

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

(Skripsi)

Oleh

**INDAH NUR SAPITRI
NPM 2113053299**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

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.

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

Oleh

**INDAH NUR SAPITRI
NPM 2113053299**

Skripsi

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

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

Nama Mahasiswa

: Indah Nur Sapitri

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2113053299

Program Studi

: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

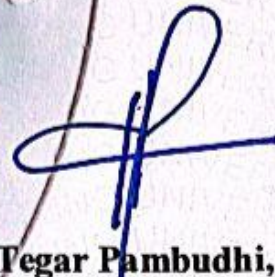
1. Komisi Pembimbing

Dosen pembimbing I



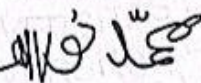
Dayu Rika Perdana, M.Pd.
NIK. 231502870709201

Dosen Pembimbing II



Tegar Pambudhi, M.Pd.
NIK. 231804910418101

2. Ketuan Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Dayu Rika Perdana, M.Pd



Sekretaris

: Tegar Pambudhi, M.Pd.



Penguji

: Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 10 Juli 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah :

Nama : Indah Nur Sapitri
NPM : 2113053299
Program Studi : S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Animaker* Terhadap Minat Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur” tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 10 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Indah Nur Sapitri
NPM 2113053299

RIWAYAT HIDUP



Indah Nur Sapitri dilahirkan di Kota Bekasi, Provinsi Jawa Barat, pada tanggal 8 Juli 2003. Peneliti merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Wawan Kurnia dan ibu Yurida.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri Kegeringan lulus pada tahun 2015
2. SMP Negeri 1 Batu Brak lulus pada tahun 2018
3. SMK Negeri 1 Liwa lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti mendaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur PMPAP.

Tahun 2024 pada bulan Januari-Februari peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Kemukus, Kecamatan Ketapang, Kabupaten Lampung Selatan.

MOTTO

*“Teknologi tidak akan menggantikan guru hebat, tetapi di tangan guru hebat,
teknologi bisa menjadi kekuatan yang mengubah”*

(George Couros)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Alhamdulillahillobbil'amin, dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT karena atas karunia, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Teiring doa, rasa syukur, dan segala kerendahan hati. Dengan segala cinta dan kasih sayang kupersembahkan karya ini untuk orang-orang yang sangat berharga dalam hidupku :

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Wawan Kurnia dan Ibu Yurida, yang sangat kusayangi terimakasih banyak atas semua hal yang kalian berikan kepada anakmu segala hal kalian lakukan untuk mewujudkan cita-cita anakmu, terimakasih atas jerih payah selama ini dalam membesarkanku, memberikan pendidikan, menyayangiku, mendukungku, selalu ada untukku dan selalu mendoakanku disetiap perjalanku, beribu kata maaf aku ucapkan kepada orangtuaku, mari hidup lebih lama sampai melihat anakmu benar benar berhasil atas semua yang kalian berikan

Saudara-saudaraku Tersayang

Rizki Kurinawan dan Aliya Zajilah yang selalu senantiasa mendoakan, memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi dan menyemangati agar menjadi orang sukses dan membanggakan keluarga

Almameterku Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur atas kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Animaker* Terhadap Minat Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi administrasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi administrasi dan memberikan semangat serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Dayu Rika Perdana, M.Pd., selaku Ketua Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, ,memberikan semangat yang luar biasa, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Tegar Pambudhi, M.Pd., selaku Sekretaris Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran dan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., selaku Penguji Utama serta Dosen Akademik yang senantiasa mendukung kegiatan di Kampus B PGSD serta memberikan saran, masukan, gagasan dan nasihat yang luar biasa untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Dosen dan Tenaga Kependidikan S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
9. SD Negeri 8 Metro Timur yang telah bekerja sama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
10. Peserta didik kelas IV A dan IV B SD Negeri 8 Metro Timur yang telah berpartisipasi dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
11. Keluarga Besar yang memberikan dukungan (Alak Sasmita, Unik Rum, Mamak Feri, dan Uwo Eni).
12. Intisemes (Tiara, Sella, Messy, Dina, Annisa), Tulip (Vinka, Ara, Dwi, Pudel, Lia Vivia, Dila), Pmc (Dipa, Yasmin, Nanad, Uning, Syifa, Ghina, Ana) terimakasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini.
13. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2021 terutama kelas G, terimakasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin

Metro, 10 Juli 2025

Indah Nur Sapitri
NPM 2113053299

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
1. Manfaat Teoretis.....	5
2. Manfaat Praktis.....	5
II. TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Belajar	7
1. Pengertian Belajar.....	7
2. Ciri-ciri Belajar.....	8
3. Jenis -jenis Belajar	10
4. Tujuan Belajar	12
5. Prinsip-prinsip Belajar	13
6. Teori Belajar	17
B. Pembelajaran	19
1. Pengertian Pembelajaran	19
2. Tujuan Pembelajaran	20
3. Prinsip-prinsip Pembelajaran.....	22
C. Minat Belajar.....	24
1. Pengertian Minat Belajar	24
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	25
3. Strategi Meningkatkan Minat Belajar	26
D. Media Pembelajaran	26
1. Manfaat Media Pembelajaran	26
2. Fungsi Media Pembelajaran	28

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	30
4. Pengertian Media <i>Animaker</i>	31
5. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Animaker</i>	32
6. Langkah-langkah membuat Media <i>Animaker</i>	34
E. Pembelajaran IPAS	35
1. Pengertian Pembelajaran IPAS.....	35
2. Tujuan Pembelajaran IPAS di SD	37
F. Penelitian Relevan.....	38
G. Kerangka Pikir.....	39
1. Kerangka Pikir.....	39
H. Hipotesis Penelitian.....	41
III. METODE PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian	42
B. Prosedur Penelitian.....	43
1. Tahap Persiapan Penelitian.....	43
2. Tahap Pelaksanaan.	43
3. Tahap Akhir Penelitian	44
C. Pelaksanaan Penelitian	44
D. Populasi dan Sampel Penelitian	45
1. Populasi Penelitian	45
2. Sampel Penelitian	45
E. Variabel Penelitian	46
1. Variabel Bebas (<i>Independent</i>)	46
2. Variabel Terikat (<i>Dependent</i>).....	46
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	47
1. Definisi Konseptual Variabel	47
2. Definisi Operasional	48
G. Teknik Pengumpulan Data	48
1. Tes	49
2. Non-Tes	49
H. Instrumen Penilaian.....	50
I. Uji Prasyarat Instrumen	53
1. Uji Validitas Instrumen	53
2. Uji Realibilitas Instrumen.....	55
3. Daya Pembeda Soal	56
4. Taraf Tingkat Kesukaran Soal	57
J. Teknik Analisis Data	58
1. Uji Prasyarat Analisi Data	58
2. Uji Hipotesis	60

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Penelitian	62
1. Pelaksanaan Penelitian	62
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	63
3. Analisis Data Penelitian	63
4. Hasil Uji Prasyaratan Analisis Data	71
5. Uji Hipotesis	73
B. Pembahasan	75
C. Keterbatasan Penelitian	78
V. SIMPULAN DAN SARAN	79
A. Simpulan.....	79
B. Saran.....	79
1. Pendidik.....	79
2. Peserta Didik	80
3. Kepala sekolah.....	80
4. Peneliti Selanjutnya	80
DAFTAR PUSTAKA	81

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Minat Belajar Mata Pelajaran IPAS Kelas IV	3
2. Data Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.....	45
3. Data Sampel Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.....	46
4. Kisi-kisi Soal Pembelajaran IPAS	50
5. Rubrik Penilaian Minat Belajar	51
6. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Soal IPAS.....	54
7. Klasifikasi Daya Pembeda	56
8. Hasil analisis Daya Pembeda	57
9. Klasifikasi Taraf Tingkat Kesukaran Soal	57
10. Hasil Analisis Taraf Tingkat Kesukaran Soal.....	58
11. Kriteria Uji Normal Gain	60
12. Deskripsi Hasil <i>Pretest & Posttest</i> Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i>	63
13. Kelas Kontrol & Kelas Eksperimen.....	64
14. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol & Kelas Eksperimen.....	65
15. Keterlaksanaan Perolehan Pembelajaran IPAS	67
16. Distribusi Frekuensi Minat Belajar.....	68
17. Keterlaksanaan Perolehan Minat Belajar.....	69
18. Penilaian Minat Belajar	70
19. Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pretest & Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	71
20. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	72
21. Hasil Uji Normal Gain(N-Gain) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	73

DAFTAR GAMBAR

Tabel	Halaman
1. Kerangka Pikir	40
2. <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	42
3. Diagram Batang Penilaian <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	64
4. Diagram Batang Penilaian <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	65
5. Diagram Batang Penilaian <i>Posttes</i> Kelas Kontrol	66
6. Diagram Batang Penilaian <i>Posttes</i> Kelas Eksperimen.....	66
7. Kategori Pembelajaran IPAS	68
8. Diagram Batang Minat Belajar	69

DAFTAR LAMPIRAN

Tabel	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	88
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	89
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	90
4. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen.....	91
5. Surat Izin Penelitian	92
6. Surat Balasan Izin Penelitian.....	93
7. Kisi-kisi Instrumen Pembelajaran IPAS	94
8. Rubrik Penilaian Minat Belajar.....	95
9. Soal Uji Coba Instrumen Tes	97
10. Kunci Jawaban Uji Coba Instrumen Tes.....	102
11. Soal Uji Instrumen Tes.....	103
12. Kunci Jawaban Soal Uji Instrumen Tes	107
13. Bahan Ajar IPAS	108
14. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	113
15. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	120
16. Surat Validasi Instrumen Penelitian.....	127
17. Hasil Uji Coba Instrumen.....	133
18. Hasil Uji Instrumen Kelas Eksperimen.....	136
19. Hasil Rubrik Penilaian Media <i>Animaker</i> Kelas Eksperimen.....	142
20. Hasil Pengerjaan LKPD	144
21. LKPD	148
22. Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Tes	154
23. Hasil Uji Realibilitas Instrumen Tes	157
24. Hasil Daya Pembeda Soal	158
25. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Tes.....	159
26. Hasil Uji Normalitas.....	160
27. Hasil Uji Homogenitas	160
28. Hasil Uji N-Gain	160
29. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	161
30. Data Minat Belajar	162
31. Pedoman Wawancara	164
32. Dokumentasi Wawancara.....	164
33. Foto Lokasi Penelitian.....	166
34. Foto Menerapkan Media Interaktif <i>Animaker</i>	167
35. Foto Media interaktif <i>Animaker</i>	169
36. Panduan Membuat Media Interaktif <i>Animaker</i>	170

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia telah mengalami perubahan besar sepanjang sejarah, terutama sejak kemerdekaan tahun 1945, ketika pendidikan menjadi elemen kunci untuk membangun bangsa dan mencetak generasi berkualitas.

Perkembangan ini dipengaruhi oleh berbagai aspek, seperti sejarah, sosial, ekonomi, dan politik, yang membentuk sistem pendidikan saat ini. Sebelum kemerdekaan, pendidikan di Indonesia telah dimulai, namun era kolonial Belanda membawa dampak signifikan. Bahani1 & Kholid (2024) menjelaskan bahwa pendidikan berperan penting dalam membangun masyarakat yang maju dan berkelanjutan. Seiring perkembangan zaman, teknologi semakin memengaruhi sistem pendidikan, khususnya melalui kemajuan di era digital. Teknologi memperluas akses belajar, meningkatkan interaksi pendidik dan peserta didik, serta memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran. Namun, penerapan teknologi juga menghadapi tantangan, seperti kesenjangan akses, penyesuaian kurikulum, dan personalisasi pembelajaran.

Lestari & Hamid (2025) Kurikulum Merdeka memberi kebebasan bagi pendidik dalam memilih perangkat ajar, sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Keunggulan kurikulum ini terletak pada fokusnya terhadap pengetahuan esensial serta pengembangan peserta didik sesuai tahap dan proses belajarnya. Selain itu, Kurikulum Merdeka memungkinkan pendidik mengajar dengan menyesuaikan metode pembelajaran berdasarkan penilaian terhadap capaian dan perkembangan peserta didik. Kurikulum merdeka juga mengarahkan pada minat dan bakat peserta didik yaitu dengan pembelajaran berbasis proyek dimana pendekatan ini memungkinkan mereka mengeksplorasi topik yang

menarik serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif dan kurikulum merdeka menekankan penguatan karakter melalui profil pelajar pancasila, yang mencakup nilai-nilai beriman, mandiri, gotong royong, dan kreatif. Pendekatan ini membantu peserta didik menemukan dan mengembangkan minat serta bakat mereka dalam berbagai aspek kehidupan.

Permasalahan rendahnya minat belajar peserta didik yang didapat dari wawancara dengan wali kelas IVA dan IVB di SD Negeri 8 Metro Timur, yaitu metode pembelajaran yang monoton, kurangnya keterlibatan peserta didik, serta minimnya penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar menjadi faktor utama yang menyebabkan peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Selain itu, kurangnya media interaktif juga membuat pembelajaran terasa kurang menarik dan tidak optimal. Akibatnya, suasana kelas menjadi kurang kondusif, pembelajaran tidak efektif, dan hasil belajar peserta didik pun tidak maksimal.

Solusi untuk meningkatkan minat belajar, penggunaan media interaktif *Animaker* menjadi salah satu alternatif inovatif dalam pembelajaran. *Animaker* memungkinkan pendidik menyajikan materi secara lebih menarik melalui animasi dan visual interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Peneliti sebelumnya yaitu Kholikin dkk., (2024) menemukan Hasil belajar peserta didik kelas VI di SD Negeri Sitail, dengan menggunakan media *Animaker* dapat mencapai ketuntasan dalam pembelajaran.

Pada era digital yang terus berkembang, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Oleh karena itu, penerapan media interaktif seperti *Animaker* dapat menjadi strategi efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, minat belajar peserta didik dapat meningkat, dan kualitas pembelajaran pun menjadi lebih optimal. Aplikasi *Animaker* membantu pendidik menciptakan video animasi sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif.

Fitur yang tersedia, pendidik yang dapat menggabungkan teks, gambar, dan animasi untuk menyajikan materi secara visual dan mudah dipahami.

Animaker juga dapat diunduh secara gratis, mendukung pembuatan video dengan durasi 30 menit, serta menyediakan kualitas Full HD, HD, dan SD.

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan media interaktif adalah IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), yang mengintegrasikan konsep IPA dan IPS agar peserta didik memahami lingkungan alam dan sosial secara menyeluruh.

Pada Kurikulum Merdeka, IPAS dirancang untuk menghubungkan teori dengan kehidupan sehari-hari, mencakup konsep lingkungan, ekosistem, energi, sejarah, geografi, dan dinamika sosial. Selain itu, pembelajaran IPAS menanamkan nilai-nilai penting seperti kerjasama, kepedulian lingkungan, tanggung jawab, dan empati, sehingga peserta didik lebih menghargai keberagaman dan keseimbangan antara alam dan masyarakat. Dengan *Animaker*, pembelajaran dapat disampaikan lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik.

Tabel 1. Data Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025

Kelas	Jumlah Peserta Didik	MB 4 Sangat Tinggi	MB 3 Tinggi	MB 2 Sedang	MB 1 Rendah	Tuntas	Belum Tuntas
IV A	29	5 (17%)	6 (21%)	10 (34%)	8 (28%)	11 (38%)	18 (62%)
IV B	28	7 (25%)	8 (29%)	9 (32%)	4 (14%)	15 (54%)	13 (46%)
Total	57	12 (21%)	14 (25%)	19 (33%)	12 (21%)	26 (46%)	31 (54%)

Sumber :Dokumentasi wali kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025

Permasalahan dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 8 Metro Timur yang didapat dari wawancara dengan wali kelas IVA dan IVB adalah peserta didik mudah merasa bosan akan pembelajaran yang dijelaskan oleh pendidik karena pembelajaran yang terlalu monoton tanpa adanya media interaktif.

Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat perbedaan tingkat minat belajar antara peserta didik kelas IVA dan IVB. Di kelas IVA, sebanyak 17% peserta didik memiliki minat belajar sangat tinggi, 21% memiliki minat tinggi, 34% memiliki minat sedang, dan 28% memiliki minat rendah.

Sementara itu, di kelas IVB, jumlah peserta didik dengan minat belajar sangat tinggi lebih banyak, yaitu 25%, dengan 29% memiliki minat tinggi, 32% memiliki minat sedang, dan hanya 14% yang memiliki minat rendah. Dari data ini terlihat bahwa kelas IVB memiliki jumlah peserta didik dengan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas IVA. Perbedaan tingkat minat belajar ini juga berdampak pada ketuntasan belajar peserta didik. Di kelas IVA, hanya 38% peserta didik yang mencapai ketuntasan, sedangkan 62% peserta didik belum tuntas. Sebaliknya, di kelas IVB, 54% peserta didik sudah tuntas, dan 46% masih belum tuntas. Ini menunjukkan bahwa semakin tinggi minat belajar peserta didik, semakin besar kemungkinan mereka mencapai ketuntasan dalam pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pendidik belum menggunakan media interaktif *Animaker* pada pembelajaran IPAS.
2. Kurangnya minat belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.
3. Pembelajaran IPAS yang terlalu monoton atau masih berpusat pada pendidik (*teacher center*).
4. Peserta didik sering merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Media interaktif *Animaker* (X)
2. Minat Belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur (Y)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media interaktif *Animaker* terhadap minat belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *Animaker* terhadap minat belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2024/2025.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan Penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap perkembangan kegiatan pembelajaran, wawasan dan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan khususnya Pendidikan Pendidikan Sekolah Dasar dan juga terkait pada minat belajar IPAS peserta didik dengan menggunakan media interaktif *Animaker*.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Penelitian ini menggunakan media interaktif *Animaker* yang berdampak positif untuk mencapai minat belajar IPAS peserta didik yang maksimal sehingga peserta didik lebih semangat dan tidak mudah merasa bosan

b. Pendidik

Penelitian ini dapat membantu pendidik memberikan sumber informasi, sebagai bahan masukan dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif yaitu media interaktif *Animaker* untuk mencapai minat belajar IPAS yang maksimal.

c. Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu di SD Negeri 8 Metro Timur dan meningkatkan Minat belajar IPAS melalui media interaktif *Animaker*.

d. Penulis Selanjutnya

Hasil Penelitian ini diharapkan menjadi tambahan *refrensi* bagi Penelitian-Penelitian yang lain untuk melakukan Penelitian dengan variabel yang sama yaitu media interaktif *Animaker* untuk meningkatkan minat belajar IPAS.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan sebuah proses dimana seseorang berusaha untuk mendapatkan suatu perubahan dalam perilaku. Perubahan itu terjadi karena adanya hasil dari pengalaman, baik melalui interaksi langsung maupun tidak langsung dengan lingkungan sekitar. R.Septiani (2018) menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang bersifat tidak mutlak permanen sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Proses belajar terjadi melalui interaksi antara stimulus dan respons. Stimulus merupakan hal yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik terhadap stimulus tersebut. Dengan demikian, apa yang disampaikan oleh pendidik dan yang diterima serta ditanggapi oleh peserta didik dapat diamati dan diukur.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Raudhah (2018) menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang secara sengaja dan sadar untuk memperoleh konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru, yang memungkinkan terjadinya perubahan dalam individu, baik dalam hubungan dengan lingkungannya maupun dengan orang lain. Sedangkan Bunyamin (2021) menjelaskan bahwa belajar merupakan proses dimana seseorang yang mengalami perubahan perilaku akibat dari pengalaman yang diperoleh. Salah satu aspek dari perubahan ini adalah perkembangan perilaku belajar, yang mencerminkan adanya perubahan dalam individu dan menunjukkan bahwa belajar memerlukan waktu. Selain itu, belajar juga merupakan hasil dari pengalaman, dimana pengalaman tersebut membatasi jenis-jenis perubahan perilaku yang dapat dianggap sebagai bagian dari proses belajar.

Ketiga pendapat para ahli di atas menjelaskan tentang belajar dan dapat dipahami, bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang secara sengaja dan sadar untuk memperoleh perubahan perilaku yang dimana memerlukan waktu tidak sebentar, dimulai dari pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Perubahan perilaku muncul karena adanya pengalaman belajar baru yang diperoleh melalui proses belajar dan latihan.

2. Ciri-ciri Belajar

Ciri-ciri belajar merupakan sebuah perubahan yang terjadi secara sadar dimana perubahannya bersifat positif dan aktif. Bunyamin (2021) menjelaskan bahwa belajar bukan hanya terkait dengan jumlah pengetahuan yang dimiliki, tetapi juga mencakup seluruh kemampuan individu. Terdapat beberapa ciri-ciri dalam proses belajar yaitu sebagai berikut :

- a. Perubahan perilaku belajar harus memungkinkan adanya perubahan dalam perilaku seseorang, yang tidak terbatas pada aspek kognitif (pengetahuan) saja, tetapi juga meliputi aspek afektif (sikap dan nilai) serta psikomotorik (keterampilan).
- b. Pengalaman sebagai dasar perubahan yang terjadi dalam diri seseorang haruslah dari pengalaman, dimana interaksi dengan lingkungan, baik secara fisik maupun psikis, memicu perubahan perilaku.
- c. Perubahan yang relatif permanen, perubahan yang dihasilkan dari proses belajar yang bersifat cukup menetap. Perubahan perilaku yang disebabkan oleh faktor sementara seperti obat-obatan atau minuman keras tidak dianggap sebagai hasil belajar, karena tidak mencerminkan perubahan yang permanen.

Pendapat Shanti (2015) menjelaskan bahwa ciri ciri seseorang yang telah menjalani proses belajar dapat dikenali melalui perubahan perilaku yang dialaminya. Berikut adalah beberapa ciri perubahan yaitu sebagai berikut:

- a. Perubahan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang melalui belajar akan menyadari adanya perubahan dalam dirinya atau setidaknya merasakan adanya perbedaan.
- b. Berkelanjutan dan fungsional perubahan ini berlangsung secara terus-menerus dan tidak statis, satu perubahan akan mengarahkan pada perubahan lainnya.

- c. Positif dan aktif artinya perubahan ini cenderung bersifat positif, selalu bertambah, dan mengarah pada pencapaian yang lebih baik dari sebelumnya.
- d. Perubahan permanen yang terjadi bukan bersifat sementara tetapi menetap dan terus ada dalam diri individu.
- e. Perubahan terarah dan bertujuan pada tingkah laku yang terjadi karena adanya tujuan yang ingin tercapai, dan benar-benar disadari.
- f. Perubahan menyeluruh perubahan ini mencakup semua aspek perilaku, termasuk pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh melalui proses belajar.

Sejalan dengan dua pendapat tersebut, Pipit Muliya dkk., (2020)

menjelaskan bahwa terdapat ciri utama dalam proses belajar, yaitu sebagai berikut:

- a. Proses mental dan emosional, belajar melibatkan aktivitas berpikir dan perasaan. Seseorang dikatakan belajar ketika pikiran dan perasaannya aktif. Aktivitas ini tidak dapat dilihat secara langsung oleh orang lain, tetapi dirasakan oleh individu yang belajar, dengan wujudnya terlihat melalui tindakan peserta didik yang menunjukkan efek dari aktivitas mental dan emosional tersebut.
- b. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar, hasil dari proses belajar tercermin, baik dalam hal pengetahuan, pemahaman terhadap nilai-nilai sikap, maupun keterampilan.
- c. Pengalaman belajar melalui interaksi dengan lingkungan, baik lingkungan fisik seperti buku alat peraga, dan lingkungan sekitar, maupun lingkungan sosial seperti pendidik, teman sekelas dan kepala sekolah.

Ketiga pendapat dari para ahli tersebut yang menjelaskan tentang ciri-ciri belajar dan dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar merupakan perubahan perilaku yang dilakukan secara sadar oleh seseorang yang dimana perubahan tersebut permanen, perubahan tersebut meliputi perubahan pengetahuan (kognitif), pengetahuan nilai dan sikap dan nilai (afektif) dan pengetahuan keterampilan (psikomotorik), perubahan ini tidak dapat dilihat oleh orang lain tetapi dirasakan oleh individu yang melalui proses belajar dan pengalaman belajar.

3. Jenis -jenis Belajar

Jenis-jenis belajar mengacu pada beragam metode atau pendekatan yang dapat dimanfaatkan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap atau pemahaman. Pada pendidikan, jenis-jenis belajar diklasifikasikan sesuai dengan teori dan metode yang diterapkan. Qur'ani (2023) menjelaskan bahwa jenis-jenis belajar bukan hanya soal akademis dan keterampilan saja tetapi juga menjadikan catatan penting karena belajar sebaiknya terdiri dari kombinasi seimbang antar berbagai jenisnya.

- a. Belajar Abstrak (*Abstract Learning*) belajar abstrak menggunakan pendekatan berpikir abstrak, dengan tujuan memahami dan menyelesaikan hal-hal yang tak nyata. Rasio atau akal sangat penting dalam jenis belajar ini, begitu pula penguasaan terhadap prinsip-prinsip dan konsep-konsep.
- b. Belajar Keterampilan (*Skill Learning*) jenis ini berfokus pada penguasaan keterampilan tertentu melalui gerakan motorik. belajar keterampilan memerlukan pelatihan yang intensif dan teratur.
- c. Belajar Sosial (*Social Learning*) belajar sosial bertujuan mengembangkan keterampilan dan pemahaman terkait masalah sosial, serta penyesuaian terhadap nilai-nilai sosial. contohnya belajar memahami permasalahan keluarga.
- d. Belajar Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) belajar pemecahan masalah bertujuan mengembangkan kemampuan logis dan rasional dalam memecahkan berbagai masalah. tujuannya adalah untuk mencapai kecakapan kognitif dalam penyelesaian masalah secara tuntas.
- e. Belajar Rasional (*Rational Learning*) belajar rasional melibatkan pemikiran logis atau sesuai akal sehat, dengan tujuan mengembangkan kecakapan menggunakan prinsip dan konsep.
- f. Belajar Kebiasaan (*Habitual Learning*) belajar kebiasaan adalah proses membentuk kebiasaan baru yang lebih baik dari yang sebelumnya. selain melalui perintah, keteladanan, dan pengalaman khusus, belajar ini juga memanfaatkan aturan dan hukum. Tujuannya adalah untuk mengembangkan sikap dan kebiasaan baru yang sesuai dengan kebutuhan kontekstual.
- g. Belajar Pengetahuan (*Study*) belajar pengetahuan ditunjukan untuk memperoleh pemahaman, informasi, dan wawasan tertentu. ini mencakup belajar yang terencana melalui ininvestigasi atau eksperimen untuk menguasai materi pelajaran.
- h. Belajar Apresiasi (*Appreciation Learning*) belajar apresiasi bertujuan mengembangkan kecakapan untuk menghargai nilai suatu objek secara tepat. ini dapat meliputi apresiasi terhadap karya sastra, musik, atau seni lukis, dengan mengembangkan keterampilan efektif dalam menghargai.

Pendapat Herawati (2018) menjelaskan bahwa jenis- jenis belajar berbeda sesuai dengan hal yang dipelajari, karena setiap pembelajaran membutuhkan pendekatan belajar yang berbeda. Oleh karena itu, jenis- jenis belajar dapat dibedakan yaitu sebagai berikut:

- a. Belajar Berdasarkan Pengamatan (*Sensory Type of Learning*) belajar ini mengandalkan pengamatan sensorik melalui indera seperti, melihat, mendengar, mengecap, dan meraba. Melalui pendapat ini, manusia mengenali berbagai hal di sekitarnya.
- b. Belajar Berdasarkan Gerak (*Motor Typ of Learning*) pada jenis belajar ini, seseorang harus memahami tujuan, memiliki gambaran jelas tentang keterampilan yang akan dikuasai, serta melakukan praktik awal yang benar, diikuti latihan untuk meningkatkan kecepatan dan keterampilan.
- c. Belajar Berdasarkan Hafalan (*Memory Type of Learning*) belajar ini bertujuan membantu peserta didik menguasai sejumlah materi untuk menghadapi ujian. Oleh karena itu, banyak sekolah menerapkan metode belajar dengan mengandalkan hafalan.
- d. Belajar Berdasarkan Pemecahan Masalah (*Problem Type of Learning*) belajar ini melibatkan langkah-langkah ilmiah dalam menyelesaikan masalah, mulai dari memahami masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, mengevaluasi hipotesis, melakukan eksperimen, hingga menyusun kesimpulan.
- e. Belajar Berdasarkan Emosi (*Emotional Type of Learning*) sebagian besar pendidik di sekolah lebih fokus pada pembentukan keterampilan intelektual, sementara pengembangan aspek kepribadian sering terabaikan. Meski sulit diajarkan belajar emosional bertujuan untuk membentuk karakter yang positif seperti adil, jujur, dan rasa hormat.

Sejalan dengan dua pendapat tersebut, Nurmika (2015) menjelaskan bahwa jenis-jenis belajar dapat dijelaskan yaitu sebagai berikut:

- a. Belajar Bagian (*Part Learning atau Fractioned Learning*) metode ini digunakan ketika materi yang harus dipelajari cukup luas dan kompleks, sehingga individu membagikannya menjadi beberapa bagian yang berdiri sendiri.
- b. Belajar dengan Wawasan (*Learning by Insight*) belajar ini melibatkan wawasan atau *insight* yang merupakan konsep kunci dalam psikologi belajar dan proses berfikir.
- c. Belajar Diskriminatif (*Dsicriminative Learning*) belajar diskriminatif adalah usaha untuk memilih beberapa ciri dari stimulus yang kemudian dijadikan pedoman dalam bertindak.
- d. Belajar Keseluruhan (*Global Whole Learning*) dalam metode ini, materi dipelajari secara keseluruhan dan diulang sampai peserta didik benar-benar menguasainya.

- e. Belajar Insidental (*Incidental Learning*) belajar insidental terjadi tanpa intruksi atau paduan khusus mengenai materi yang akan dipelajari.
- f. Belajar Instrumental (*Instrumental Learning*) dalam belajar instrumental, reaksi peserta didik diikuti oleh tanda-tanda yang menunjukkan apakah mereka akan mendapatkan hadiah, hukuman, berhasil atau gagal.
- g. Belajar Intensional (*Intentional Learning*) belajar yang diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu.
- h. Belajar Laten (*Latent Learning*) belajar laten adalah perubahan perilaku yang tidak terlihat langsung setelah proses pembelajaran.
- i. Belajar Mental (*Mental Learning*) belajar mental adalah belajar melalui observasi perilaku orang lain atau dengan membayangkan tindakan mereka.
- j. Belajar Produktif (*Productive Learning*) belajar produktif terjadi ketika individu dapat menerapkan prinsip yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah kesituasi lain.
- k. Belajar Verbal (*Verbal Learning*) belajar verbal melibatkan penguasaan materi verbal melalui latihan dan ingatan.

Ketiga pendapat dari para ahli tersebut yang menjelaskan tentang jenis-jenis belajar dan dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis belajar memiliki banyak sekali jenisnya. Jenis-jenis belajar harus melibatkan abstrak untuk memahami konsep dan prinsip belajar, dimana belajar mengandalkan indera seperti, melihat, mendengar, mengecap, dan meraba.

4. Tujuan Belajar

Tujuan belajar merupakan target atau pencapaian yang diharapkan oleh seseorang yang telah menjalani proses belajar. Simarmata dkk., (2021) menjelaskan bahwa belajar bertujuan menghasilkan perubahan dalam diri seseorang, termasuk dalam perilaku. Sebagai aktivitas yang sangat penting, belajar perlu dilakukan sepanjang hidup karena memungkinkan manusia untuk melakukan berbagai perbaikan yang penting bagi kehidupannya. Misalnya, seorang anak kecil yang belum bersekolah cenderung bersikap manja, egos, dan mudah menangis. Namun setelah beberapa bulan bersekolah ditingkat dasar, perilakunya berubah menjadi mandiri, tidak mudah menangis, dan bersosialisasi dengan baik bersama teman-temannya. Ini menunjukkan bahwa peserta didik tersebut telah memperoleh pembelajaran dari lingkungan barunya.

Pendapat Nova (2020) menjelaskan bahwa tujuan adalah mencapai perubahan yang positif dalam perilaku individu setelah menjalani proses belajar. Melalui belajar, diharapkan seseorang mengalami perkembangan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga terjadi peningkatan dalam pemahaman sikap dan keterampilan. Selain itu, belajar bertujuan memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang bermanfaat untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan dua pendapat tersebut, Rachman (2018) menjelaskan bahwa tujuan belajar adalah untuk memperoleh pengetahuan, yang tercemin melalui kemampuan berpikir karena berpikir dan pengetahuan saling berkaitan erat. Saat proses belajar, pemahaman konsep dan penngetahuan membutuhkan keterampilan baik fisik maupun mental. Selain itu, belajar juga berperan dalam pembentukan sikap dan mental yang dipengaruhi oleh penanaman nilai-nilai, sehingga peserta didik akan tumbuh dengan kesadaran serta kemampuan untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari.

Dorongan untuk belajar dapat berasal dari keingintahuan, kebutuhan untuk memperbaiki kesalahan, memperoleh rasa aman, atau adanya keberhasilan maupun hukuman. Ketiga pendapat dari para ahli tersebut yang menjelaskan tentang tujuan belajar dan dapat dipahami bahwa tujuan belajar merupakan kegiatan penting untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman belajar. Proses ini diharapkan untuk memperoleh pembelajaran dari lingkungannya dan juga bertujuan untuk mendorong perubahan dalam diri seseorang untuk menghasilkan perubahan seperti perilaku, sikap, serta perkembangan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

5. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar merupakan pedoman atau aturan dasar yang berfungsi untuk mengarahkan dan mendukung proses belajar agar berjalan

dengan efektif. Ramli & Damopolii (2024) menjelaskan bahwa prinsip-prinsip belajar mencakup persamaan dan perbedaan yang bersifat umum dan dapat menjadi landasan dalam proses belajar. Prinsip-prinsip ini bermanfaat bagi peserta didik dalam meningkatkan pelaksanaan belajar. Berikut ini prinsip-prinsip belajar yaitu sebagai berikut:

- a. Prinsip Kesiapan
Kesiapan peserta didik mempengaruhi proses belajar. Kesiapan adalah kondisi individu yang memungkinkan mereka menerima pelajaran pada hari itu. Berbagai macam kesiapan diperlukan untuk setiap tugas khusus.
- b. Prinsip Motivasi
Interaksi antara pendidik dan peserta didik, baik didalam maupun diluar kelas, sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Motivasi belajar adalah dorongan dalam diri peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu.
- c. Prinsip Keaktifan
Keaktifan belajar adalah upaya yang dilakukan peserta didik secara giat dalam proses belajar, kata “keaktifan” berasal dari “aktif” yang berarti kegiatan atau kesibukan.
- d. Prinsip Keterlibatan Langsung
Prinsip keterlibatan langsung menekankan pentingnya kehadiran dan keterlibatan aktif pendidik serta peserta didik dalam kegiatan belajar-mengajar.
- e. Prinsip Pengulangan
Pengulangan adalah latihan berulang yang dilakukan peserta didik untuk memperkuat pemahaman. Contohnya termasuk menghafal surat pendek dalam Al-Qur'an, perkalian, rumus-rumus, nama latin tumbuhan, atau tahun-tahun masehi atau hijrah.
- f. Prinsip Perbedaan dan Tantangan Individu
Pendidik perlu memberikan tantangan dalam kegiatan belajar agar peserta didik dapat terus berkembang dan mencapai tujuan belajar yang lebih tinggi.

Pendapat Fika Aulia Putri dkk., (2024) menjelaskan bahwa sebagai pendidik, penting untuk memahami prinsip-prinsip belajar yang dapat menjadikan panduan dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Berikut adalah prinsip-prinsip yang membantu dalam mencapai tujuan belajar :

- a. Prinsip Kesiapan (*Readiness*)
Kesiapan peserta didik sangat memengaruhi proses belajar, karena kondisi individu mendukung kemampuan mereka untuk menerima materi. Berbagai tingkat kesiapan dibutuhkan untuk tugas-tugas tertentu. Peserta didik yang belum siap untuk menjalankan tugas

cenderung mengalami kesulitan. Kesiapan ini mencakup kematangan, pertumbuhan fisik, kecerdasan, pengalaman hasil belajar sebelumnya, motivasi, persepsi, dan faktor-faktor yang mendukung proses belajar.

- b. Prinsip Motivasi (*Motivation*)
Belajar yang terarah membutuhkan tujuan yang jelas. Motivasi adalah energi dalam diri seseorang yang muncul sebagai respons terhadap tujuan yang ingin dicapai.
- c. Prinsip Presepsi
Presepsi adalah cara individu menginterpretasikan situasi disekitar mereka. Setiap orang melihat dunia dengan cara yang unik, dan presepsi ini memengaruhi perilakunya. Presepsi positif terhadap kegiatan belajar dapat mendorong peserta didik untuk belajar dengan semangat dan tekun.
- d. Prinsip Tujuan
Tujuan adalah sasaran spesifik yang ingin dicapai oleh peserta didik. Tujuan yang jelas membantu peserta didik lebih fokus dalam proses belajar.
- e. Prinsip Perbedaan Individual
Setiap individu memiliki perbedaan dalam proses belajar, yang dapat disebabkan oleh faktor fisik dan psikis. Perbedaan individual ini perlu diperhatikan dalam belajar dan pembelajaran.
- f. Prinsip Transfer dan Retensi
Saat proses belajar, peserta didik dituntut untuk menyerap informasi (*retensi*) dan menerapkan dalam situasi baru (*transfer*).
- g. Prinsip Belajar Kognitif
Belajar kognitif melibatkan proses pengenalan dan penemuan, seperti pembentukan konsep, pemecahan masalah, dan pengembangan keterampilan berpikir kritis.
- h. Prinsip Belajar Afektif
Prinsip belajar afektif menentukan bagaimana individu menghubungkan dirinya dengan pengalaman baru. Aspek afektif mencakup nilai, emosi, dorongan, minat, dan sikap.
- i. Prinsip Belajar Psikomotor
Belajar psikomotor melibatkan keterampilan motorik, yang lebih dari sekedar kekuatan otot karena mencakup proses memilih gerakan yang tetap sebagai bagian dari keterampilan yang kompleks.
- j. Prinsip evaluasi
Evaluasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk menilai ketercapaian tujuan belajar. Evaluasi memungkinkan peserta didik memahami kemajuan dan pencapaian mereka.

Sejalan dengan dua pendapat tersebut, Sigalingging dkk., (2022) menjelaskan bahwa prinsip-prinsip belajar dapat diterapkan dalam berbagai situasi dan kondisi, serta disesuaikan dengan kebutuhan individu peserta didik. Prinsip-prinsip tersebut yaitu sebagai berikut:

- a. Berdasarkan Syarat Untuk Belajar
 - 1) Setiap peserta didik perlu dilibatkan secara aktif, diberi dorongan untuk meningkatkan minat, dan dibimbing untuk mencapai tujuan belajar.
 - 2) Proses belajar harus mampu menimbulkan penguatan dan motivasi yang kuat pada peserta didik untuk mencapai tujuan instruksional.
 - 3) Lingkungan belajar yang menantang diperlukan agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan eksplorasi dan belajar dengan efektif.
- b. Sesuai dengan Hakikat Belajar
 - 1) Belajar adalah proses berkelanjutan yang perlu dilakukan secara bertahap sesuai perkembangan peserta didik.
 - 2) Belajar melibatkan proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan penemuan.
 - 3) Belajar merupakan proses kontiguitas (hubungan antar pengertian) yang memungkinkan pemahaman yang diharapkan. Stimulus yang diberikan harus menghasilkan respons yang diinginkan
- c. Sesuai dengan Materi atau Bahan Belajar
 - 1) Belajar bersifat menyeluruh, sehingga materi perlu disajikan dalam struktur yang sederhana agar mudah dipahami peserta didik.
 - 2) Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai.
- d. Syarat Keberhasilan Belajar
 - 1) Proses belajar membutuhkan fasilitas yang memadai agar peserta didik dapat belajar dengan tenang.
 - 2) Pengulangan sangat penting dalam proses belajar agar pemahaman, keterampilan, dan sikap peserta didik semakin mendalam.

Ketiga pendapat dari para ahli tersebut yang menjelaskan tentang prinsip-prinsip belajar dan dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar mencakup berbagai aspek yang dapat mendukung proses belajar secara optimal. Beberapa prinsip penting meliputi kesiapan, motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, serta pengulangan, yang berfungsi untuk memperkuat pemahaman dan keterampilan peserta didik. Selain itu, unsur-unsur seperti perbedaan individu, persepsi, tujuan, transfer, retensi, dan evaluasi juga diakui memiliki peran penting dalam proses belajar. Dengan menyesuaikan prinsip-prinsip ini pada kebutuhan dan perilaku unik setiap peserta didik, belajar dapat diterapkan dalam beragam situasi untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

6. Teori Belajar

Belajar umumnya terjadi ketika peserta didik memperoleh pengetahuan, dan terdapat dua pandangan utama yang paling bertentangan mengenai cara pengetahuan diperoleh. Kedua pandangan ini telah ada selama berabad-abad dan mempengaruhi berbagai teori belajar saat ini. Sedangkan menjelaskan Afnanda (2023) bahwa teori belajar memiliki beberapa persamaan diantara teori-teori ini, namun masing-masing teori berbeda dalam hal konseptualisasi dan penjelasan mengenai proses belajar. Teori belajar dapat dibedakan yaitu sebagai berikut:

- a. Teori Belajar Behaviorisme
Behaviorisme berfokus pada perilaku manusia, mengabaikan proses mental. Teori ini menganggap peserta didik sebagai penerima pengetahuan yang pasif, sementara tanggung jawab untuk menyampaikan pengetahuan secara efisien dan efektif berada pada pendidik. Faktor lingkungan dalam proses belajar sangat ditekankan, sementara faktor-faktor lain, termasuk karakteristik peserta didik, kurang mendapat perhatian.
- b. Teori Belajar Kognitivisme
Ilmu kognitif mendorong para ahli untuk mengurangi penekanan pada beberapa gagasan dalam behaviorisme dan lebih memfokuskan pada proses kognitif kompleks seperti pemecahan masalah, perkembangan bahasa, dan pemikiran kritis. Berbeda dengan pendekatan behaviorisme, teori kognitivisme menekankan pada perolehan pengetahuan dan proses mental peserta didik. Fokusnya adalah pada cara informasi diterima, disusun, disimpan, dan diambil oleh pikiran manusia.
- c. Teori belajar konstruktivisme
Behaviorisme dan kognitivisme umumnya bersifat objektif, menganggap dunia sebagai kenyataan eksternal yang dapat dipahami oleh peserta didik. Namun konstruktivisme berpendapat bahwa peserta didik menciptakan makna melalui interaksi mereka dengan dunia, mengembangkan pemahaman mereka sendiri atas pengalaman. Baik lingkungan belajar maupun peran aktif peserta didik dianggap sangat penting dalam pendekatan konstruktivisme ini.

Pendapat Fithriyah (2024) menjelaskan bahwa teori yang terdapat dalam psikologi merupakan konsep atau gagasan yang dapat diuji dengan mengumpulkan bukti. Berbagai konsep dan ide dipertajam hingga berkembang menjadi teori psikologi yang bermanfaat untuk memahami dan mengelompokkan perilaku atau aktivitas manusia. Secara umum,

terdapat banyak teori belajar, namun pendidik sering menggunakan empat teori yaitu sebagai berikut:

- a. Teori Belajar Behavioristik
Teori belajar behavioristik menekankan perubahan perilaku peserta didik sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons. Dengan demikian, segala sesuatu yang diberikan oleh pendidik (stimulus) dan (respons) yang di hasilkan peserta didik harus dapat diamati dan diukur.
- b. Teori Belajar Kognitif
Teori belajar kognitif lebih menekankan proses belajar dibandingkan hasil belajarnya. Fokus teori ini adalah pada proses berpikir, pemahaman, dan pengolahan informasi. Teori ini mendukung pembelajaran aktif, dimana individu berperan aktif dalam memahami pengalaman dan mengembangkan pemahaman.
- c. Teori Humanistik
Teori humanistik berfokus pada hak individu untuk mengenal dirinya sendiri sebagai dari proses belajar. teori ini, belajar adalah perilaku penting yang mendukung kelangsungan hidup manusia, membantu individu beradaptasi dengan lingkungannya, dan mendukung ketahanan hidup.
- d. Teori Belajar Konstuktivistik
Teori konstruktivistik merupakan teori yang menekankan pembentukan pemikiran hingga menghasilkan kesimpulan baru. Teori ini menganggap pembelajaran sebagai proses menciptakan makna dari apa yang telah dipelajari.

Sejalan dengan dua pendapat tersebut, Nasution & Casmini (2020) menjelaskan bahwa teori belajar merupakan prinsip yang berkaitan dengan proses pembelajaran, yang terbagi menjadi empat teori utama yaitu sebagai berikut:

- a. Teori Behavioristik
Teori behavioristik menekankan perubahan perilaku sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respons. Salah satu awal dari teori ini adalah koneksionisme (*connectionism*), yang melihat perilaku manusia sebagai hubungan antara stimulus dengan respons.
- b. Teori Kognitivisme
Istilah "*cognitive*" berasal dari "*cognition*" yang berarti pemahaman atau pengetahuan. Kognisi mencakup proses perolehan, pengaturan, dan penggunaan pengetahuan. Seiring perkembangan, konsep kognitif menjadi dasar dalam psikologi dan meliputi semua perilaku mental terkait pemahaman, perhatian, persepsi, analisis, pengolahan informasi, pemecahan masalah, penilaian, dan keyakinan.
- c. Teori Kognitivistik dalam Pendidikan
Teori kognitivistik menekankan proses belajar yang melibatkan kemampuan mental manusia, seperi pengamatan, penilain, perhatian,

dan pemahaman. Dengan demikian kognisi mengacu pada konsep pengenalan dan pemahaman informasi.

d. Teori Belajar Humanistik

Teori humanistik berfokus pada tujuan belajar untuk membantu manusia mencapai potensi dirinya. Belajar dianggap berhasil jika peserta didik memahami diri sendiri dan lingkungannya. Peserta didik diharapkan secara bertahap mencapai aktualisasi diri. Teori humanistik ini mencoba memahami proses belajar dari sudut pandang pengamatan.

Ketiga pendapat para ahli di atas menjelaskan tentang teori belajar dan dapat dipahami, bahwa teori belajar merupakan prinsip yang menjelaskan cara pengetahuan yang diperoleh, dengan empat teori yaitu behavioristik artinya menekankan perubahan perilaku melalui interaksi stimulus-respons, melihat peserta didik sebagai penerima pasif, kognitivisme artinyaa fokus pada proses mental, mendukung peran aktif peserta didik dalam mengolah informasi, konstruktivisme artinya menekankan belajar sebagai proses aktif dimana peserta didik membangun pemahaman dari interaksi dengan lingkungan, humanistik artinya menitikberatkan pada pemahaman diri dan aktualisasi potensi penuh. Masing-masing teori menawarkan konsep yang berbeda dalam menjelaskan tentang belajar dan pembelajaran.

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aktivitas yang sangat penting dalam pendidikan. keberhasilan individu dalam mencapai tujuan pendidikan sangat bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dilaksanakan. Tri Prastawati & Mulyono (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses kegiatan yang memungkinkan pendidik mengajar dan peserta didik menerima materi pelajaran sistematis, saling interaksi dalam kegiatan belajar mengajar, serta bekerja sama untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam lingkungan belajar, dengan hasil yang mengarah pada perubahan positif. Pendapat Ubabuddin (2019) menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang menyebabkan perubahan perilaku pada

diri seseorang. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran juga suatu dukungan yang diberikan oleh pendidik untuk memungkinkan proses perolehan ilmu, penguasaan keterampilan dan kebiasaan, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik dalam proses yang bertujuan membantu peserta didik agar dapat belajar dengan lebih efektif.

Sejalan dengan dua pendapat tersebut, Yusuf & Syurgawi (2020) pembelajaran adalah suatu aktivitas yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran dapat dipahami sebagai proses interaksi yang berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada pengertian yang lebih kompleks, pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk mengajarkan peserta didiknya. Pembelajaran juga adalah suatu proses terjadinya perubahan perilaku yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didiknya, melibatkan lingkungan, serta seluruh sumber belajar yang digunakan sebagai alat untuk belajar.

Ketiga pendapat para ahli di atas menjelaskan tentang pengertian pembelajaran dan dapat disimpulkan, bahwa pengertian pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik, peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan. keberhasilan pembelajaran bergantung pada bagaimana proses ini dilaksanakan, yang mencakup perolehan pengetahuan, keterampilan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan peserta didik. Pembelajaran berfokus pada perubahan perilaku dan peningkatan efektivitas belajar melalui interaksi yang saling mempengaruhi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan target yang diharapkan tercapai setelah proses pembelajaran, agar peserta didik memahami apa yang diharapkan

dari mereka. Ubabuddin (2019) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah upaya sadar dari pendidik untuk membantu peserta didik belajar sesuai kebutuhan dan minat mereka. Pendidikan di sekolah dasar bertujuan memberikan dasar keterampilan membaca, menulis, dan berhitung, serta pengetahuan dan keterampilan dasar lain yang bermanfaat bagi peserta didik sesuai perkembangan mereka, sekaligus mempersiapkan mereka untuk jenjang pendidikan berikutnya.

Puwarno & Naibaho (2023) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah istilah yang digunakan dalam kurikulum pendidikan di Indonesia untuk menggambarkan kompetensi berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang perlu dicapai, dimiliki, dan dikuasai oleh peserta didik melalui kegiatan pembelajaran. Tujuan diharapkan agar peserta didik memperoleh pengetahuan baru, memiliki perilaku yang baik, dan menguasai berbagai hal setelah proses pembelajaran. Ada empat elemen utama dalam perumusan tujuan pembelajaran, yang dikenal dengan singkatan ABCD (*Audience, Behavior, Condition, dan Degree*)

Sejalan dengan dua pendapat tersebut, Magdalena dkk., (2020) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran berfungsi sebagai pedoman dalam keseluruhan proses perancangan pembelajaran, karena didalamnya terdapat perumusan pengetahuan, keterampilan, dan sikap atau kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik pada akhir proses pembelajaran. Keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan ini menjadi tolak ukur keberhasilan sistem pembelajaran yang diterapkan pendidik.

Ketiga pendapat para ahli di atas menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dan dapat dipahami, bahwa tujuan pembelajaran merupakan panduan dalam proses pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik mencapai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. pada sekolah dasar, pendidikan

bertujuan membekali peserta didik dengan keterampilan dasar membaca, menulis, dan berhitung, serta mempersiapkan mereka untuk jenjang berikutnya. Pada kurikulum pendidikan Indonesia, tujuan pembelajaran meliputi kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

3. Prinsip-prinsip Pembelajaran

Prinsip-prinsip pembelajaran merupakan suatu landasan yang dimana berpijak pada apa yang diharapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan terarah. Mardicko (2022) menjelaskan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, pendidik harus memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal. Prinsip-prinsip pembelajaran tersebut yaitu sebagai berikut:

- a. Respons baru sebagai pengulangan dari respons sebelumnya.
- b. Perilaku dipengaruhi oleh hasil respons serta kondisi lingkungan peserta didik. Pendidik perlu menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas agar peserta didik lebih termotivasi
- c. Perilaku akan berkurang atau hilang jika tidak diperkuat dengan cara yang menyenangkan.
- d. Belajar merupakan proses respons terhadap tanda-tanda yang terbatas.
- e. Generalisasi dan diferensi dalam belajar adalah dasar untuk menguasai keterampilan kompleks seperti pemecahan masalah.
- f. Kondisi mental peserta didik mempengaruhi fokus dan ketekunannya.
- g. Pembelajaran dipecah menjadi langkah-langkah kecil, disertai umpan balik disetiap langkah.
- h. Kebutuhan untuk memecahkan materi kekompleks menjadi kegiatan kecil dapat dipermudah dengan model pembelajaran.
- i. Keterampilan kompleks dibangun dari keterampilan.
- j. Pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan jika peserta didik mendapatkan umpan balik tentang kualitas dan peningkatan penampilan.
- k. Kecepatan dan perkembangan setiap peserta didik berbeda-beda.
- l. Dengan persiapan, peserta didik dapat belajar mengatur kegiatan belajarnya, memberikan umpan balik untuk dirinya dan merepons dengan tepat.

Pendapat Shelemo (2023) menjelaskan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran mencakup aspek perhatian dan motivasi, keaktifan,

keterlibatan langsung, pengulangan tantangan, umpan balik dan penguatan, serta perbedaan individu. Adapun prinsip-prinsip pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Perhatian dan motivasi sangat penting dalam pembelajaran peserta didik akan lebih memperhatikan jika materi sesuai dengan kebutuhannya. Motivasi juga memainkan peran penting dalam proses pembelajaran.
- b. Keaktifan, pembelajaran harus dilakukan sendiri oleh peserta didik, tidak bisa dipaksakan atau dialihkan kepada orang lain. Tantangan yang dihadapi membuat peserta didik lebih bersemangat untuk mengatasinya.
- c. Umpan balik dan penguatan, pembelajaran lebih efektif dengan adanya umpan balik dan penguatan. Peserta didik akan lebih bersemangat belajar jika mereka tahu dan merasakan hasil yang baik.
- d. Perbedaan individu, setiap peserta didik adalah individual yang unik, dengan perbedaan terdapat pada karakteristik psikologis, kepribadian, dan sifat lainnya.

Sejalan dengan dua pendapat tersebut, Munirah (2018) menjelaskan bahwa seorang pendidik dapat melaksanakan tugasnya dengan baik apabila ia mampu menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran. Adapun prinsip-prinsip pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Perhatian dan motivasi, perhatian yang diberikan oleh otak mengatur dan menyaring dari lingkungan melalui indera. Kemampuan pendidik dalam memberikan motivasi kepada peserta didik selama pembelajaran akan berdampak penting pada proses tersebut.
- b. Keaktifan dalam pembelajaran, pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif terlibat dalam berbagai aktivitas.
- c. Keterlibatan langsung, partisipasi langsung peserta didik dalam proses pembelajaran sangat penting. Peserta didiklah yang melakukan proses belajar bukan pendidik.
- d. Pengulangan, penguasaan materi oleh peserta didik tidak bisa dicapai secara langsung peserta didik melakukan pengulangan agar materi yang dipelajari dapat diingat terus.
- e. Tantangan yang dihadapi peserta didik selama pembelajaran dapat mendorong semangat mereka untuk mengatasinya. Materi baru yang berisi masalah untuk dipecahkan akan menumbuhkan minat belajar peserta didik.
- f. Perbedaan individu, peserta didik adalah individu yang unik, sehingga tidak ada dua orang yang benar-benar sama. Setiap peserta didik memiliki perbedaan masing-masing.

Ketiga pendapat para ahli di atas menjelaskan tentang prinsip-prinsip pembelajaran dan dapat disimpulkan, bahwa prinsip-prinsip pembelajaran bertujuan untuk memberikan dasar yang kuat agar proses pembelajaran lebih terarah dan dinamis, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Beberapa prinsip utama meliputi perhatian dan motivasi yang meningkatkan fokus peserta didik, keaktifan dan keterlibatan langsung dalam kegiatan pembelajaran, pengulangan untuk memperkuat pemahaman dan tantangan yang mendorong peserta didik untuk mengatasi kesulitan.

C. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan perasaan suka dan ketertarikan terhadap suatu hal atau kegiatan yang timbul tanpa adanya paksaan siapapun. Secara mendasarnya, minat belajar adalah bentuk penerimaan seseorang terhadap hubungan antara dirinya dengan sesuatu di luar kendali dirinya sendiri. Andi Achru (2019) menjelaskan bahwa minat merupakan suatu fokus perhatian yang melibatkan unsur perasaan, kesenangan, kecenderungan hati, dan keinginan yang aktif untuk menerima pengaruh dari lingkungan sekitar. Minat belajar adalah dorongan internal yang memotivasi seseorang untuk melakukan aktivitas belajar guna menambah pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman. Minat belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan individu, tetapi juga dipengaruhi oleh jenis tujuan yang dipilih, apakah tujuan penguasaan yang berfokus pada pengembangan keterampilan baru, atau tujuan kinerja yang berfokus pada menunjukkan kemampuan kepada orang lain.

Pendapat Siti Nur Hidayah dkk., (2019) menjelaskan bahwa minat belajar merupakan dorongan ingin tahu yang disertai dengan keinginan dan ketertarikan terhadap aktivitas belajar yang dilakukan dengan perasaan senang tanpa adanya paksaan. Minat ini terlihat dari rasa ingin tahu, perilaku peserta didik saat mengikuti pelajaran, kesukaan terhadap mata

pelajaran tersebut, serta keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada konteks IPAS, minat belajar adalah rasa suka dan ketertarikan terhadap mata pelajaran IPAS yang memotivasi peserta didik untuk berprestasi dan terlihat dari perilaku mereka selama mengikuti pelajaran IPAS.

Sejalan dengan dua pendapat tersebut, Solehah dkk., (2022) menjelaskan bahwa minat belajar merupakan karakter penting yang harus dimiliki peserta didik, karena minat ini tidak muncul secara alamiah atau sejak lahir. Minat belajar mencerminkan sikap disiplin dalam kegiatan belajar, termasuk pengaturan jadwal dan inisiatif untuk belajar dengan serius. Faktor yang mendukung keberhasilan belajar salah satunya minat belajar. Seseorang akan memperoleh hasil yang maksimal dari proses belajarnya ketika ia memiliki ketertarikan terhadap materi yang dipelajari.

Ketiga pendapat para ahli di atas menjelaskan tentang minat belajar dan dapat dipahami, bahwa minat belajar merupakan perasaan suka dan ketertarikan yang muncul tanpa ada paksaan, menjadi dorongan internal yang memotivasi peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Minat ini terbentuk dari fokus perhatian dan dipengaruhi oleh tujuan belajar serta sikap disiplin dan inisiatif dalam belajar, yang membantu peserta didik mencapai hasil maksimal ketika tertarik pada materi yang dipelajari.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Dalam memahami faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar terhadap suatu mata pelajaran, secara umum dapat dibagi menjadi dua kelompok utama, yaitu faktor eksternal (berasal dari luar diri peserta didik) dan faktor internal (berasal dari dalam diri peserta didik). Achru (2019) menjelaskan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi minat belajar peserta didik meliputi kurikulum, kondisi peserta didik, metode pengajaran, peran pendidik, serta sarana dan prasarana, termasuk

penggunaan multimedia pembelajaran. Minat belajar peserta didik berperan penting dalam menentukan keberhasilan mereka dalam proses pembelajaran. Adapun beberapa faktor yang memengaruhi minat belajar adalah sebagai berikut:

- a. Memotivasi dan cita-cita
- b. Keluarga
- c. Peranan guru
- d. Media Pembelajaran
- e. Teman pergaulan

3. Strategi Meningkatkan Minat Belajar

Minat belajar atau keinginan untuk memperoleh pengetahuan dapat muncul dari lingkungan pembelajaran yang mendukung, sehingga memberikan motivasi serta kebebasan bagi peserta didik dalam mengeksplorasi dan menganalisis pengalaman belajarnya. Desain pembelajaran yang kondusif memungkinkan peserta didik mengekspresikan ide secara bebas serta mendorong motivasi untuk belajar secara mandiri. Pendapat Trismayanti suci (2019) ada beberapa strategi yang dapat diterapkan oleh pendidik dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik di dalam kelas adalah:

- a. Berikan sebuah instruksi yang jelas
- b. Ubah suasana belajar
- c. Tawarkan model dan metode pembelajaran yang beranekaragam
- d. Berikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara berkelompok
- e. Mengetahui minat peserta didik
- f. Bantu peserta didik untuk menemukan motivasi dari dalam dirinya

D. Media Pembelajaran

1. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran merupakan alat yang memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Teni Nurrita (2018) menjelaskan bahwa pendidikan perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar mereka

dapat memahami materi dengan lebih mudah. Manfaat media pembelajaran sebagai alat dalam proses belajar yaitu sebagai berikut:

- a. Membuat pembelajaran lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- b. Memperjelas bahan ajar, memungkinkan peserta didik memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.
- c. Menambah variasi metode pembelajaran, sehingga tidak hanya berupa komunikasi verbal, membuat peserta didik tidak bosan, dan menjaga energi pendidik.
- d. Memperbanyak aktivitas belajar peserta didik, karena tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga melakukan kegiatan seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Pendapat Sari (2024) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi semakin canggih dan menyediakan informasi dan komunikasi, pendidik perlu menyesuaikan metode penyampaian materi pembelajaran. Mereka harus dapat memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat dalam mendukung proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran membantu memperjelas penyampaian dan informasi, sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran mampu meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, menumbuhkan motivasi belajar, serta mendorong interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungan.
- c. Media pembelajaran mengatasi keterbatasan alat indera, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran memberikan pengalaman yang beragam kepada peserta didik mengenai peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Sejalan dengan dua pendapat tersebut, Khoirina & Arsanti (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat dalam memfasilitasi interaksi antara pendidik dan peserta didik selama proses belajar. Beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Materi pelajaran dapat disampaikan secara beragam.
- b. Pembelajaran menjadi lebih menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisien dalam menghemat waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- f. Memungkinkan proses belajar dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Ketiga pendapat para ahli di atas menjelaskan tentang manfaat media pembelajaran dan dapat disimpulkan, bahwa manfaat media pembelajaran meningkatkan efektivitas dengan fasilitasi interaksi, memperjelas materi, dan meningkatkan motivasi peserta didik. Media pembelajaran membuat pelajaran lebih variatif dan interaktif, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta memungkinkan menyampaikan materi kapan saja dan dimana saja, sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan informasi baru dari pendidik untuk peserta didik. Media pembelajaran berupa bahan, objek, dan alat. Aghni (2018) menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting yaitu sebagai berikut:

- a. Fungsi Komunikatif
Media pembelajaran berperan dalam mempermudah komunikasi antara pemberi dan penerima pesan.
- b. Fungsi Motivasi
Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran dikembangkan tidak hanya dengan tampilan yang menarik, tetapi juga untuk memudahkan peserta didik memahami materi, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar mereka.
- c. Fungsi Bermakna
Penggunaan media dalam pembelajaran tidak hanya menambah informasi berupa data dan fakta untuk mengembangkan kemampuan kognitif dasar, tetapi juga membantu peserta didik menganalisis dan menciptakan sebagai bagian dari kemampuan kognitif tingkat tinggi. Lebih dari itu, media juga berperan dalam pengembangan sikap dan keterampilan peserta didik.
- d. Fungsi Penyamaan Persepsi
Dengan adanya media pembelajaran, diharapkan setiap peserta didik dapat memiliki pemahaman yang sama terhadap informasi yang disampaikan.
- e. Fungsi Individualitas
Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memenuhi kebutuhan individu yang memiliki minat dan gaya yang berbeda-beda.

Pendapat Suparlan (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi terutama sebagai alat bantu pengajaran yang memengaruhi suasana dan lingkungan belajar yang diatur dan diciptakan oleh pendidik. Pada proses belajar mengajar, media ini berfungsi dalam membangkitkan minat dan keinginan baru, menumbuhkan motivasi dan rangsangan belajar, serta memberikan dampak psikologis positif pada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi sangat mendukung efektivitas pembelajaran, mempermudah penyampaian pesan dan materi. Selain itu, media pembelajaran membantu peserta didik memahami materi lebih baik, menyajikan data dengan menarik dan akurat, memudahkan menafsirkan data, serta merangkum informasi secara efisien. Sejalan dengan dua pendapat tersebut, Tafonao (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi dalam proses belajar mengajar. Sebagai sarana komunikasi, media pembelajaran memiliki berbagai fungsi yaitu sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyampaian pesan agar tidak sekedar bersifat verbal (hanya menggunakan kata-kata atau lisan saja).
- b. Mengatasi batasan ruang, waktu, dan kemampuan indera manusia.
- c. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengurangi sikap pasif peserta didik, sehingga menumbuhkan semangat belajar.
- d. Karakteristik yang unik pada setiap peserta didik, serta perbedaan lingkungan dan pengalaman, namun kurikulum dan materi pelajaran yang sama untuk semua peserta didik, akan sulit jika harus di atasi secara mandiri. Media pembelajaran dapat membantu memberikan rangsangan yang serupa dan menyamakan pengalaman belajar.

Ketiga pendapat para ahli di atas menjelaskan tentang fungsi media pembelajaran dan dapat disimpulkan, bahwa fungsi media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan informasi dari pendidik ke peserta didik, mempermudah komunikasi, memotivasi, dan menyamakan persepsi. Fungsi utamanya adalah meningkatkan pemahaman materi dengan tampilan menarik dan membantu peserta didik memahami informasi secara efisien.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media merupakan alat atau sarana untuk membantu proses pembelajaran. Media yang bertujuan untuk mempermudah penyampaian informasi baru dari pendidik ke peserta didik. Muawanah (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran terbagi menjadi dua jenis yaitu sebagai berikut:

- a. Media elektronik adalah alat pembelajaran yang memanfaatkan perangkat berbasis listrik dan teknologi, termasuk media audio, media audiovisual dan media cetak elektronik.
- b. Media non-elektronik adalah alat pembelajaran yang menggunakan batuan objek fisik, manusia, profesi, atau lingkungan sekitar tanpa memerlukan perangkat listrik.

Pedapat Goldschlag dkk., (2019) media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

- a. Media berbasis manusia adalah media yang digunakan untuk menyampaikan dan mengkomunikasikan informasi atau pesan tertentu kepada peserta didik.
- b. Media berbasis cetakan adalah media yang mencakup buku teks, buku umum, buku latihan, dan lembaran materi yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Media berbasis visual berperan penting dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat. Selain menarik minat belajar peserta didik, media ini juga membantu mengaitkan materi dengan dunia nyata.
- d. Media berbasis audiovisual adalah media ini menggabungkan suara yang membutuhkan persiapan ekstra, termasuk Penelitian naskah dan perencanaan materi yang teliti untuk hasil yang optimal.
- e. Media berbasis komputer memiliki beberapa fungsi dalam pendidikan, salah satu sebagai pengelola proses pembelajaran dalam pelatihan berbasis komputer.

Sejalan dengan dua pendapat tersebut, Sarah Kartikawati (2015) menjelaskan bahwa jenis media pembelajaran terbagi menjadi empat jenis yaitu sebagai berikut:

- a. Media audio, media ini hanya melibatkan indera pendengaran dan mengandalkan suara untuk menyampaikan pesan. Pesan audio dapat berupa verbal, seperti percakapan atau kata-kata, maupun non verbal seperti bunyi, musik, dan vokalisasi lainnya.
- b. Media visual, media ini melibatkan indera penglihatan saja, termasuk dalam bentuk cetak seperti buku, majalah, koran, modul, komik, poster, dan atlas.

- c. Media audiovisual, media ini menggabungkan penggunaan pendengaran dan penglihatan secara bersamaan, biasanya berupa program seperti film dokumenter atau drama yang menyampaikan pesan dengan suara dan gambar.
- d. Multimedia, media ini mengaktifkan berbagai indera dalam proses pembelajaran, baik melalui teknologi komputer dan internet, maupun melalui pengalaman langsung yang melibatkan tindakan dan partisipasi aktif peserta didik.

Ketiga pendapat para ahli di atas menjelaskan tentang jenis-jenis media pembelajaran dan dapat disimpulkan, bahwa jenis media pembelajaran merupakan sarana menyampaikan informasi dari pendidik ke peserta didik. Jenis-jenis media pembelajaran yaitu, media elektronik, media non-elektronik, media berbasis manusia, media cetak dan visual, media audiovisual, dan multimedia.

4. Pengertian Media *Animaker*

Media *Animaker* merupakan aplikasi pembuatan video animasi yang didalamnya dapat menggabungkan suara, teks, dan gerakan yang menghasilkan video yang inovatif dan menarik. Rahmah dkk., (2023) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran, media berbasis teknologi lebih disukai oleh peserta didik karena memungkinkan lebih interaktif dan aktif. Media *Animaker* adalah sebuah aplikasi untuk membuat video animasi yang memungkinkan pembuatan video yang menarik dan menyenangkan. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat video pelajaran, presentasi, dan sebagainya. Media *Animaker* juga menyediakan fitur untuk menciptakan efek gerak dengan tambahan suara dan transisi dari satu gerakan ke gerakan lainnya, sehingga materi pembelajara menjadi lebih menarik.

Pendapat Muliasari & Hasanudin (2023) menjelaskan bahwa media *Animaker* adalah *platfrom online* yang digunakan untuk membuat video animasi dan presentasi. Website ini menyediakan karakter animasi yang dapat membuat konten pembelajaran menarik. Media *Animaker* bekerja secara profesional dengan menyediakan berbagai alat dan materi yang

membantu pembuatan konten video atau presentasi. Penggunaannya juga cukup mudah, hanya perlu menyeret dan menggunakan elemen-elemen yang telah disediakan, seperti karakter animasi, latar belakang video atau presentasi, ikon, dan audiovisual. Media *Animaker* juga menawarkan fitur seperti animasi tulisan tangan, latar musik, ikon menarik, efek transisi, dan banyak lagi. Selain untuk membuat video dan presentasi, media *Animaker* juga bisa digunakan untuk mengedit video, mengatur transisi animasi atau teks, serta mengedit efek *pop-up*, latar belakang, dan animasi karakter.

Sejalan dengan dua pendapat tersebut, Lia dkk., (2023) menjelaskan bahwa media *Animaker* adalah *platform* atau perangkat lunak berbasis *online* untuk membuat animasi. Aplikasi ini menyediakan berbagai latar belakang dan karakter yang dibutuhkan. Kelebihan dari media video adalah kemampuannya membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih mudah karena video disajikan secara audiovisual. Selain itu, media video dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.

Ketiga pendapat para ahli di atas menjelaskan tentang media *Animaker* dan dapat dipahami, bahwa media *Animaker* merupakan *platform online* untuk membuat video animasi yang menggabungkan suara, teks, dan gerakan, menghasilkan konten menarik dan inovatif yang cocok untuk pembelajaran. Media *Animaker* juga disukai peserta didik karena menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur seperti karakter animasi, latar musik, efek transisi, dan animasi tulisan tangan, yang mempermudah pembuatan video pembelajaran atau presentasi.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media *Animaker*

Media *Animaker* merupakan aplikasi membuat video animasi, aplikasi ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Rakhmah & Labudasari (2024)

menjelaskan bahwa media *Animaker* memiliki tiga kelebihan yaitu sebagai berikut:

- a. Dapat diunduh secara gratis.
- b. Menyediakan beragam fitur, termasuk kemampuan untuk membuat infografis dalam dua dan tiga dimensi.
- c. Video yang dihasilkan bisa berdurasi hingga 30 menit dan dapat diunduh keperangkat dengan kualitas full HD, HD dan SD.

Media *Animaker* juga memilki beberapa kelemahan yaitu sebagai berikut:

- a. Berbasis web, sehingga membutuhkan koneksi internet.
- b. Proses penggunaan media *Animaker* dapat membutuhkan pemahaman lebih mendalam, sehingga peserta didik diharapkan mampu memahami materi dengan lebih baik melalui video animasi yang dibuat.

Pendapat Nataliya (2019) menjelaskan bahwa media media *Animaker* memiliki beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut:

- a. Dapat diunduh secara gratis.
- b. Video yang dihasilkan dapat berdurasi hingga 30 menit.
- c. Menyediakan kualitas video dalam resolusi full HD, HD, dan SD.

Media *Animaker* memilki beberapa kelemahan yaitu sebagai berikut:

- a. Fitur untuk membuat video animasi masih terbatas, dengan sedikit item pendukung, jika pengguna membutuhkan gambar yang tidak ada dalam aplikasi mereka harus mencarinya dari sumber lain.
- b. Hanya tersedia sebagai *platform web*, sehingga memerlukan koneksi internet.
- c. Proses pembuatan video cukup kompleks.
- d. Lebih banyak fitur berbayar dibandingkan fitur gratis.

Pendapat Mashuri (2020) menjelaskan bahwa penggunaan media *Animaker* dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut:

- a. Tampilan yang menarik dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam belajar.
- b. Mengubah pandangan peserta didik terhadap proses pembelajaran.
- c. Mengubah penanaman konsep materi yang diajarkan.
- d. Berfungsi sebagai alat bantu alternatif bagi pendidik dalam menyampaikan materi.
- e. Efisien karena dapat digunakan kapan saja dan dalam situasi apapun.

Media *Animaker* dalam pembelajaran memiliki beberapa kelemahan yaitu sebagai berikut:

- a. Fitur media *Animaker* untuk membuat video animasi masih terbatas.
- b. Item pendukung sedikit.
- c. Penggunaan perlu menambahkan gambar dari sumber lain jika elemen yang dibutuhkan tidak tersedia dalam aplikasi media *Animaker*.

Ketiga pendapat para ahli di atas menjelaskan tentang kelebihan dan kekurangan media *Animaker* dan dapat disimpulkan, bahwa kelebihan media *Animaker* seperti gratis diunduh, fitur lengkap untuk infografis 2D/3D, durasi video hingga 30 menit, dan kualitas video yang dapat diunduh dengan resolusi tinggi. Kekurangan media *Animaker* meliputi kebutuhan internet, proses pembuatan yang kompleks, keterbatasan fitur animasi, serta lebih banyak fitur berbayar. Pada pembelajaran media *Animaker* dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dan menjadi alat bantu interaktif bagi pendidik, meski pengguna mungkin perlu menambah elemen dari luar aplikasi.

6. Langkah-langkah membuat Media *Animaker*

Pendapat Muliasari & Hasanudin (2023) menjelaskan bahwa media *Animaker* menawarkan fitur-fitur yang dapat menarik minat peserta didik, terutama ditingkat sekolah dasar. Langkah-langkah untuk menggunakan *Animaker* yaitu sebagai berikut:

- a. Siapkan komputer atau laptop dengan koneksi internet.
- b. Buka browser *Google Chrome*, ketik *Animaker*.
- c. Pada halaman utama *Animaker* pilih *signup*.
- d. Pada halaman pendaftaran, pilih salah satu dari tiga opsi. Daftar melalui *Facebook* dengan memasukkan kata sandi, menggunakan *E-mail* dan kata sandi, atau mendaftar dengan akun *Google Chrome*.
- e. Setelah berhasil mendaftar, masuk ke menu dashboard lalu klik *Create* dipojok kiri atas, pilih *Create a video* kemudian pilih *Blank Page* atau template.
- f. Setelah memilih *Blank Page* tampil menu awal untuk membuat video animasi. Pilih menu *Characters* untuk memilih karakter yang diinginkan.
- g. Setelah memilih karakter, tempatkan karakter tersebut di lokasi yang diinginkan dengan cara menyeretnya.

- h. Tambahkan efek gerakan pada karakter melalui menu *action* dan berikan ekspresi wajah dengan menu *Exspression*.
- i. Selanjutnya jelajahi menu di atas karakter yang telah dipilih.
- j. Gunakan menu *Properties* (ikon) untuk menambahkan objek tambahan yang diinginkan.
- k. Setelah video selesai dibuat, putar hasilnya dengan menekan ikon Play dibawah template.
- l. Setelah semua selesai, tekan Publish lalu pilih *Download Video*.
- m. Pada halaman unduhan, masukan nama dan pilih ukuran video, kemudian klik *Download*.
- n. Setelah *Download* tunggu beberapa saat hingga video selesai diproses.

Berdasarkan kedua pendapat para ahli di atas yang menjelaskan tentang langkah-langkah membuat media *Animaker*, penulis memilih menggunakan pendapat dari Muliasari & Hasanudin (2023) yang dimana pada langkah-langkahnya terdapat penjelasan satu per satu langkah yang akan dilakukan. Aktivitas evaluasi pembelajaran membuat penulis lebih memiliki kesiapan dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, panduan media dapat dilihat pada (lampiran 36 hlm 170).

E. Pembelajaran IPAS

1. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Soaial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang menggabungkan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dimana pelajaran IPAS belajar tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya dialam semesta, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial. Andreani & Gunansyah (2023) menjelaskan bahwa salah satu aspek penting dalam kurikulum merdeka untuk memperbaiki sistem pendidikan dasar di Indonesia adalah menggabungkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Langkah ini diambil dengan mempertimbangkan bahwa peserta didik sekolah dasar cenderung melihat sesuatu secara menyeluruh dan terpadu. Pada tahap pengembangan ini, pemikiran mereka masih sederhana, konkret, dan menyeluruh, namun kurang detail. Oleh karena itu, diharapkan penggabungan IPA dan IPS dapat mendorong peserta didik untuk mengelola lingkungan alam dan

sosial sebagai satu kesatuan. Namun, didalam kelas masih ditemukan bahwa pendidik cenderung mengajarkan secara terpisah antara IPA dan IPS, serta materi yang diberikan hanya bersifat informatif dan cenderung menghafal. Pendapat Meylovia & Alfin Julianto (2023) menjelaskan bahwa salah satu inovasi dalam penyajian materi di Kurikulum Merdeka adalah munculnya pelajaran IPAS. IPAS adalah bidang ilmu yang membahas makhluk hidup serta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta, seperti manusia yang merupakan makhluk hidup dan bergantung pada interaksi dengan lingkungannya. Singkatnya, IPAS merupakan perpaduan antara pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPAS di sekolah dasar sangat terkait dengan lingkungan sekitar, mencakup fenomena alam maupun sosial.

Sejalan dengan dua pendapat tersebut, Fadlilah & Purbasari (2024) menjelaskan bahwa Kurikulum Merdeka Belajar menghadirkan beberapa pembaruan, seperti P5 dan mata pelajaran IPAS. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menggabungkan konsep ilmu alam dan ilmu sosial. Pembelajaran ini berlandaskan pendekatan saintifik yang berkaitan dengan fenomena alam dan kondisi sosial. Tahap pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka Belajar mencakup perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Ketiga pendapat para ahli di atas menjelaskan tentang pembelajaran IPAS dan dapat dipahami, bahwa pembelajaran IPAS merupakan gabungan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), guna mendukung pemahaman terpadu peserta didik terhadap alam dan lingkungan sosial. Inovasi ini menyesuaikan pembelajaran dengan cara berpikir peserta didik sekolah dasar yang cenderung konkret dan menyeluruh. Meski demikian, dalam pembelajarannya, pendidik sering mengajarkan IPA dan IPS secara terpisah. Kurikulum ini juga mencakup

tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dengan pendekatan saintifik pada fenomena alam dan sosial.

2. Tujuan Pembelajaran IPAS di SD

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD adalah untuk mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena yang terjadi pada alam dan sosial. Agustina dkk., (2022) menjelaskan bahwa dalam kurikulum merdeka pembelajaran ilmu pengetahuan alam digabungkan dengan ilmu pengetahuan sosial, membentuk mata pelajaran IPAS. Tujuan pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar dalam kurikulum merdeka ini adalah untuk mengembangkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik, mendorong partisipasi aktif, meningkatkan keterampilan inkuiri, memahami diri sendiri dan lingkungannya, serta memperdalam pengetahuan dan pemahaman terhadap konsep-konsep IPAS.

Menurut Anggita dkk., (2023) menjelaskan bahwa IPAS adalah mata pelajaran terpadu yang bertujuan untuk membimbing peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan rasional. Pembelajaran dengan konsep IPAS berfokus pada memberikan pengalaman dan meningkatkan keterampilan peserta didik. Pada kurikulum merdeka, IPA dan IPS digabungkan menjadi satu mata pelajaran, yaitu IPAS. Tujuan IPAS dalam kurikulum ini adalah untuk menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, keterlibatan aktif, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik.

Sejalan dengan dua pendapat tersebut, Khaira Ummah & Mustika (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran melalui mata pelajaran IPAS bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan memberikan pengalaman belajar. Dibawah kurikulum merdeka, pelajaran sains dan sosial diintegrasikan kedalam IPAS. Kurikulum ini bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu, minat, dan keterlibatan aktif peserta didik, sambil mendorong

peningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka. Karena materi sains berhubungan erat dengan pengalaman sehari-hari, minat terhadap sains meningkat, membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Ketiga pendapat para ahli di atas menjelaskan tentang tujuan pembelajaran IPAS di SD dan dapat dipahami, bahwa tujuan pembelajaran IPAS di SD dalam kurikulum merdeka, ilmu pengetahuan alam dan sosial digabung menjadi mata pelajaran IPAS yang dirancang menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, serta kelebihan aktif peserta didik. Tujuan pembelajaran IPAS adalah mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan inkuiri, dan pemahaman terhadap diri serta lingkungan, dengan pendekatan yang membuat sains lebih relevan dan menyenangkan bagi peserta didik sekolah dasar.

F. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dibutuhkan untuk mendukung kajian teoritis yang dikemukakan. Penelitian relevan ini yaitu sebagai berikut:

1. Saragih (2024)
Demikian dapat dipahami bahwa media pembelajaran interkatif menggunakan *Animaker* pada tema 7, subtema 2 tentang keragaman budaya di kelas IV SDN 012856 Selawan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.
2. Kholikin dkk., (2024)
Hasil belajar peserta didik kelas VI di SD Negeri Sitail, Kecamatan Jatinegara, Kabupaten Tegal, pada materi bangun runag dengan media *Animaker* menunjukkan nilai rata-rata penilaian harian sebesar 80,40 dengan 23 dari 25 peserta didik mencapai ketuntasan, yang memberikan persentase ketuntasaan 92%.

3. Ilmi 'Ainul Yaqin dkk., (2024)
Hasil ini mengindikasikan pentingnya pengoptimalkan teknologi dalam proses pembelajaran untuk mendukung pengembangan kreativitas peserta didik secara optimal.
4. Qurotu Aini & Prasetyaningtas (2023)
Kesimpulannya media pembelajaran video berbasis *Animaker* “sangat layak” dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas V.
5. Ningrum & Sutarini (2023)
Berdasarkan hasil Penelitian ini, media video animasi yang dikembangkan dengan aplikasi *Animaker* pada tema cuaca dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran.

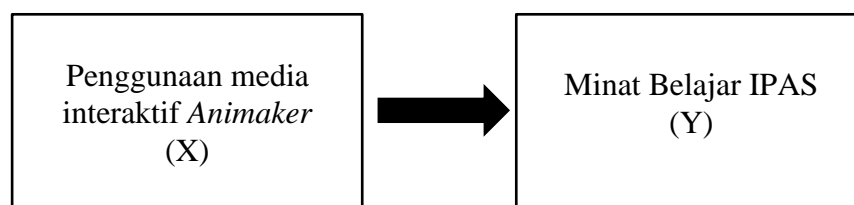
G. Kerangka Pikir

1. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan dasar pemikiran yang digunakan dalam Penelitian, yang gabungan antara teori, fakta, observasi, dan kajian pustaka. Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Namun, pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur menunjukkan rendahnya minat belajar peserta didik. Hal ini ditandai dengan kurangnya partisipasi peserta didik kebosanan selama pembelajaran, dan dominasi metode pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher-centered*). Terbatasnya penggunaan media interaktif juga menjadi salah satu penyebabnya. Media pembelajaran interaktif, seperti *Animaker*, menawarkan pendekatan yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Media ini memungkinkan penyajian materi yang menarik secara visual, audio dan visualaudio, yang dapat membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih mudah dan menyenangkan. Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pembelajaran IPAS penulis menggunakan media pembelajaran yaitu media interaktif *Animaker*. Media *Animaker* ini merupakan *platform* online untuk memuat video animasi yang menggabungkan suara, teks, dan gerakan, menghasilkan konten menarik dan inovatif yang cocok untuk pembelajaran.

Penggunaan media interaktif *Animaker* diprediksi dapat mengubah pembelajaran IPAS menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik tidak lagi merasa bosan. *Animaker* menyajikan materi dalam bentuk animasi yang dinamis, yang memudahkan peserta didik untuk memahami konsep abstrak dalam IPAS. Berdasarkan penjabaran dan kerangka pikir yang dijelaskan di atas, adapun gambaran kerangka pikir Penelitian ini yaitu sebagai berikut:



Keterangan :

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

➡ = Pengaruh

Gambar 1. Kerangka Pikir

Berdasarkan gambar 1 di atas, Penelitian ini menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar IPAS di SD Negeri 8 Metro Timur menjadi masalah utama yang perlu diatasi. Untuk itu, penulis mengidentifikasi satu variabel bebas (X), yaitu penggunaan media interaktif *Animaker*, dan satu variabel terikat (Y), yaitu peningkatan minat belajar IPAS peserta didik. Sebagai solusi, Penelitian ini mengimplementasikan media interaktif *Animaker* yang dirancang untuk mengatasi rendahnya minat belajar.

Media ini bekerja melalui berbagai faktor pendukung, yaitu desain media adalah media *Animaker* dibuat menarik secara visual dan mudah dipahami untuk memotivasi peserta didik dalam belajar. Keterlibatan peserta didik media ini dirancang agar peserta didik lebih aktif, baik melalui visualisasi materi maupun interaksi langsung dengan media. Dukungan pendidik peran pendidik dalam membimbing peserta didik saat menggunakan media ini memastikan proses pembelajaran berlangsung secara efektif. Pada akhirnya, melalui keterlibatan yang konsisten, penelitian ini bertujuan mencapai hasil akhir, yaitu peningkatan minat belajar IPAS peserta didik secara keseluruhan, sekaligus meningkatkan mutu pembelajaran di SD Negeri 8 Metro Timur.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya. Sugiyono (2021: 100) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara yang dirumuskan untuk menjawab pertanyaan Penelitian. Karena bersifat sementara, hipotesis ini perlu diuji kebenarannya untuk memastikan validasinya dalam menjawab permasalahan Penelitian yang disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat dipahami bahwa hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang dilakukan dalam rumusan masalah dan perlu diuji melalui fakta dan data empiris. Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang telah disusun, hipotesis Penelitian dalam Penelitian ini dapat dirumuskan dalam Penelitian ini yaitu “Terdapat Pengaruh Penggunaan media interaktif *Animaker* terhadap Minat Belajar IPAS pada Peserta Didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025”.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media interaktif *Animaker* terhadap minat belajar pada mata pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 8 Metro Timur

H_a = Terdapat pengaruh penggunaan media interaktif *Animaker* terhadap minat belajar pada mata pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 8 Metro Timur

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat melalui pengukuran numerik dan analisis statistik. Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah penggunaan media interaktif *Animaker*, sedangkan variabel terikat adalah minat belajar IPAS peserta didik kelas IV. Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi-experimental design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Dalam desain ini, terdapat dua kelas yang dibandingkan, yaitu kelas eksperimen adalah peserta didik yang diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif *Animaker* sedangkan kelas kontrol adalah peserta didik yang diberikan pembelajaran tanpa menggunakan media *Animaker*. Masing-masing kelas diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan untuk melihat perbedaan peningkatan minat belajar peserta didik. penelitian awal yang dilakukan dikelas eksperimendan dan kontrol dengan cara memberikan *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan melakukan *posttest* setelah diberikan perlakuan.

$$\begin{array}{c} O_1 \quad x \quad O_2 \\ \hline O_3 \quad x \quad O_4 \end{array}$$

Gambar 2. *Nonequivalent Control Griup Design*

Keterangan :

O1 = *Pretest* di kelas eksperimen sebelum penggunaan *Animaker*

O2 = *Posttest* akhir di kelas eksperimen sesudah penggunaan *Animaker*

O3 = *Pretest* di kelas kontrol sebelum penggunaan *Animaker*

O4 = *Posttest* di kelas kontrol sesudah penggunaan *Animaker*

X = Perlakuan menggunakan media *Animaker*

B. Prosedur Penelitian

Prosedur Penelitian merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan untuk melaksanakan penelitian. Adapun langkah-langkah dalam Penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap persiapan adalah sebagai berikut:

- a. Mendatangi sekolah yang dijadikan sebagai tempat penelitian.
- b. Menemui kepala sekolah untuk meminta izin sekaligus menyerahkan surat izin penelitian pendahuluan.
- c. Melaksanakan studi pendahuluan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi bersama pendidik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.
- d. Merumuskan masalah dari hasil penelitian pendahuluan.
- e. Menentukan sampel penelitian.
- f. Membuat kisi-kisi instrumen.
- g. Membuat instrumen penelitian berupa soal.
- h. Menguji coba instrumen penelitian.
- i. Menganalisis data yang didapatkan dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui apakah instrumen yang telah dibuat valid dan reliabel.
- j. Membuat modul ajar yang akan diterapkan dalam kegiatan penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan adalah sebagai berikut.

- a. Menemui kepala sekolah dan meminta izin untuk melakukan penelitian.
- b. Menyerahkan surat izin penelitian.
- c. Meminta izin masuk ke kelas yang akan dijadikan kelas penelitian.
- d. Membagikan tes awal (*pretest*) sebelum menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan modul ajar baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

- e. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan modul ajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- f. Memberikan tes akhir (*posttest*) setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan modul ajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Tahap Akhir Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap akhir penelitian adalah sebagai berikut.

- a. Melakukan analisis data hasil dari pengisian *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan terkait pengaruh penggunaan media interaktif *Animaker* terhadap minat belajar IPAS pada peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.
- b. Membuat kesimpulan.
- c. Menyusun laporan penelitian.

C. Pelaksanaan Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 8 Metro Timur, yang beralamatkan di Jl. Raya Stadion, Tejosari, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro, Lampung.

2. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan tepatnya pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dimana dikeluarkannya surat izin pendahuluan No.10428/UN26.13/PN.01.00/2024 dan melakukan Penelitian pendahuluan pada tanggal 4 November 2024 sampai dengan selesainya penelitian ini.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 57 peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Sugiyono (2021) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi Penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur yang berjumlah 57 orang peserta didik. Populasi terdiri dari peserta didik laki-laki dan perempuan. Berikut tabel jumlah populasi peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur.

Tabel 2. Data Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	IV A	15	14	29
2.	IV B	13	15	28
Σ				57

Sumber : Dokumentasi pendidik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian dari anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik tertentu. Sugiyono (2021) menjelaskan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, sampel yang diambil dari populasi tersebut harus benar-benar mewakili populasi yang diteliti (*representative*). Suriani dkk., (2023) menjelaskan bahwa sampel Penelitian adalah sebagian dari populasi yang dipilih berdasarkan karakteristik tertentu yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel terdiri atas sejumlah individu yang diambil dari populasi yang berfungsi sebagai perwakilan dari keseluruhan populasi. Jika sampel penelitian tidak representatif, meskipun jumlahnya besar, hasilnya tidak dapat digeneralisasikan untuk menggambarkan populasi secara keseluruhan.

Teknik pengambilan sampel dalam Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu. Pemilihan kelas IV A dan IV B sebagai sampel didasarkan pada beberapa pertimbangan. Kedua kelas tersebut memiliki jumlah peserta didik yang hampir sama, sehingga perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilakukan dengan lebih adil. Selain itu, kondisi akademik kedua kelas relatif serupa, sehingga hasil penelitian menjadi lebih valid dan dapat menggambarkan pengaruh penggunaan media interaktif *Animaker* secara lebih akurat.

Tabel 3. Data Sampel Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	IV A	15	14	29
2.	IV B	13	15	28
Σ				57

Sumber : absen kelas kelas IV A dan kelas IV B SD Negeri 8 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025.

E. Variabel Penelitian

Sugiyono (2021) menjelaskan bahwa variabel penelitian merupakan atribut, karakteristik, atau nilai dari seseorang, objek, atau aktivitas yang memiliki variasi tertentu dan dijadikan fokus oleh penulis untuk dianalisis serta diambil kesimpulannya. Saat Penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas dalam Penelitian ini yaitu penggunaan media interaktif *Animaker* (X).

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat dalam Penelitian ini yaitu minat belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur (Y). Minat belajar merupakan faktor yang diamati penulis untuk menentukan adanya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran menggunakan media interaktif *Animaker*.

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

Definisi konseptual dan operasional variabel merupakan aspek penelitian yang menjelaskan cara mengamati dan mengukur variabel yang menjadi objek kajian.

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual adalah penjelasan yang dirancang secara terperinci dan terencana, didukung oleh dasar teori yang kuat, latar belakang yang jelas, rencana yang terstruktur, tujuan yang spesifik, serta manfaat yang signifikan. Definisi konseptual variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Variabel X (Media interaktif *Animaker*)

Media interaktif *Animaker* merupakan *platform* digital yang dirancang untuk mempermudah pembuatan konten animasi secara kreatif.

Platform ini memberikan kemudahan bagi pengguna, termasuk pendidik, dalam merancang video animasi yang menarik guna mendukung proses pembelajaran. Dengan fitur interaktif yang dimilikinya, *Animaker* mampu meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penyampaian materi yang lebih visual, dinamis, dan atraktif.

b. Variabel Y (Minat Belajar IPAS peserta didik)

Minat belajar merupakan dorongan atau keinginan yang tinggi dalam diri peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini ditunjukkan melalui rasa ingin tahu, fokus, serta semangat terhadap materi atau aktivitas pembelajaran, yang memotivasi seseorang untuk memahami dan menguasai pengetahuan atau keterampilan tertentu. Minat belajar memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi serta pencapaian hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini minat belajar yang difokuskan oleh penulis adalah kognitif.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan untuk mempermudah proses pengambilan data sekaligus memperjelas cakupan variabel penelitian. Penjelasan mengenai definisi operasional yang akan disampaikan pada bagian variable penelitian berikutnya.

a. Variabel X (Media interaktif *Animaker*)

Media interaktif *Animaker* dalam pembelajaran merupakan *platform* digital yang memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk menciptakan aktivitas animasi interaktif yang mendukung proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran media ini digunakan untuk menyampaikan informasi secara visual dan dinamis, yang dapat meningkatkan keterlibatan serta minat peserta didik untuk belajar. Fitur interaktif yang dimiliki *Animaker* juga memungkinkan peserta didik aktif berpartisipasi. Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *Animaker*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pendidik memilih topik dan merancang elemen untuk video animasi, seperti teks, gambar, dan suara.
- 2) Pendidik membuat video animasi menggunakan *Animaker* untuk menjelaskan materi dengan narasi dan efek visual.
- 3) Pendidik menambahkan soal atau pertanyaan untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran.
- 4) Pendidik menampilkan video kepada peserta didik melalui proyektor atau perangkat lain.
- 5) Pendidik mengajak peserta didik berdiskusi dan memberikan pertanyaan untuk mengevaluasi pemahaman.
- 6) Pendidik memberikan kuis atau tugas untuk mengukur pemahaman peserta didik.
- 7) Pendidik memberikan penjelasan ulang jika ada konsep yang belum dipahami peserta didik.

b. Variabel Y (Minat Belajar IPAS peserta didik)

Minat belajar adalah sejauh mana peserta didik menunjukkan ketertarikan. Perhatian, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Indikatornya meliputi fokus terhadap materi, rasa ingin tahu, dan partisipasi dalam mengikuti kegiatan, serta keaktifan selama pembelajaran. Dalam Penelitian ini hanya meneliti mengenai minat belajar peserta didik pada ranah kognitif yang mengacu pada ketuntasan nilai peserta didik.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahap awal yang penting dalam sebuah Penelitian karena inti dari Penelitian adalah memperoleh data secara objektif dan sesuai dengan fakta. Menurut Sugiyono (2021) menjelaskan bahwa metode pengumpulan data dapat dilakukan melalui wawancara, angket, observasi,

atau kombinasi ketiganya. Adapun teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam Penelitian ini dijelaskan yaitu sebagai berikut:

1. Tes

Tes merupakan latihan yang berupa soal yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Tes dilakukan sebanyak 2 kali, tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), tujuan dari *pretest* ini adalah untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sedangkan *posttest* digunakan untuk mengukur kemampuan akhir peserta didik yang dilakukan setelah diberikannya perlakuan. Hal ini agar diketahui minat belajar peserta didik yang telah diberikan perlakuan dengan menggunakan media interaktif *Animaker*

2. Non-Tes

a. Observasi

Dalam Penelitian ini, lembar observasi yang menggunakan rubrik digunakan untuk mendapatkan data mengenai aktivitas dan kinerja mengenai minat belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 8 Metro Timur. Saya menggunakan rubrik, dimana Yulyantari (2018) menjelaskan bahwa Rubrik penilaian merupakan panduan yang digunakan untuk menetapkan skor atas hasil pekerjaan peserta didik. Dengan adanya rubrik, pendidik dapat lebih mudah memberikan skor yang sesuai. Penyusunan rubrik didasari oleh indikator dari minat belajar berjumlah 5.

b. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data dalam Penelitian pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah yang perlu diteliti. Teknik ini dilakukan oleh penulis dengan tujuan mengumpulkan data empiris terkait aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur. Pendekatan wawancara

memungkinkan penulis memperoleh informasi lebih mendalam dari responden. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur atau terbuka. Sugiyono (2021) menjelaskan bahwa wawancara tidak terstruktur merupakan metode yang tidak bergantung pada pedoman wawancara yang sistematis dan lengkap, sehingga memberikan kemudahan bagi penulis untuk menggali informasi sesuai kebutuhan.

c. Dokumentasi

Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa dokumentasi merupakan suatu yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan, angka, dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat dijadikan pendukung Penelitian.

Dokumentasi pada Penelitian ini berfungsi untuk memperoleh data identitas peserta didik, jumlah peserta didik, keadaan sekolah, kelas dan data-data lainnya yang mendukung Penelitian ini.

H. Instrumen Penilaian

Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa instrumen penelitian merupakan suatu alat atau perangkat yang digunakan untuk mengamati objek yang diteliti.

Instrumen yang digunakan dalam kegiatan Penelitian ini adalah lembar *Posttest* dan *Pretest*. Lembar soal dalam instrumen Penelitian ini disusun berdasarkan indikator media interaktif *Animaker* dan minat belajar.

Tabel 4. Kisi-kisi Soal Pembelajaran IPAS

Tujuan Pembelajaran	Indikator Assesment	Tingkat Ranah	Butir Soal Angket
3.1 Peserta didik dapat menjelaskan pengertian kenampakan alam dan pemanfaatanya	Peserta didik dapat memahami pengertian kenampakan alam dengan menggunakan bahasa sendiri setelah mendengarkan penjelasan guru.	C2	1,2,3,4
	Peserta didik dapat menyebutkan manfaat kenampakan alam tertentu, seperti pemanfaatan sungai untuk irigasi atau gunung sebagai kawasan wisata.	C3	5,6,7
	Peserta didik dapat menganalisis peran kenampakan alam dalam mendukung kehidupan manusia dengan memberikan argumen atau alasan.	C4	8,9,10

Tujuan Pembelajaran	Indikator Assesment	Tingkat Ranah	Butir Soal Angket
3.2 Peserta didik dapat menganalisis jenis-jenis kenampakan alam dan pemanfaatannya	Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai jenis kenampakan alam, seperti pegunungan, sungai, pantai, dan dataran rendah, dari gambar atau peta.	C2	11,12
	Peserta didik dapat memberikan contoh kegiatan masyarakat yang memanfaatkan kenampakan alam di wilayah tertentu, seperti bercocok tanam di dataran rendah atau memancing di laut.	C3	13,14
	Peserta didik dapat menganalisis dampak positif dan negatif dari pemanfaatan kenampakan alam, seperti kerusakan lingkungan akibat eksploitasi yang berlebihan.	C4	15,16
3.3 Peserta didik dapat menyimpulkan dan mempresentasikan tentang kenampakan alam	Peserta didik dapat mengumpulkan informasi tentang berbagai jenis kenampakan alam dari buku, internet, atau sumber belajar lainnya.	P3	17,18
	Peserta didik dapat menyusun poin-poin utama yang berisi deskripsi jenis-jenis kenampakan alam dan contohnya.	P3	19
	Peserta didik dapat merumuskan kesimpulan tentang definisi dan jenis-jenis kenampakan alam secara kelompok atau individu.	P3	20

Sumber : Hanim (2021)

Tabel 5. Rubrik Penilaian Minat Belajar

Aspek	Indikator	4 (Sangat Tinggi)	3 (Tinggi)	2 (Sedang)	1 (Rendah)
Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran	Siswa tampak antusias saat mengikuti pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Siswa menunjukkan ekspresi positif (tersenyum, semangat) saat belajar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Siswa tidak merasa bosan atau terpaksa saat belajar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Tidak menunjukkan ketertarikan, sering tidak memperhatikan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Aspek	Indikator	4 (Sangat Tinggi)	3 (Tinggi)	2 (Sedang)	1 (Rendah)
Adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran	Siswa fokus dan memperhatikan saat guru menjelaskan materi.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Siswa fokus dan memperhatikan saat guru menjelaskan materi.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Siswa fokus dan memperhatikan saat guru menjelaskan materi.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Siswa fokus dan memperhatikan saat guru menjelaskan materi.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adanya kemauan untuk belajar	Siswa memiliki keinginan untuk memahami materi dengan baik.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Siswa memiliki keinginan untuk memahami materi dengan baik.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Siswa memiliki keinginan untuk memahami materi dengan baik.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Siswa memiliki keinginan untuk memahami materi dengan baik.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif belajar	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman saat kurang paham.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Siswa aktif bertanya kepada guru saat kurang paham.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman saat kurang paham.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Siswa aktif bertanya kepada guru saat kurang paham.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Aspek	Indikator	4 (Sangat Tinggi)	3 (Tinggi)	2 (Sedang)	1 (Rendah)
Adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar	Siswa mengatur waktu belajar secara mandiri.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Siswa mengatur waktu belajar secara mandiri.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Siswa mengatur waktu belajar secara mandiri.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Siswa mengatur waktu belajar secara mandiri.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Sumber : Friantini & Winata (2019)

I. Uji Prasyarat Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dapat diandalkan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sugiyono (2021). Dalam Penelitian ini, penulis menguji validitas angket menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan *Microsoft Office Excel*, sebagaimana dijelaskan oleh Murcano (2017 : 57) yang tercantum yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan :

R_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah sampel

X = Skor item

Y = Skor total

Distribusi/Tabel r untuk $\alpha = 0,05$

Kaidah keputusan: Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid atau

Tabel 6. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Soal IPAS

No. Butir Soal		Uji Validitas			Uji Reliabilitas		
Diajukan	Dipakai	rhitung	rtabel	Status	r11	rtabel	Status
1	1	0,580	0,432	Valid	0,848	0,433	Reliabel
2	2	0,454	0,432	Valid	0,848	0,433	Reliabel
3	3	0,434	0,432	Valid	0,848	0,433	Reliabel
4	4	0,508	0,432	Valid	0,848	0,433	Reliabel
5	-	0,256	0,432	Drop	0,848	0,433	Tidak
6	6	0,465	0,432	Valid	0,848	0,433	Reliabel
7	-	0,266	0,432	Drop	0,848	0,433	Tidak
8	7	0,590	0,432	Valid	0,848	0,433	Reliabel
9	-	0,105	0,432	Drop	0,848	0,433	Tidak
10	10	0,508	0,432	Valid	0,848	0,433	Reliabel
11	11	0,673	0,432	Valid	0,848	0,433	Reliabel
12	12	0,534	0,432	Valid	0,848	0,433	Reliabel
13	13	0,570	0,432	Valid	0,848	0,433	Reliabel
14	-	0,312	0,432	Drop	0,848	0,433	Tidak
15	-	-0,046	0,432	Drop	0,848	0,433	Tidak
16	-	-0,111	0,432	Drop	0,848	0,433	Tidak
17	17	0,668	0,432	Valid	0,848	0,433	Reliabel
18	18	0,482	0,432	Valid	0,848	0,433	Reliabel
19	-	0,379	0,432	Drop	0,848	0,433	Tidak
20	20	0,469	0,432	Valid	0,848	0,433	Reliabel
21	21	0,224	0,432	Valid	0,848	0,433	Reliabel
22	22	0,632	0,432	Valid	0,848	0,433	Reliabel
23	23	0,484	0,432	Valid	0,848	0,433	Reliabel
24	-	0,377	0,432	Drop	0,848	0,433	Tidak
25	-	0,199	0,432	Drop	0,848	0,433	Tidak
26	26	0,609	0,432	Valid	0,848	0,433	Reliabel
27	27	0,540	0,432	Valid	0,848	0,433	Reliabel
28	28	0,439	0,432	Valid	0,848	0,433	Reliabel
29	29	0,433	0,432	Valid	0,848	0,433	Reliabel
30	30	0,622	0,432	Valid	0,848	0,433	Reliabel

Sumber : Hasil Pengolahan Data Uji Coba Instrumen 2025

Validitas soal tes minat belajar IPAS berupa soal pilihan ganda yang dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 22 peserta didik. Jumlah soal yang diuji cobakan sebanyak 30 butir soal. Setelah dilakukan uji coba soal, peneliti melakukan analisis validitas soal pilihan ganda yang terdapat 20 soal yang valid dan 10 yang tidak valid dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan SPSS. (lampiran 22, hlm 154)

2. Uji Realibilitas Instrumen

Realibilitas merujuk pada sejauh mana serangkaian pengukuran menghasilkan hasil yang konsisten jika diulang. Seperti halnya uji validitas pada Penelitian ini, yaitu angket, realibilitas instrumen diuji dengan menggunakan korelasi *alpha cronbach*, dengan rumus yaitu sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{\sum \sigma b}{\sigma_{total}^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Realibilitas instrumen
 $\sum \sigma b^2$ = Jumlah Varians butir soal
 σ_{total}^2 = Varians total
 n = Banyak soal

Mencari varians skor tiap-tiap item (σ_i) digunakan rumus yaitu sebagai berikut:

$$\sigma_i = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

σ_i = Varians skor tiap-tiap item
 $\sum X_i$ = Jumlah item X_i
 N = Jumlah responden

Selanjutnya untuk mencari varians total (σ_{total}) dengan rumus yaitu sebagai berikut:

$$\sigma_{total} = \frac{\sum X^2_{total} - \frac{(\sum X_{total})^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

\sum_{total} = Varians total
 $\sum X_{total}$ = Jumlah X total
 N = Jumlah responden

Hasil dari perhitungan dengan rumus korelasi *alpha cronbach* (r_{11}) dikonsultasikan dengan nilai tabel *r product moment* dengan $dk = n-1$, dan α sebesar 5% atau 0,05 maka kaidah keputusannya yaitu sebagai berikut:

Jika $r_{11} > r_{tabel}$ berarti reliabel, sedangkan

Jika $r_{11} < r_{tabel}$ berarti tidak reliabel

Berdasarkan jumlah soal 30 yang valid sebanyak 20 soal kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas soal tersebut. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus *alpha cronbach* dengan bantuan program SPSS. Perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil $r_{hitung} = 0,848$. (lampiran 23, hlm 157)

3. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal merupakan suatu indeks yang berfungsi untuk mengidentifikasi perbedaan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan yang memiliki kemampuan rendah. Menurut Arikunto (2013), daya pembeda soal mengacu pada sejauh mana suatu soal dapat membedakan antara peserta didik yang tergolong pandai dan yang kurang pandai. Untuk mengukur daya pembeda soal, digunakan suatu rumus tertentu.

$$DP = \frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{SMI}$$

Keterangan:

DP = Daya Pembeda

XA = Rata-rata skor kelompok atas

XB = Rata-rata skor kelompok bawah

SMI = Skor maksimum ideal

Sumber: Arikunto (2013)

Untuk mengetahui taraf klasifikasi daya pembeda soal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

No	Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi Daya Pembeda
1	0,00 - 0,19	Jelek
2	0,20 - 0,39	Cukup
3	0,40 - 0,69	Baik
4	0,70 - 1,00	Baik Sekali

Sumber: Arikunto (2013)

Berdasarkan perhitungan data menggunakan bantuan SPSS dapat diperoleh hasil perhitungan daya pembeda pada butir soal sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil analisis Daya Pembeda

No	Butir Soal	Klasifikasi Daya Pembeda
1	16	Jelek
2	1,2,4,18	Cukup
3	3,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,17,29,20	Baik

Sumber : Hasil Pengolahan Data Uji Coba Instrumen 2025

Berdasarkan perhitungan hasil uji daya pembeda soal terdapat 1 butir soal jelek, 4 butir soal yang bernilai cukup, dan 15 butir soal yang bernilai baik. Hal ini berarti soal dapat dikatakan baik dan dapat digunakan pada sampel penelitian. (lampiran 24, hlm 158)

4. Taraf Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran merupakan proses evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana suatu soal tergolong mudah atau sulit bagi peserta didik. Menurut Arikunto (2013), soal yang terlalu mudah cenderung tidak mendorong peserta didik untuk berusaha lebih dalam menyelesaikannya. Sebaliknya, soal yang terlalu sulit dapat membuat peserta didik merasa putus asa dan kehilangan motivasi untuk mencoba kembali karena dirasa terlalu sulit untuk dipecahkan. Tingkat kesukaran ini dihitung menggunakan rumus tertentu.

$$TK = \frac{\bar{X}}{SMI}$$

Keterangan:

TK = Indeks kesukaran

X = Nilai rata-rata tiap butir soal

SMI = Skor maksimum ideal

Sumber : Arikunto (2013)

Kriteria yang digunakan dalam uji kesukaran soal ini adalah makin kecil indeks yang diperoleh, soal tersebut dapat dinyatakan sukar. Sebaliknya semakin besar indeks yang diperoleh, maka semakin mudah soal tersebut. Adapun kriteria indeks kesukaran soal ditentukan sebagai berikut:

Tabel 9. Klasifikasi Taraf Tingkat Kesukaran Soal

No	Indeks Kesukaran	Klasifikasi Taraf Kesukaran
1	0,00 - 0,29	Sukar
2	0,30 - 0,69	Sedang
3	0,70 - 1,00	Mudah

Sumber : Arikunto (2013)

Berdasarkan hasil perhitungan taraf tingkat kesukaran soal menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel* dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Analisis Taraf Tingkat Kesukaran Soal

No	Butir Soal	Klasifikasi Taraf Kesukaran
1	12	Sukar
2	4,6,11,15,15,17,18,20	Sedang
3	1,2,3,5,7,8,9,10,13,14,19	Mudah

Sumber : Hasil Pengolahan Data Uji Coba Instrumen Tahun 2025

Berdasarkan hasil perhitungan taraf tingkat kesukaran soal terdapat 11 butir soal yang bernilai mudah, 8 butir soal yang bernilai sedang, dan 1 butir soal yang bernilai sukar dengan jumlah soal keseluruhan adalah 20. Hal ini berarti soal dapat dikatakan baik dan dapat digunakan pada sampel penelitian. (lampiran 25, hlm 159)

J. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menunjukkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal. Dalam Penelitian ini, normalitas diuji menggunakan metode Chi Kuadrat (χ^2) yang dijelaskan oleh Arikunto (2013) sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

χ^2_{hitung} = Nilai chi kuadrat hitung
 f_o = Frekuensi hasil pengamatan
 f_h = Frekuensi yang diharapkan
 k = Banyaknya kelas interval

Selanjutnya membandingkan antara χ^2_{hitung} dengan nilai χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 5\%$ atau 0,05 dan derajat kebebasan $(dk) = k - 1$, maka dikonsultasikan pada tabel Chi Kuadrat dengan kaidah keputusan yaitu sebagai berikut:

Jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data normal, dan

Jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, artinya distribusi data tidak normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk membuktikan dan mengetahui apakah sampel yang digunakan pada Penelitian ini memiliki variasi yang sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan adalah Uji Fisher atau disebut Uji-F. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Hasil dari F_{hitung} kemudia dibandingkan dengan F_{tabel} , dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima atau data bersifat homogen.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak atau data bersifat heterogen.

Selanjutnya menentukan F_{tabel} dengan langkah sperti yang diungkapkan Sugiyono (2021) yaitu dk pembilang $(k-2)$ dan dk penyebut $(n-k)$. Hasil ini F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} , dan selanjutnya ditentukan sesuai dengan kaidah keputusan yaitu :

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, artinya data berpola linier, dan

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, artinya data berpola tidak linier.

Uji Normal Gain

Uji normal gain digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah proses pembelajaran. Cara yang digunakan yaitu dengan menghitung selisih antara nilai Pre-test dan Post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut adalah rumus Uji N-gain yaitu sebagai berikut :

$$N - Gain = \frac{Skor\ Post\ test - Skor\ Pre\ test}{Skor\ Max - Skor\ Pre\ test}$$

Kriterian dari uji normal gain adalah sebagai berikut :

Tabel 11. Kriteria Uji Normal Gain

Nilai Gain	Kriteria
$N\text{-Gain} > 70$	Tinggi
$30 \leq N\text{-Gain} \leq 70$	Sedang
$N\text{-Gain} < 30$	Rendah

Sumber: Sundayana (2015)

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah sebuah cara yang digunakan untuk menguji apakah penelitian yang dilakukan memberikan hasil yang bermakna.

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media interaktif *Animaker* terhadap minat belajar IPAS, digunakan analisis regresi linier sederhana sebagai metode pengujian hipotesis. Adapun rumus regresi linier sederhana adalah sebagai berikut :

$$\hat{Y} = \alpha + bx$$

Keterangan:

\hat{Y} = (baca Y topi) subjek variabel terikat yang diproyeksikan
 X = variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan
 α = nilai konstanta harga Y jika $X=0$
 b = nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y .

Sumber : Muncarno (2017)

Berdasarkan rumus tersebut, ditetapkan taraf signifikan 5% atau $\alpha = 0,005$ maka kaidah keputusannya yaitu: jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak artinya tidak terdapat pengaruh penggunaan media interaktif *Animaker* terhadap minat belajar IPAS, sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima artinya pengaruh penggunaan media interaktif *Animaker* terhadap minat belajar IPAS. Dengan hipotesis statistiknya yaitu sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media interaktif *Animaker* terhadap minat belajar pada mata pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 8 Metro Timur

H_a = Terdapat pengaruh penggunaan media interaktif *Animaker* terhadap minat belajar pada mata pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 8 Metro Timur

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 8 Metro Timur, khususnya di kelas IVA dan IVB, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *Animaker* memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan bantuan *Animaker* menunjukkan peningkatan minat belajar yang terlihat dari aspek perasaan senang, perhatian, kemauan untuk belajar, partisipasi aktif, serta upaya dalam merealisasikan keinginan untuk belajar.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa *Animaker* tidak hanya mampu menarik perhatian peserta didik secara visual, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan inisiatif belajar secara mandiri. Selain itu, hasil pengujian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *Animaker* dengan peningkatan minat belajar peserta didik. Ini memperkuat penelitian bahwa media pembelajaran berbasis animasi visual sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, terutama dalam mendukung gaya belajar visual dan audiovisual. Dibuktikan dari hasil uji regresi linier sederhana yang artinya, penggunaan media interaktif *Animaker* berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur tahun ajaran 2024/2025.

B. Saran

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

1. Pendidik

Pendidik dapat memanfaatkan media interaktif *Animaker* sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya pada mata

pelajaran IPAS. Media ini dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang bersifat visualisasi. Penggunaan *Animaker* juga mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar dan menumbuhkan minat.

2. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat ikut berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran yang menggunakan media interaktif *Animaker*, seperti memperhatikan dengan sungguh-sungguh video pembelajaran, berdiskusi, serta berani mengungkapkan pendapat.

3. Kepala sekolah

Kepala sekolah dapat memberikan dukungan kepada pendidik dalam menerapkan media interaktif *Animaker* melalui penyediaan fasilitas yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Dukungan tersebut dapat berupa media akses pembelajaran terhadap perangkat yang memadai guna menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga minat belajar peserta didik dapat meningkat minat belajar menjadi lebih optimal.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi atau landasan untuk mengkaji lebih dalam mengenai penggunaan media interaktif *Animaker* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian lanjutan juga dapat mengembangkan kajian ini dengan subjek, materi, atau jenjang sekolah yang berbeda, serta mengombinasikannya dengan model pembelajaran lainnya guna memperoleh hasil yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. 2019. *Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran. III*(36), 205–215. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Afnanda, M. 2023. Menelaah Kembali Teori Belajar dan Gaya Belajar. *Qualitative Research in Educational Psychology*, 1(01), 12–22. <https://orcid.org/0009-0000-4207-1374>
- Aghni, R. I. 2018. Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agustina, N., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. 2022. Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9186. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Andreani, D., & Gunansyah, G. 2023. Persepsi Guru tentang IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54388>
- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. 2023. Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ips Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta,
- Bahani1, F. N., & Kholid, M. H. 2024. Pendidikan dan Teknologi: Optimalkan Pembelajaran di Era Digital. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 2835–2839. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1141>
- Bunyamin. 2021 *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Upt Uhamka Press
- Fadlilah, U. N., & Purbasari, I. 2020. Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar pada Siswa Kelas V. 06(03), 16314–16321. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i3.5387>

- Fika Aulia Putri, Jefriman Akmal, & Gusmaneli Gusmaneli. 2024. Prinsip-prinsip dan Teori-teori belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(2), 332–349. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.279>
- Fithriyah, D. N. 2024. Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jemi*, 2(1), 12–21. <https://doi.org/10.61815/jemi.v2i1.341>
- Friantini, R. N., & Winata, R. 2019. Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Gramedia Pustaka Utama*, 4, 6–11. <https://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>
- Goldschlag, N., Kim, J. D., & Kristin, M. 2019. Perilaku Konsumen Di Era Digital. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hanim, F. E. 2021. *Modul Ajar IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial) “Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya.”* September, 1–15.
- Herawati. 2018. Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 27–48. <http://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v4i1.4515>
- Ilmi 'Ainul Yaqin, Muhammad Hanif, & Ajo Sutarjo. 2024. Penggunaan Media Video Berbasis *Animaker* untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 109–124. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v10i2.9384>
- Kartikawati, S. 2015. *Pengertian Media Pembelajaran*. 9–33.
- Khaira U. K., & Mustika, D. 2024. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573–1582. <https://doi.org/10.58230/27454312.709>
- Khoirina, A., & Arsanti, M. 2022. Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring) Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*, 1975,992–997.<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1448>
- Kholikin, K., Mulyani, S., & Sudibyoy, H. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Media *Animaker* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Materi Bangun Ruang. *Journal of Education Research*, 5(3), 3290–3300. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1454>
- Lestari, C. A., & Hamid, S. 2025. *Implementasi Kurikulum Merdeka Dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa UPT SPF SD Kalukuang IV Kota Makassar*. 1(1), 14–19. <https://journal.unibos.ac.id/epj/article/view/4311/2683>

- Lia, L. K. A., Atikah, C., & Nulhakim, L. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Animaker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 386–400. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1634>
- Magdalena, I., Rizkiyah, D. F., Waro, K., & Tangerang, U. M. (n.d.). *Meningkatkan Kualitas Mengajar Guru dengan di SD Bina Bangsa Kalideres Jakarta Barat*. 2(November 2020), 473–486. <https://doi.org/10.36088/nusantara.v2i3.1049>
- Mardicko, A. 2022. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 54. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6349>
- Mashuri, D. K. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Sekolah Dasar Kelas V. *Jpgsd*, 08(05), 893–903. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876>
- Meylovia, D., & Alfin Julianto. 2023. Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>
- Muawanah. 2019. *Penggunaan Media Audio Visual VCD dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata pelajaran al-Qur'an Hadits Materi Pokok Menghafalkan Surat Al-Ashr Pada Siswa Kelas II MI Nasyrul Ulum 1 Brakas Kecamatan Klambu Kabupaten Grobogan*. 6–20. <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/1173/>
- Muliasari, H. A. sebagai P. M. P. M., & Hasanudin, C. 2023. Pemanfaatan *Animaker* sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Daring Unit Kegiatan Mahasiswa Jurnalistik (Sinergi)*, 1183–1192. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SND/article/view/1808/pdf>
- Muncarno.2017. *Cara Mudah Belajar Statistika Pendidikan*. Metro. Hamim Group.
- Munirah, M. 2018. Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran (Perhatian dan Motivasi, Keaktifan, Keterlibatan Langsung, Pengulangan, Tantangan dan Perbedaan Individu). *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 116–125. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v5i1a10.2018>
- Nasution, U., & Casmini, C. 2020. Integrasi Pemikiran Imam Al-Ghazali & Ivan Pavlov Dalam Membentuk Prilaku Peserta Didik. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(1), 103–113. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i1.3651>

- Nataliya, P. 2019. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika-COMTON*, 03(02), 343–358.
<https://doi.org/10.22219/jipt.v3i2.3536>
- Ningrum, F. S., & Sutarini. 2023. Pengembangan Media Video Animasi Dengan Menggunakan Aplikasi *Animaker* Pada Pembelajaran Tema Cuaca Di Kelas III Sekolah Dasar. *Metta Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 2(2), 1471–1482. <https://melatijournal.com/index.php/Metta/article/view/412/369>
- Nova. 2020. *Pengertian Belajar dan Pembelajaran*. 7–18.
<http://portaluniversitasquality.ac.id>.
- Nurrita, T. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>
- Pipit M., Dyah A., Sukma S.N, Tommy H, Setiana S.W.S, T. 2020. Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal GEEJ*, 7(2), 26–61.
<https://ejournal.bbg.ac.id/geej>
- Puwarno, D. G., & Naibaho, D. 2023. Meningkatkan Kemampuan mengajar guru dengan memperhatikan rumusan Tujuan pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(1), 276–281. <https://doi.org/10.62017/merdeka>
- Qur'ani, B. 2023. Belajar dan Pembelajaran. *Tahta Media Group*, 01, 1–23.
<https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/534>
- Qurotu A, L. I., & Prasetyaningtas, F. D. 2023. Pengembangan Media Video Animasi *Animaker* Materi Pengaruh Kondisi Geografis Indonesia Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 12(3), 140–145.
<https://doi.org/10.15294/jlj.v12i3.76031>
- R.Septiani. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran AIR (Auditory Intellectually Repetition) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata pelajaran Ekonomi Siswa kelas X IPS 2 di SMA Negeri 14 Pekanbaru*. 10–40.
<http://repository.uir.ac.id/id/eprint/4644>
- Rachman, T. 2018. Belajar Dan Pembelajaran. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10–27.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1832>
- Rahmah, M. A., Fausan, M. D., Nasir, & Hawaida. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Animaker* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Xii Di SMA Negeri 3 Pangkep. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(3), 226–232.
<https://doi.org/10.56983/gps.v1i3.602>

- Rakhmah, F. F., & Labudasari, E. 2024. *Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 3 Lajer*. 3(5), 3773–3783. <https://doi.org/10.56799/jceki.v3i5.4633>
- Ramli, R., & Damopolii, M. 2024. *Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran*. 3(3). <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol3.Iss3.1136>
- Raudhah, J., Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. 2018. *Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik*. 06(01), 2338–2163. <http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v6i1.268>
- Saragih, A. N. P. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Interaktif Menggunakan Animaker Pada Tema 7 Subtema 2 Indahnya Keberagaman Negeriku Kelas IV SD Negeri 013856 Selawan Kisaran*. 06(3), 339–347. <https://journalpedia.com/1/index.php/jppp/article/view/2916>
- Sari, F. A. 2024. Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/1074/856/>
- Shanti, F. T. 2015. Efektifitas model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terhadap hasil belajar tematik di sekolah dasar. *Repository UPI*, 11–39. https://repository.upi.edu/16741/2/S_KTP_1001977_Title.pdf
- Shelemo, A. A. 2023. Karakteristik Belajar dan Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar (SD) Ujang. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Sigalingging, D., Sembiring, R. K., Sitepu, A., & Silaban, P. J. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Iv Di Sd. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(3), 749. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i3.8537>
- Simarmata, J., Ramadhani, Y. R., Rahim, R., Mawati, A. T., Siregar, R. S., Ardiana, D. P. Y., Rahmi, S. Y., Purba, S., Purba, B., Purba, P. B., & Ritonga, M. W. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. 15–52.
- Siti N.H,*, Sri Z, A. S., & Jurusan. 2019. *Pengaruh minat belajar, motivasi belajar, dan kecerdasan emosional terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan di smk negeri 46 jakarta*. <http://repository.fe.unj.ac.id/11153/>
- Solehah, N. N., Saputra, H. H., & Setiwan, H. 2022. Analisis Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 20 Ampenan pada Masa Pandemi Covid-19 Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 229–235. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.449>
- Sugiyono.2019. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta, Bandung

- Sundayana, R. 2015. *Stastitika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung
- Suparlan, S. 2020. Peran Media dalam Pembeajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. 2023. Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tri P., T., & Mulyono, R. 2023. Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 378–392. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.709>
- Triasni, N. I. 2015. *Meningkatkan Hasil Belajar*. 8–41.
- Trismayanti. 2019. *Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar*. 17(2), 6. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v17i2.1045>
- Ubabuddin. 2019. Hakikat Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *IAIS Sambas*, 1(1), 18–27. <https://doi.org/10.37567/jie.v5i1.53>
- Yulyantari, L. M. 2018. Aplikasi Penilaian Essai Menggunakan Rubrik Penilaian. *Jurnal Sistem dan Informatika (JSI)*, 12(2), 97-103. <https://jsi.stikom-bali.ac.id/index.php/jsi/article/view/169>
- Yusuf, M., & Syurgawi, A. 2020. Konsep Dasar Pembelajaran. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 1(1), 21–29. <https://doi.org/10.55623/au.v1i1.3>