positif peserta didik terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditinggalkan
8. Peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

D. Multimedia Interaktif Animasi

1. Pengertian Multimedia

Munir (2013: 2) mengemukakan bahwa:

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam, sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu.

Geyeskyi dalam Munir (2013: 2) mendefinisikan multimedia adalah “kumpulan media berbasis komputer dari sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan, dan meneima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan sebagainya”. Daryanto (2013: 51) menjelaskan bahwa multimedia sendiri terbagi menjadi dua kategori yaitu :

a) Multimedia Linear

Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film.

b) Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: Aplikasi game dan CD interaktif.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa multimedia sebenarnya adalah suatu istilah generik bagi suatu media

yang menggabungkan berbagai macam media baik untuk tujuan pembelajaran maupun bukan. Keragaman media ini meliputi teks, audio, animasi, video, bahkan simulasi.

2. Pengertian Multimedia Interaktif

Menurut Daryanto (2013: 51) “multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa saja yang dikehendaki untuk proses selanjutnya”. Kemudian menurut Munir (2013: 110) “multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang di rancang oleh designer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (user)”. Berikut karakteristik multimedia interaktif dalam pembelajaran menurut Munir (2013: 115) yaitu:

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna,
- c. Bersifat mandiri dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Media interaktif ini dirancang untuk melibatkan respon pemakai secara aktif dan memberikan hubungan atau aksi yang dapat memberikan pengalaman belajar langsung. Menurut Harto (2008: 3) bahwa:

Pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komunikasi dalam media interaktif (berbasis komputer) merupakan hubungan manusia (sebagai user/pengguna produk) dengan komputer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu, biasanya

dalam bentuk CD). Dengan demikian, produk/CD/Aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan dua arah/timbal balik antara software/aplikasi dengan user.

Hal tersebut sejalan dengan Anitah (2009: 59) yang berpendapat bahwa “media interaktif adalah media yang meminta pembelajar mempratekkan keterampilan dan menerima balikkan”. Selanjutnya Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2006: 36) mengemukakan bahwa:

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

Menurut Suryani dkk (2018: 201) media interaktif adalah “media yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan media tersebut dengan mempraktikkan keterampilan yang dimiliki dan menerima feedback terhadap materi yang disajikan”. Dimana partisipasi peserta didik akan lebih besar sehingga mampu mempelajari materi mendalam yang sesuai dengan paradigma konstruktivistik, mendukung individualisasi terhadap gaya belajar setiap peserta didik, fleksibilitas yang lebih memadai sehingga lebih luwes terhadap kondisi peserta didik, mampu menyimulasikan suatu objek yang tidak bisa dihadirkan di dalam kelas.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas penulis menyimpulkan media interaktif merupakan alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer menggunakan unsur seperti suara (audio), gambar (visual) dan

teks untuk menyampaikan suatu pesan yang dapat melibatkan pemakai secara keseluruhan baik dalam menerima atau memberikan balikan yang dikendalikan dengan sistem yang sudah dirancang khusus dan memberikan respon peserta didik yang aktif. Apabila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol media tersebut, maka hal ini disebut media interaktif.

Kelebihan media interaktif dalam pembelajaran menurut Munir (2013: 113) adalah sebagai berikut:

1. Sistem pembelajarn menjadi lebih inovatif dan interaktif
2. Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran
3. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau animasi video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran
4. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga di dapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan
5. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
6. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan

Berdasarkan uraian di atas, maka multimedia interaktif mempunyai banyak kelebihan sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Sedangkan, kelemahan media interaktif menurut Anitah (2008: 65) yaitu:

1. Biaya keterbatasan yang paling signifikan untuk interaksi dengan video adalah biaya
2. Produksi yag mahal. Akan sangat mahal untuk produksi seperti CD Rom dan DVD
3. Kekakuan. Diset komersial tidak dapat diubah sekali buat, karena itu materi menjadi kadaluarsa.

3. Animasi

Menurut Suheri (2006: 29) “animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan”. Animasi mewujudkan ilusi (*illusion*) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Dalam hal ini yang dimaksud dengan objek dapat berupa tulisan, gambar hewan, gambar tumbuh-tumbuhan, gambar manusia, dan lain-lain. Animasi dibangun berdasarkan manfaatnya sebagai perantara atau media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan, misalnya:

- a) Media hiburan
- b) Media persentasi
- c) Media iklan/promosi
- d) Media ilmu pengetahuan
- e) Media bantu atau tools
- f) Media pelengkap

Penelitian ini penggunaan animasi bukan media utama melainkan animasi hanya sebagai media pelengkap di dalam media interaktif yang digunakan sehingga animasi yang ditimbulkan dalam media interaktif yang digunakan peneliti dalam mata pelajaran matematika ini tidak banyak. Animasi pada penelitian ini digunakan untuk menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus dan semangat saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan media interaktif animasi merupakan media pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi lebih aktif karena sistem pembelajaran ini berbasis multimedia, yang terdiri dari gabungan berbagai aspek media (termasuk animasi), sebagaimana yang dikemukakan oleh Asyhar (2012: 77) bahwa “multimedia adalah media yang melibatkan jenis media untuk merangsang semua indra dalam satu kegiatan pembelajaran”. Hal ini media visual (mengandalkan media penglihatan/dapat dilihat), media audio (mengandalkan indra pendengaran/dapat didengar), dan media audio visual (melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran/ dapat dilihat dan di dengar).

E. Mata Pelajaran Matematika

1. Matematika di Sekolah Dasar

Matematika merupakan satu bidang studi yang diajarkan di Sekolah Dasar. Menurut Russefendi dalam Suwangsih (2006: 3) mengemukakan bahwa “matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran) bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi”. Matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran

Matematika merupakan suatu pelajaran yang tersusun secara beraturan, logis, berjenjang dari yang paling mudah hingga yang paling rumit.

Beberapa pengertian matematika menurut para ahli yaitu :

- a) Reys dalam Murniati (2007: 46) mengatakan bahwa “matematika adalah telaah tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola berfikir, suatu seni, suatu bahasa, dan suatu alat”.
- b) Berdasarkan etimologis, Tinggi dalam Suherman, dkk., (2003: 16) mengemukakan bahwa “matematika berarti ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah suatu disiplin ilmu untuk memperoleh pengetahuan dalam memahami arti dari struktur-struktur, hubungan-hubungan, simbol-simbol yang ada dalam materi pelajaran matematika sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku pada diri peserta didik.

Tujuan pembelajaran matematika di SD dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan Depdiknas 2006 SD adalah sebagai berikut :

- a) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- b) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- c) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- d) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- e) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, sifat ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Demi mewujudkan tujuan di atas maka dilaksanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan berbagai metode model dan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan antara lain media pembelajaran realia, media gambar, media interaktif. Pada penelitian ini penulis menggunakan media pembelajaran interaktif animasi.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar matematika pada hakekatnya adalah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan dalam memahami arti dari struktur-struktur, hubungan-hubungan, simbol-simbol yang ada dalam materi pelajaran matematika sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku pada diri peserta didik.

2. Materi Matematika

Materi matematika kelas 5 semester 2 terdiri dari 4 pokok bahasan:

1. Materi Pokok : Volume Bangun Ruang
2. Materi Pokok : Jaringan Bangun Ruang
3. Materi Pokok : Penyajian Data Tunggal
4. Materi Pokok : Interpretasi data

Materi pokok yang di ambil pada penelitian ini yaitu pada pembelajaran awal dengan materi pokok volume bangun ruang yang selaras dengan media yang dimiliki atau yang akan digunakan peneliti.

Pada materi volume bangun ruang sangat selaras dengan media yang akan di gunakan peneliti yakni media interaktif animasi yang akan

menunjukkan bagaimana bentuk, jenis maupun ciri-ciri pada bangun ruang. Peserta didik tidak hanya ditunjukkan sebuah contoh visual bentuk tetapi juga diberikan penjelasan tentang rumus serta soal-soal dan ada pula edu games dalam media interaktif yang digunakan pada penelitian ini, media interaktif animasi pada materi volume bangun ruang banyak kegiatan pembelajaran yang melibatkan kegiatan peserta didik dalam pembelajaran.

F. Penelitian yang Relevan

Banyak penelitian yang telah dilakukan mengenai media pembelajaran interaktif animasi dalam rangka meningkatkan minat belajar peserta didik, dalam penelitian tersebut dinyatakan bahwa adanya pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik.

Penelitian yang relevan tentang media pembelajaran interaktif animasi diantaranya sebagai berikut:

1. Yunita (2017) melakukan penelitian di Darussalam. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa Aktivitas belajar peserta didik yang dibelajarkan dengan media animasi sangat berpengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa di SMP 1 Darussalam. Pengaruh nya dapat dilihat dari hasil dan aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Satriansyah (2016) melakukan penelitian di Darussalam. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang terjadi dengan menggunakan media interaktif pada pembelajaran konsep usaha dan

energi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di MTsS Ulumul Qur'an Banda Aceh pada kelas VIIb. Pengaruh nya dapat dilihat dari hasil dan aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Hakim (2016) melakukan penelitian di Bandung. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan media interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Pengaruh nya dapat dilihat dari hasil dan aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
4. Farida (2014) melakukan penelitian di Surakarta. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Pengaruh nya dapat dilihat rata rata hasil angket dan aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
5. Jatmiko (2015) melakukan penelitian di Yogyakarta. Dari hasil penelitian diperoleh kesimpulan terdapat pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Agama Islam. Pengaruh nya dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan kelima hasil penelitian di atas, penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang telah dijelaskan, yaitu ada pengaruh minat belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif animasi yang akan dilaksanakan di SDN 2 Palapa, sedangkan perbedaannya terdapat pada tempat dan waktu kegiatan penelitian, melalui penelitian tersebut dapat dilakukan

sebuah penelitian eksperimen mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif animasi terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas V SDN 2 Palapa.

G. Kerangka Pikir

Sugiyono (2016: 91) “kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Sedangkan menurut Arikunto (2014: 99) “kerangka pikir adalah bagian dari teori yang menjelaskan tentang alasan atau argumen bagi rumusan hipotesis, akan menggambarkan alur pemikiran peneliti dan memberikan penjelasan kepada orang lain tentang hipotesis yang diajukan”. Pada bagian ini akan dijelaskan antara pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi diketahui banyak peserta didik kelas V SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung yang memiliki daya minat belajar matematika yang rendah. Ada banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik perhatian peserta didik. Berdasarkan faktor yang mempengaruhi minat belajar di atas, penggunaan media pembelajaran yang menjadi penyebab yang cukup mendasar.

Media pembelajaran merupakan alat bantu peserta didik untuk menyalurkan pesan dari pendidik kepada peserta didik, sehingga dapat merangsang pikiran,

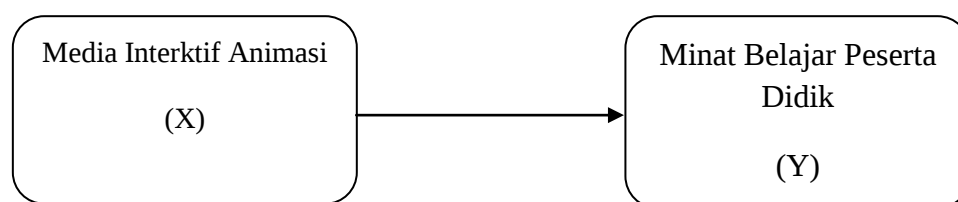
perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Jadi penggunaan media pembelajaran diartikan sebagai pendaya gunaan berupa tindakan alat bantu pendidik dan peserta didik sebagai penyalur pesan dalam proses pembelajaran. Pada saat pendidik menggunakan media, pendidik dapat menggunakan bermacam-macam media karena media sangatlah beragam. Namun dalam hal ini, peneliti menggunakan media interaktif animasi, mengingat pemanfaatan media dalam pelajaran matematika akan sangat membantu peserta didik untuk memahami materi dan sebagai pendongrak minat belajar itu sendiri.

Adanya penggunaan media maka aktivitas peserta didik dalam pembelajaran tidak hanya mendengarkan uraian dari pendidik, peserta didik juga lebih aktif dalam aktifitas mengamati, menggunakan dan menggali informasi, media pembelajaran sebagai penyalur pesan, cara belajar ini merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik dalam belajar matematika, namun dalam menggunakan media ada prinsip dalam memilih media. Media dipilih untuk disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran kesesuaian materi akan dilihat dari kompetensi dasar (KD).

Penggunaan media interaktif animasi dalam proses pembelajaran pada penelitian ini menggunakan pembelajaran matematika. Minat belajar matematika dalam proses pembelajaran meliputi perhatian, perasaan senang, keterlibatan peserta didik, ketertarikan peserta didik. Pengaruh penggunaannya dapat dilihat dari perbedaan *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan uraian diatas maka diduga ada pengaruh penggunaan media interaktif animasi dengan minat belajar matematika peserta didik, artinya semakin efektif media yang digunakan maka minat belajar matematika peserta didik pun akan tinggi.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka pikir penelitian

Keterangan :

X : Variabel bebas

Y : Variabel terikat

Skema di atas menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki satu variabel X yakni media interaktif animasi dan satu variabel Y yakni minat belajar matematika peserta didik. Dari kedua variabel tersebut kemudian dilakukan penelitian dan analisis data untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas V SDN 2 Palapa.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis digunakan sebagai pendukung dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2005: 306) “hipotesis adalah merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang diberikan oleh seorang peneliti sebelum dilakukanya penelitian dan masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui data yang terkumpul dalam penelitian.

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas dirumuskan hipotesis yaitu:

1. Terdapat perbedaan penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas V SDN 2 Palapa tahun ajaran 2018/2019.
2. Terdapat pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas V SDN 2 Palapa tahun ajaran 2018/2019.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2016: 107) “metode penelitian eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu”.

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode *quasi experimental design* dengan desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang merupakan bentuk metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) yaitu desain kuasi eksperimen dengan melibatkan perbedaan *pretest posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara random (acak). Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan perlakuan pembelajaran yang sama dari segi tujuan, isi, bahan pembelajaran dan waktu belajar. Perbedaan terletak pada penggunaan media interaktif animasi dengan mengamati dari aktivitas peserta didik di kelas eksperimen dan mengambil skor angket minat belajar.

Tabel 2. Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pre-test</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	Y1	X1	Y2
Kontrol	Y1		Y2

Sumber: Sugiyono 2016

Keterangan :

X1 : Perlakuan peserta didik menggunakan media interaktif animasi

Y1 : Tes awal yang sama pada kedua kelas

Y2 : Tes akhir yang sama pada kedua kelas

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh tersebut dengan cara memberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembelajaran di kelas eksperimen diberi perlakuan dengan penggunaan media interaktif animasi, sedangkan kelas kontrol tidak memperoleh perlakuan penggunaan media interaktif animasi. Pada awal pembelajaran diberi *pretest* untuk mengetahui sejauh mana minat belajar peserta didik kemudian pada akhir pertemuan peserta didik diberi *posttest*, yaitu dengan memberikan angket dalam bentuk pilihan ganda yang dilakukan pada kedua kelas sampel dengan angket yang sama untuk mengetahui minat belajar peserta didik.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini telah diawali dengan observasi pada penelitian

pendahuluan pada November 2018 dan penelitian dilaksanakan pada semester genap tanggal 8 Januari 2019 – 24 Januari 2019 di kelas V tahun ajaran 2018/2019.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Menurut Arikunto (2013: 173) populasi adalah “keseluruhan subjek studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus”. Selanjutnya menurut Margono (2010: 118) bahwa populasi adalah “keseluruhan objek penelitian yang terdiri manusia, benda-benda, hewan, tumbuhan, gejala- gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang akan diteliti. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019.

Tabel 3. Jumlah Peserta Didik Kelas V SDN 2 Palapa Tahun Ajaran 2018/2019

Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
	L	P	
V A	19	21	40
V B	23	18	41
V C	20	21	41
V D	18	22	40
Jumlah	80	82	162

Sumber : Data Dokumentasi SDN 2 Palapa

2. Teknik Sampling

Sugiyono (2013: 118) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sedangkan menurut pendapat Arikunto (2010: 174) “sampel atau contoh adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel adalah jumlah atau karakteristik yang mewakili populasi yang diteliti.

Penelitian ini menggunakan 2 kelas yang digunakan sebagai sampel. Kelas pertama disebut kelas eksperimen dengan pemberian perlakuan khusus berupa penerapan media pembelajaran interaktif animasi dan kelas kedua yaitu kelas kontrol yang menerapkan metode pembelajaran informatif/konvensional. Kemudian kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas VD dan kelas yang terpilih sebagai kelas kontrol adalah kelas VA .

Selanjutnya menurut Sugiyono (2013: 118) “teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan”. Penelitian ini menggunakan teknik sampling *non probability* sampling dengan jenis teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Pertimbangan diambilnya kelas VD sebagai kelas eksperimen adalah karena minat belajar peserta didik pada kelas tersebut sangat rendah yang berdampak pada banyaknya jumlah peserta didik yang mendapat nilai di

bawah KKM yaitu 24 peserta didik dari 40 peserta didik dibandingkan dengan kelas VA (kelas kontrol), sehingga peneliti perlu melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran interaktif animasi yang peneliti ambil pada penelitian ini.

Tabel 4. Jumlah Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Jumlah Peserta Didik
VA (kontrol)	40
VD (eksperimen)	40
Jumlah	80

Sumber: Data Dokumentasi SDN 2 Palapa

D. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari 2 tahapan yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut, adalah:

1. Tahap persiapan

Tahap persiapan yang merupakan kegiatan sebelum dimulai penelitian yang meliputi:

- a. Melengkapi surat izin penelitian pendahuluan
- b. Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing serta pihak sekolah mengenai rencana teknis penelitian
- c. Mengobservasi sekolah yang akan menjadi tempat penelitian sebagai langkah awal yang dilakukan oleh peneliti untuk mengamati
- d. Menyusun instrumen penelitian yakni angket minat belajar
- e. Meminta validator untuk memvalidasi instrumen penelitian yakni angket minat belajar pada mata pelajaran matematika.

- f. Menyusun perangkat pembelajaran yakni rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

2. Tahap pelaksanaan

- a. Melaksanakan proses pembelajaran pada kelas eksperimen (kelas VD) menggunakan media pembelajaran interaktif Animasi dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun dengan peneliti bertindak sebagai pendidik tetapi sebelum pembelajaran diberikan *pre test* untuk mengukur sejauh mana minat belajar peserta didik.
- b. Melaksanakan proses pembelajaran pada kelas kontrol (kelas V A) tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif Animasi dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun dengan peneliti bertindak sebagai pendidik tetapi sebelum pembelajaran diberikan *pre test* untuk mengukur sejauh mana minat belajar peserta didik.
- c. Memberikan angket minat belajar pada kelas eksperimen yakni kelas V D dengan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif Animasi.
- d. Memberikan angket minat belajar pada kelas control yakni kelas V A dengan proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif Animasi.

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2014: 63) mengemukakan bahwa variabel penelitian adalah “suatu sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai

variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen).

1. Menurut Sugiyono (2014: 63) variabel bebas adalah “variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (dependen)”. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media interaktif animasi, dilambangkan dengan (X).
2. Menurut Sugiyono (2014: 63) variabel terikat adalah “variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (independent)”. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu minat belajar siswa dilambangkan dengan (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi Konseptual variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media interaktif Animasi adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: Aplikasi game dan CD interaktif. Media interaktif merupakan media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara. Pendidik dituntut kreatif untuk menciptakan suatu media pembelajaran yang menarik sehingga mampu membuat suasana pembelajaran lebih

bermakna yang membuat peserta didik aktif dan mendapatkan pembelajaran bermakna.

- b. Minat Belajar suatu perasaan senang atau tertarik pada sesuatu obyek tertentu sehingga terdorong untuk bisa berkecimpung di dalamnya dan memperhatikannya secara terus menerus tanpa ada paksaan dari luar.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Media Pembelajaran Interaktif Animasi

Media interaktif animasi dalam penelitian ini merupakan variabel bebas (X). Definisi operasional dari media pembelajaran interaktif animasi pada penelitian ini adalah suatu media pembelajaran yang meliputi gabungan unsur audio dan visual disertai animasi sebagai pelengkap dimana media ini dalam bentuk video rekaman yang dikemas dalam bentuk compac disc dan disebut CD pembelajaran interaktif yang dapat menumbuhkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran lebih bermakna. Adapun indikator untuk pencapaian ini ini adalah peningkatan minat belajar matematika peserta didik yang diamati dari hasil observasi.

Tabel 5. Kisi- Kisi Variabel X

VARIABEL X	ASPEK YANG DIAMATI	SUB ASPEK YANG DIAMATI
Media Interaktif Animasi	- Mengamati teks, gambar, dan video dengan baik	- Peserta didik memberikan tanggapan atau pendapatnya mengenai gambar, teks, video yang disediakan oleh guru atau yang terdapat pada buku teks
	- Keberanian untuk bertanya	- Peserta didik mengajukan pertanyaan mengenai cara menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kubus&balok
	- Keberanian untuk mengemukakan pendapat	- Peserta didik mengemukakan pendapat atau pertanyaan tentang cara menentukan volume kubus&balok dengan rumus
	- Melakukan diskusi dengan tanggung jawab	- Peserta didik berdiskusi kelompok mengerjakan contoh soal yang diberikan oleh guru dari media atau yang terdapat pada buku teks
	- Mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas	- Peserta didik menyajikan hasil diskusi (penyelesaian masalah) yang berkaitan dengan volume kubus&balok di depan kelas
	- Menulis (mencatat) materi yang penting	- Peserta didik meringkas materi yang penting tentang menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume kubus&balok
	- Mengerjakan tugas yang diberikan	- Peserta didik menyelesaikan soal-soal yang telah disediakan oleh guru yang terdapat pada media atau pada buku teks tentang menentukan volume kubus&balok dengan rumus
	- Melaksanakan kegiatan berdasarkan perintah guru	- Peserta didik membaca dan mengamati kembali penjelasan tentang menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang kemudian maju ke depan kelas untuk menjawab pertanyaan pada media

Sumber: Hasil olah data peneliti 2019

b. Minat Belajar

Minat belajar dalam penelitian ini merupakan variabel terikat (Y).

Definisi operasional minat belajar dalam penelitian ini adalah kesadaran dalam diri individu yang merasa tertarik, senang serta perhatian yang sengaja diberikan terhadap mata pelajaran tertentu yang disukai dalam waktu cenderung lama, yang membawa perubahan tingkah laku secara keseluruhan meliputi perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan dan perhatian.

Tabel 6. Kisi-Kisi Variabel Y

Variabel Y	Indikator	Sub Indikator	No Soal	Jumlah Soal
Minat Belajar Matematika Peserta Didik	Perasaan senang	Antusias peserta didik saat mengikuti pelajaran	7, 16	2
		Respon peserta didik saat mengikuti pelajaran	1, 9, 11, 20, 21	5
	Perhatian	Perhatian saat mengikuti pelajaran	2, 13	2
		Konsentrasi peserta didik saat mengikuti pelajaran	5, 8, 14	3
	Ketertarikan	Ketertarikan saat pelajaran berlangsung	3, 6, 10	3
		Kemauan untuk mengikuti pembelajaran	4, 17, 18, 19	4
	Keterlibatan	Kesadaran untuk bertanya	15, 22	2
		Keterlibatan peserta didik saat menjawab pertanyaan dan berdiskusi	23	1
		Kesadaran untuk belajar	12, 24	2

Sumber: Hasil olah data peneliti 2019

Pertanyaan positif terdapat pada nomor:

1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 12, 13, 15, 20, 21, 22, 23, 24.

Pertanyaan negatif terdapat pada nomor:

6, 7, 11, 14, 16, 17, 18, 19.

G. Teknik Pengumpulan Data

Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data dapat memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik non-tes berupa observasi, angket dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang diteliti. Observasi yang digunakan peneliti adalah obeservasi yang terus terang atau tersamar, peneliti dalam melakukan pengumpulan data menyatakan terus terang kepada sumber data, sedang melakukan penelitian sehingga mereka yang diteiti mengetahui sejak awal hingga akhir aktivitas penelitian.

Lembar observasi digunakan oleh peneliti hanya untuk data pendukung dalam mengetahui minat belajar peserta didik dalam pembelajaran yang disajikan. Observasi ini diharapkan dapat mengetahui perilaku peserta didik dalam pembelajaran yang menggunakan media interaktif animasi dan yang tidak menggunakan media interaktif animasi.

2. Angket

Penelitian ini, angket ditujukan untuk peserta didik agar peneliti dapat menarik kesimpulan terhadap pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat peserta didik dalam belajar matematika. Penelitian

ini menggunakan jenis angket tertutup, yakni angket dengan alternatif jawaban yang telah disediakan dan responden tinggal memilih alternatif jawaban dengan jalan memberi tanda silang, untuk jawaban berupa option A B C dan D, skor masing-masing option menggunakan skala likert dengan interval skor 1-4, pada item angket yang positif untuk option A skornya 4, B dengan skor 3, C dengan skor 2, dan D dengan skor 1. Sedangkan untuk item angket yang negatif untuk skor tiap optionnya adalah sebaliknya.

3. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010: 231) “teknik dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah, dan bukan berdasarkan perkiraan”. Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian seperti catatan, arsip sekolah, perencanaan pembelajaran, dan data pendidik. Selain itu, dokumentasi juga digunakan untuk melihat gambaran proses pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto foto yang diambil pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat mengetahui keadaan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran.

H. Instrumen Penelitian

1. Jenis intrumen

Instrument penelitian merupakan alat yang akan digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Penelitian ini menggunakan instrument penelitian non tes yaitu lembar angket atau kuesioner untuk mengukur minat belajar.

a. Lembar Angket/kuesioner

Lembar angket/kuesioner digunakan untuk mengukur minat belajar peserta didik. Menurut Margono (2007: 167-168) kuesioner adalah “suatu alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk menjawab secara tertulis pula oleh responden dimaksudkan untuk memperoleh informasi tentang diri responden atau tentang orang lain”. Adapun angket atau kuesioner yang digunakan dalam penelitian adalah angket tertutup dengan 24 butir pernyataan yang dikembangkan berdasarkan indikator-indikator minat belajar peserta didik menurut Slameto (2010: 180) “yang meliputi, perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan dan perhatian peserta didik”.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan skala pengukuran skala likert dengan jalan memberi tanda silang pada tiap item pernyataan. Menurut Sugiyono (2016: 134-135) “skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial ini telah ditetapkan

secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut variable penelitian”. Variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variable, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak ukur untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan yang akan dijawab oleh responden.

Jawaban berupa option A B C dan D, skor masing-masing option menggunakan skala likert dengan interval skor 1-4, pada item angket yang positif untuk option A skornya 4, B dengan skor 3, C dengan skor 2, dan D dengan skor 1. Sedangkan untuk item angket untuk skor tiap option adalah sebaliknya.

2. Uji persyaratan instrument

Sebelum uji coba instrumen dilakukan, terlebih dahulu dilakukan pengujian instrumen menggunakan *content validity*. *Content validity* merupakan validitas lewat pengujian terhadap isi tes atau instrumen dengan analisis rasional atau lewat *professional judgement*.

a. Uji coba instrument

Setelah instrumen di validasi oleh ahli kemudian instrumen tersebut diuji cobakan kepada peserta didik. Uji coba instrumen dilakukan pada peserta didik kelas V diluar sampel.

b. Uji persyaratan instrumen non tes

Setelah dilakukan uji coba instrumen, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui

validitas soal dan reabilitas soal sebelum di ujikan kepada peserta didik.

1. Uji Validitas Instrumen

Menurut Arikunto (2014: 211) “validitas adalah ukuran yang mengajukan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan instrumen”. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi, sebaliknya instrumen yang tidak valid berarti memiliki validitas yang rendah. Validitas instrumen dapat diketahui menggunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

R = Koefisien korelasi Pearson

$\sum xy$ = Jumlah hasil dari X dan Y setelah dikalikan

$\sum x$ = Jumlah skor X

$\sum y$ = Jumlah skor Y

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat dari skor X

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat dari skor Y

n = Jumlah sampel

Kriteria uji apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Margono (2007: 181) “reliabilitas berhubungan dengan kemantapan, ketepatan dan homogenitas suatu alat ukur”. Suatu instrumen dikatakan mantap apabila dalam mengukur sesuatu

berulangkali, dengan syarat bahwa kondisi saat pengukuran tidak berubah, instrumen tersebut memberikan hasil yang sama. Adapun rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas dalam penelitian ini menurut Arikunto (2013: 109) adalah menggunakan rumus Alpha Cronbach, yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

r_{11} = Realibitas yang dicari
 $\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item
 σ_t^2 = Varians total
 N = Banyaknya butir soal

Bila koefisien reliabilitas telah dihitung maka untuk menentukan kriteria reliabilitas yakni sebagai berikut:

Tabel 7. Kriteria Reliabilitas

Koefisien relibilitas (r11)	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah

Sumber: Arikunto 2013

I. Teknik analisis data dan pengujian hipotesis

1. Teknik Analisis Data Aktifitas Pembelajaran Peserta Didik Kelas Kontrol dan Eksperimen

Aktivitas data dalam penelitian ini untuk mengetahui aktivitas pembelajaran dengan media interaktif animasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan lembar observasi.

Rumus yang digunakan adalah deskriptif presentase yang menggambarkan besarnya presentase keaktifan peserta didik dalam proses belajar.

$$\text{Keaktifan peserta didik} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil keaktifan belajar peserta didik kemudian dikategorikan seperti pada tabel berikut:

Tabel 8. Kriteria Keaktifan Peserta Didik

Presentase	Keaktifan Peserta Didik
75% - 100%	Sangat Aktif
50% - 74,99%	Aktif
25% - 49,99%	Cukup Aktif
0% - 24,99%	Kurang Aktif

Sumber: Sugiyono 2010

2. Pengujian Hipotesis

Menurut Sugiyono (2014: 96) “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”.

Hipotesis yang akan diuji adalah:

Ho = Tidak ada Perbedaan Penggunaan Media Interaktif Animasi

Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 2 Palapa
Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019..

Ha = Ada Perbedaan Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap

Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 2 Palapa Bandar
Lampung Tahun Ajaran 2018/2019

Ho = Tidak ada Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi

Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 2 Palapa
Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019..

Ha = Ada Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap

Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 2 Palapa Bandar
Lampung Tahun Ajaran 2018/2019.

- a. Adapun untuk mengetahui perbedaan variabel X terhadap variabel Y menggunakan rumus *Independent Sample t-test* menurut Sugiyono (2018: 291) yaitu:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

t : nilai t hitung

$\bar{X}_1$: rata-rata nilai kelompok kesatu

$\bar{X}_2$: rata-rata nilai kelompok kedua

s_1^2 : varians kelompok kesatu

s_2^2 : varians kelompok kedua

n_1 : banyak subjek kelompok kesatu

n_2 : banyak subjek kelompok kedua

Kriteria pengujian apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima. Sebaliknya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak.

- b. Untuk mengetahui variabel bebas X berpengaruh terhadap variabel Y yang artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi (dapat digeneralisasikan) yaitu menggunakan rumus koefisien regresi linier sederhana. Menurut Priyatno (2009: 135) persamaan regresi untuk regresi linier sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

$\hat{Y}$ = nilai prediksi variabel dependen

a = konstanta, nilai $\hat{Y}$ jika $X = 0$

b = koefisien regresi, yaitu nilai peningkatan atau penurunan variabel $\hat{Y}$ yang didasarkan variabel X

X = variabel independen.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada perbedaan penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas V.
2. Ada pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas V.

Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan rata-rata hasil data angket minat belajar peserta didik kelas eksperimen dengan menggunakan media interaktif animasi lebih besar daripada kelas kontrol yang tidak menggunakan media interaktif animasi dan dapat dilihat dari besarnya nilai keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran menggunakan media interaktif animasi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran yang ditujukan kepada:

1. Peserta Didik
 - a. Diharapkan untuk memperbanyak pengalaman belajar yang didapat dari lingkungan sekitar.

- b. Diharapkan dapat memotivasi dirinya sendiri untuk giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah.

2. Pendidik

- a. Diharapkan memilih media pembelajaran interaktif animasi yang dapat menarik perhatian peserta didik. Pemilihan media pembelajaran harus menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif sehingga tercipta pembelajaran yang lebih optimal dan hasil belajar pada pembelajaran dapat meningkat.
- b. Diharapkan Media interaktif dapat menjadi alternatif dalam pemilihan media pembelajaran, karena dengan menggunakan media interaktif tersebut dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika yang akan berdampak pada hasil belajar dan prestasi belajar peserta didik.
- c. Sebaiknya menambah media pembelajaran baru yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran sehingga menjadi efektif dan efisien yang dapat membantu pendidik memperjelas materi yang disampaikan.

3. Kepala Sekolah

Sebaiknya kepala sekolah mengkondisikan pihak pendidik untuk menggunakan media realia dan membantu pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang beragam sehingga dapat dijadikan referensi untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya dan pendidikan pada umumnya.

4. Peneliti Lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian dibidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang Pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Al-tabany dan Trianto, Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Anitah, Sri. 2009. *Media Pembelajaran*. UNS Press, Surakarta.
- Aritonang, Keke T. 2008. *Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Penabur. No.10 Tahun ke-7 (2008) 11-21. <http://bpkpenabur.or.id/wp-content/uploads/2015/10/jurnal-No10-Thn7-Juni2008.pdf>. Diakses pada tanggal 26 Januari 2019.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta, Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Baharudin. 2009. *Psikologi Pendidikan Refleksi Teoritis Terhadap Fenomena*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Dalyono, Muhammad. 2001. *Psikologi Pendidikan*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Daryanto. 2013. *Media pembelajaran*. Gava Media, Yogyakarta.
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Depdiknas, Jakarta.
- Dimiyati, Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Djaali 2008. *Psikologi Pendidikan*. PT Bumi Askara, Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta, Jakarta.

- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Farida, Hanik. 2014. *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDIT Mta Matesih Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta. <http://eprints.ums.ac.id/29532/>. Diakses pada tanggal 11 November 2018.
- Frey, Barbara dan Sutton, Jane. 2010. *A Model for Developing Multimedia Learning Projects*. Journal of Online Learning and Teaching. Vol.6 No.2, June 491-507. http://jolt.merlot.org/vol6no2/frey_0610.pdf. Diakses pada tanggal 2 November 2018.
- Hakim, Arif Rahman. 2016. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD*. <http://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/2827>. Diakses pada tanggal 10 November 2018.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Sinar Baru Algensindo, Bandung.
- Hasni, Abdelkrim dan Potvin, Patrice. 2015. *Student's Interest in Science and Technology and its Relationships with Teaching Methods, Family Context and Self-Efficacy*. International Journal of Environmental & Science Education, 2015, 10(3), 337-366. <http://www.ijese.net/makale/49>. Diakses pada tanggal 10 november 2018.
- Jatmiko, Dani. 2015. *Pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran pendidikan agama islam terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar negeri sebangsalan purworejo*. Universitas Negeri Yogyakarta. https://eprints.uny.ac.id/28101/1/Dani%20Jatmiko_08105241011.pdf. Diakses pada tanggal 13 November 2018.
- Kemendikbud. 2012. *Dokumen Kurikulum 2013*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Komalasari, Kokom. 2015. *Pembelajaran Kontekstual*. Replika Aditama, Bandung.
- Milovanović, Marina et al. 2013. *Application of Interactive Multimedia Tools in Teaching Mathematics-Examples of Lessons From Geometry*. Turkish Online Jurnal of Educational Technology. January 2013, Vol.12, issue 1: 19-31. www.tojet.net. Diakses tanggal 2 November 2018.

- Munir. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Alfabeta CV, Bandung.
- Murniati, Endyah. 2007. *Kesiapan Belajar Matematika di Sekolah Dasar*. SIC, Surabaya.
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Nusir et al. 2012. *Studying The Impact Of Using Multimedia Interactive Programs At Children Ability To Learn Basic Math Skills*. Acta Didactica Napocensia. 5(2):17-31. http://dppd.ubbcluj.ro/adn/article_5_2_3.pdf. Diakses tanggal 2 November 2018.
- Paseleng, Mila dan Arfiyani, Rizki. 2018. *Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. DOI:10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p131149. <https://www.researchgate.net/publication/315109937>. Diakses tanggal 2 November 2018.
- Priyatno, Duwi. 2009. *Belajar Olah Data Dengan SPSS*. Andi, Yogyakarta.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina, Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan*. UNNES Press, Semarang.
- Rusman. 2015. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT Raja Grafindo Persada Cetakan ke-7, Jakarta.
- Sadiman, Arief S dkk. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sardiman, A. M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Satriansyah, Edi. 2016. *Penggunaan Media Interaktif Pada Pembelajaran Konsep Usaha Dan Energi MTsS Ulumul Quran Banda Aceh*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. <https://repository.ar-raniry.ac.id/447/1/upload%20perpus.pdf>. Diakses pada tanggal 10 November 2018.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya, Bandung.

- Suhartini, Dewi. 2001. *Minat Siswa Terhadap Topik-Topik Terhadap Mata Pelajaran 15 Sejarah Dan Faktor-Faktor Yang Melatarbelakanginya: Studi Deskriptif Terhadap Siswa Sekolah Menengah Umum Negeri Di Kota Bogor*. Tesis. Magister Pendidikan Ilmu Sosial. UPI, Bandung.
- Suheri, Agus. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jurnal Media Teknologi, Vol. 2, No. 1. Universitas Suryakencana, Cianjur.
- Suherman, Erman dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Suwangsih, Erna dan Tiurlina. 2006. *Model Pembelajaran Matematika*. UPI Press, Bandung.
- Suryabrata. 2002. *Psikologi Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Suryani, Nunuk dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Syah, Muhibbin. 2012. *Psikologi Belajar*. Rajawali Press, Jakarta.
- Yamin, Martinis. 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Gaung Persada Press, Jakarta.
- Yunita, Liza. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMP 1 Darussalam*. Universitas Islam Negeri Ar-raniry Darussalam-Banda Aceh. <https://repository.ar-raniry.ac.id/504/1/skripsi%20gabungan.pdf>. Diakses pada tanggal 10 November 2018.