

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF ANIMAKER TERHADAP MINAT BELAJAR IPAS PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 8 METRO TIMUR

Oleh

INDAH NUR SAPITRI

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya minat belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 8 Metro Timur pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan minimnya media interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *Animaker* terhadap minat belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan desain *non-equivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri dari 57 peserta didik kelas IVA dan IVB. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes dan non-tes. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *Animaker* memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari meningkatnya aspek perasaan senang, perhatian, partisipasi aktif, kemauan belajar, dan usaha peserta didik. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan *Animaker* dengan peningkatan minat belajar. Ini membuktikan bahwa media *Animaker* berpengaruh dan sesuai dengan karakteristik belajar visual dan audiovisual peserta didik sekolah dasar.

Kata kunci : *Animaker*, IPAS, minat belajar, media interaktif.

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING ANIMAKER INTERACTIVE MEDIA ON STUDENTS' INTEREST IN LEARNING SCIENCE IN CLASS IV OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 8 METRO TIMUR

By

INDAH NUR SAPITRI

The problem in this study was the low learning interest of fourth-grade students at SD Negeri 8 Metro Timur in the subject of Science and Social Studies (IPAS), which was caused by monotonous teaching methods and the lack of interactive media. This study aimed to determine the effect of using the interactive media Animaker on students' learning interest. The research method used was a quasi-experiment with a non-equivalent control group design. The sample consisted of 57 students from classes IVA and IVB. Data collection techniques involved both test and non-test instruments. Based on the results of the study, it was concluded that the use of Animaker as an interactive medium had a positive impact on increasing students' learning interest. This was evident from improvements in aspects such as enjoyment, attention, active participation, willingness to learn, and student effort. The results of a simple linear regression test showed a significant relationship between the use of Animaker and the increase in learning interest. This proved that Animaker was effective and suited to the visual and audiovisual learning characteristics of elementary school students.

Keywords: Animaker, IPAS, interactive media, learning interest.