



Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021

Riska Agustin¹, Nurmalina², Iska Noviardila³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
E-mail: riskaagustin674@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana peran media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 019 Tanjung Sawit pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif kuantitatif yang menggunakan dokumentasi berupa lembar observasi dan angket sebagai instrument pengumpulan data. Data yang diambil oleh peneliti adalah data dilihat dari lembar observasi terhadap peranan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa dari hasil pengisian angket tentang minat belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia, kemudian dianalisis dengan cara menghitung jumlah skor dengan menggunakan skala likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil lembar observasi dengan lima indikator peranan media interaktif animasi didapat hasilnya bahwa ada peranan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa. Sedangkan hasil angket yang terdiri dari empat indikator minat belajar didapat persentase keseluruhan sebesar 80% yang artinya peran media interaktif animasi efektif mempengaruhi dan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: *Peranan Media Interaktif Animasi, Minat Belajar.*

Abstact

This study aims to see how the role of animated interactive media on the learning interest of fourth grade students of SDN 019 Tanjung Sawit in Indonesian subjects. This research is a descriptive quantitative research that uses documentation in the form of observation sheets and questionnaires as data collection instruments. The data taken by the researcher is the data seen from the observation sheet on the role of animated interactive media on student learning interest from the results of filling out a questionnaire about student learning interest in Indonesian subjects, then analyzed by calculating the total score using a Likert scale. The results showed that from the results of the observation sheet with five indicators of the role of animated interactive media, it was found that there was a role for animated interactive media on student interest in learning. While the results of a questionnaire consisting of four indicators of interest in learning obtained an overall percentage of 80%, which means that the role of interactive animated media effectively influences and can increase students' interest in learning in Indonesian subjects.

Keywords: *Role of Animated Interactive Media, Learning Interest.*

PENDAHULUAN

Bahan pengajaran adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri atas fakta, konsep, prinsip, generalisasi suatu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2010: 1) metodologi pengajaran adalah metode dan teknik yang digunakan guru dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pengajaran sampai pada siswa, sehingga siswa mengetahui tujuan pengajaran. Mengajar mengandung dua unsur yang penting yaitu metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pengajaran berlangsung. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang diciptakan oleh guru (Djamarah, Bahri dan Zain, 2002: 82).

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

Pembelajaran sekarang ini pada umumnya masih menggunakan komponen-komponen yang umum,

seperti papan tulis, gambar-gambar, meja, kursi, dan lain sebagainya, yang pada kenyataannya belum memberikan dampak dan pencapaian pendidikan yang baik. Setiap siswa wajib mengikuti kurikulum yang ada pada sekolah mereka, yang tentunya tidak semua pelajaran mereka senangi. Pelajaran bahasa Indonesia salah satu pelajaran yang selalu menjadi momok bagi siswa, terlepas dari mereka yang menyenangi bahasa Indonesia. Alasannya pun bermacam-macam, ada yang mengatakan pelajarannya sulit dimengerti, siswa yang tidak tertarik mempelajari bahasa Indonesia, gurunya membosankan, dan lain-lain. Dari hal tersebut maka salah satu faktor rendahnya pencapaian pendidikan adalah karena media pembelajaran yang belum memenuhi kebutuhan siswa. Sehingga pendidik masih memerlukan adanya variasi yang kreatif, inovatif dan lebih optimal dengan didasarkan pada kebermaknaan dan nilai tambah yang dapat diberikan kepada siswa melalui suatu pengalaman belajar yang berkualitas.

Saat kegiatan belajar, minat berperan sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktifitas akan memperhatikannya secara konsisten dengan rasa senang. Minat belajar siswa merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Karena tanpa adanya minat belajar dari siswa maka proses pembelajaran tidak akan dapat berlangsung secara maksimal. Minat merupakan modal awal untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya dengan adanya minat, maka muncul motivasi dari siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan serius dari awal sampai akhir sehingga tercapai hasil pembelajaran yang baik. Sebagai suatu upaya menarik minat belajar siswa dalam proses belajar bahasa Indonesia, guru sebagai pendidik perlu menggunakan sebuah media.

Dengan majunya teknologi saat ini, banyak berbagai media pembelajaran baru, salah satunya yaitu

media interaktif animasi. Media interaktif animasi merupakan sistem pembelajaran berbasis multimedia karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. *Computer Technology Research* (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Dengan demikian maka penggunaan media interaktif siswa dapat mengingat materi 80%, karena siswa mampu mendapatkan informasi atau materi pembelajaran dari media tersebut dengan melihat, mendengar, dan kedua hal tersebut sekaligus. Selain itu media ini terdapat animasi yang merupakan bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan agar lebih menarik dan mudah dipahami, dengan hal itu maka media tersebut sangat efektif untuk menjadi media yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar khususnya belajar pelajaran bahasa Indonesia.

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

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada penelitian pendahuluan dengan salah satu guru di SD Negeri 019 Tanjung Sawit, diperoleh informasi bahwa minat belajar siswa khususnya dalam belajar bahasa Indonesia cukup rendah, cara mengajar guru cenderung menjelaskan, guru sendiri juga kurang

variatif dalam menggunakan media pembelajaran. Beberapa siswa di SD Negeri 019 Tanjung Sawit dalam pembelajaran bahasa Indonesia sering terlihat gaduh dan ramai sendiri serta malas-malasan dikarenakan kurangnya minat belajar bahasa Indonesia siswa dalam pembelajaran. Beberapa siswa masih beranggapan bahwa pelajaran bahasa Indonesia membosankan sehingga siswa menjadi malas dalam belajar serta cenderung pasif dan tidak semangat saat pembelajaran. Kondisi tersebut membuat pembelajaran menjadi kurang bermakna sehingga dapat mengurangi minat belajar siswa dalam belajar bahasa Indonesia yang akan berdampak pada nilai akhir siswa. Kurang variatif dan optimalnya media pembelajaran yang digunakan juga menjadi penyebab rendahnya minat belajar bahasa Indonesia di SD Negeri 019 Tanjung Sawit.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan penulis tersebut maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul **“Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit”**.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit?”**

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif, yaitu dengan cara mencari informasi tentang gejala yang ada, mendefinisikan dengan jelas tujuan yang akan dicapai, merencanakan cara pendekatan, dan mengumpulkan data sebagai bahan membuat laporan.

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas

IV SDN 019 Tanjung Sawit. Menurut Margono (2010:118) bahwa populasi adalah “keseluruhan objek penelitian yang terdiri manusia, benda-benda, hewan, tumbuhan, gejala- gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian”. Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri 019 Tanjung Sawit tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 105 siswayang terdiri dari kelas IVA, IVB, dan IVC. Dari ketiga kelas ini diambil satu kelas sebagai sampel dalam penelitian.

Menurut Arikunto (2010:174) “sampel atau contoh adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Dalam penelitian ini sampelnya adalah kelas IVB SD Negeri 019 Tanjung Sawit sebanyak 36 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah teknik *Simple Random Sampling*. Teknik *simple randomsampling* yang digunakan adalah dengan cara undian. Cara undian ini dilakukan dengan cara menuliskan nomor disetiap kelas yang telah ditentukan sebagai sampel, kemudian kertas digulung dan dimasukkan kebotol kemudian dikocok sehingga tidak

mampu lagi mengenali nomor-nomor yang ditulis tadi. Kertas yang digulung tadi dipilih salah satu dan nomor yang terpilih inilah yang akan menjadi sampel. Pada pengambilan sampel inilah terpilih kelas IVB sebagai sampel dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Angket

Penelitian ini menggunakan jenis angket tertutup, yakni angket dengan alternatif jawaban yang telah disediakan dan responden tinggal memilih alternatif jawaban dengan jalan memberi tanda ceklis untuk jawaban berupa option sangat sesuai, sesuai, tidak sesuai, dan sangat tidak sesuai. Skor masing-masing option menggunakan skala likert dengan interval skor 1-4, pada item angket yang positif untuk option sangat setuju skornya 4, setuju dengan skor 3, tidak setuju dengan skor 2, dan sangat tidak setuju dengan skor 1. Sedangkan untuk item angket yang negatif untuk skor tiap optionnya adalah sebaliknya. Pada angket minat belajar, skor maksimal ideal adalah 4 dan skor minimal ideal adalah 1.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Belajar

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Pernyataan
Minat Belajar	Perasaan senang	Senang dengan materi pelajaran Senang dengan media pembelajaran	1, 3, 6, 15
	Ketertarikan	Tertarik terhadap materi pelajaran Tertarik dengan media pembelajaran	2, 4, 5, 6, 12, 19
	Perhatian dalam belajar	Memperhatikan pelajaran Mengikuti setiap penjelasan guru	7, 8, 14, 17, 18
	Partisipasi dalam pembelajaran	Aktif terlibat dalam kelas Bertanya Belajar tanpa disuruh	9, 10, 11, 13, 15, 16, 20

2. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010: 231) “teknik dokumentasi merupakan

suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah, dan bukan berdasarkan perkiraan”.Dokumentasi dalam penelitian ini berupa lembar observasi guru dan foto-foto yang diambil pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat mengetahui keadaan minat belajar siswa dalam pembelajaran.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validasi butir angket dan uji reabilitas. Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh instrumen penelitian mampu mencerminkan isi sesuai dengan hal dan sifat yang diukur. Artinya, setiap butir instrumen telah benar-benar menggambarkan keseluruhan isi atau sifat bangun konsep yang menjadi dasar penyusunan instrumen.Pengujian validitas hanya dilakukan pada angket minat belajar.Pengujian menggunakan uji kelayakan bahasa dengan validator dan uji validasi menggunakan aplikasi SPSS22 guna untuk mengukur kesesuaian isi setiap butir instrument.Dan untuk uji reabilitas peneliti menggunakan aplikasi SPSS22 guna untuk mengetahui kriteria dari butir angket tersebut.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis

deskriptif, yaitu teknik untuk mengungkapkan dan memaparkan pendapat responden berdasarkan jawaban dari instrumen yang telah diajukan.Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif yaitu dengan memaparkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat keputusan yang bersifat umum.Langkah pengolahan data diuraikan sebagai berikut :

1. Mengumpulkan data dengan cara penyebaran angket kepada responden.
2. Data yang diperoleh dianalisis untuk mendapatkan nilai minat belajar siswa dengan mencari rata-rata.
3. Data yang terkumpul diolah dengan menggunakan rumus statistik sederhana yang dikemukakan Riduwan dan Sunarto (2007:23) yaitu sebagai berikut :

$$NA = \frac{P}{SM} 100\%$$

Keterangan :

NA : Nilai akhir

PS : Perolehan skor

SM : Skor maksimum

4. Untuk menafsirkan besarnya persentase yang diperoleh dari hasil tabulasi data, digunakan penafsiran dengan kriteria yang dikemukakan oleh Riduwan (2006: 89) sebagai berikut.

Tabel 3.5
Kriteria Minat Siswa

Interval Skor	Kriteria Minat Belajar
85% ≤ skor ≤ 100%	Sangat Baik
69% ≤ skor ≤ 84%	Baik
53% ≤ skor ≤ 68%	Cukup
37% ≤ skor ≤ 52%	Kurang Baik
20% ≤ skor ≤ 36%	Sangat Kurang Baik

HASIL

PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket dan dokumentasi.Angket disusun berdasarkan indikator-indikator minat

belajar siswa yang bertujuan untuk melihat sejauh mana peran media interaktif animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya siswa kelas IV SDN 019 Tanjung Sawit dan dokumentasi berupa foto-foto dan lembar observasi untuk melihat sejauh mana peran media

interaktif animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV. Lembar observasi dibuat berdasarkan indikator-indikator peran media interaktif animasi.

1. Peranan Media Interaktif Animasi

Peran media interaktif animasi dapat dilihat dari lembar observasi dimana terdapat 5 indikator peranan media yang berfungsi untuk meningkatkan minat belajar siswa dan juga melihat sejauh mana peran media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa. Indikator peranan yang pertama adalah memeperjelas penyajian materi agar tidak hanya bersifat verbal (dalam bentuk kata-kata dan tulisan). Pada indikator pertama, peneliti menyajikan materi dalam bentuk video interaktif animasi, dimana materi yang disajikan peneliti bukan hanya kata-kata atau tulisan tetapi terdapat juga gambar, suara, dan tulisan yang menjelaskan tentang materi yang dipelajari. Namun pada video yang ditampilkan masih kurang maksimal terlaksana, hal ini dikarenakan terlalu banyaknya tulisan-tulisan yang menjelaskan materi sehingga membuat siswa masih ada yang merasa bosan karena harus menonton sambil terus membaca tulisan-tulisan yang ditampilkan. Sehingga pada indikator pertama ini belum terlaksana dengan baik.

Indikator yang kedua adalah mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra. Dengan ditampilkannya video animasi interaktif pada saat pembelajaran akan mempersingkat waktu pada saat penyampaian materi sehingga siswa tidak akan merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Dan dengan ditampilkannya media video interaktif animasi ini pastinya siswa akan menggunakan alat indranya dalam pembelajaran, dimana siswa akan menggunakan indra penglihatannya untuk menonton video dan indra pendengarannya untuk mendengar sehingga akan membangkitkan semangat belajarnya. Dengan demikian pada indikator kedua ini, apa yang telah

dilakukan peneliti sudah terlihat bagaimana peranan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa.

Indikator yang ketiga adalah penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif siswa. Dengan ditampilkan video interaktif animasi siswa akan lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dan akan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Ini telah menunjukkan bahwasannya video interaktif animasi telah berperan dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Indikator yang keempat adalah menghindari kesalahpahaman terhadap suatu objek dan konsep. Dari hasil penelitian dengan ditampilkannya media video interaktif animasi akan mengurangi tingkat kesalahpahaman tentang objek dan konsep materi yang disampaikan. Karna materi yang terdapat dalam video ditampilkan secara lengkap, sehingga memudahkan guru untuk menyampaikan materi.

Dan indikator yang kelima adalah menghubungkan yang nyata dan tidak nyata. Dengan ditampilkannya media interaktif animasi pastinya akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Yang tadinya guru hanya sekedar menjelaskan, namun ketika menggunakan video interaktif animasi siswa akan lebih memahami apa yang telah disampaikan guru. Siswa akan menonton video yang disajikan yang didalamnya dilengkapi dengan gambar, suara dan juga tulisan-tulisan tentang penjelasan materi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa media interaktif animasi ini sangat berperan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif animasi dikelas. Dengan terlaksananya 4

indikator peranan media dengan baik dan 1 yang tidak terlaksana dengan baik, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peranan media interaktif animasi terhadap minat siswa.

2. Minat Belajar Siswa

Untuk melihat sejauh mana minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peneliti menggunakan angket sebagai instrument. Angket disusun berdasarkan indikator. Terdapat 4 indikator pada minat belajar siswa. Angket yang telah disusun berdasarkan indikator, kemudian dibagikan kepada 36 siswa. Penyebaran angket dilakukan

secara tertutup dengan menggunakan skala likert 1-4 dengan dua jenis pernyataan, yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif. Penyusunan pernyataan pada angket didasarkan pada indikator-indikator minat belajar yang telah dirancang sebelumnya. Indikator yang ada dikembangkan menjadi tiga hingga empat butir pernyataan dengan jumlah total pernyataan sebanyak 20 dan harus dijawab oleh 36 siswa yang dipilih sebagai sampel penelitian.

Berikut ini disajikan perolehan skor dari hasil pengisian angket oleh responden yang berjumlah 36 siswa:

Table 4.3
Perolehan Skor Responden

No.	Responden	Nilai	Kriteria
1.	R1	60	Cukup
2.	R2	64	Cukup
3.	R3	70	Baik
4.	R4	60	Cukup
5.	R5	60	Cukup
6.	R6	60	Cukup
7.	R7	63	Cukup
8.	R8	76	Baik
9.	R9	69	Baik
10.	R10	40	Kurang Baik
11.	R11	61	Cukup
12.	R12	60	Cukup
13.	R13	20	Sangat Kurang Baik
14.	R14	68	Cukup
15.	R15	62	Cukup
16.	R16	57	Cukup
17.	R17	62	Cukup
18.	R18	64	Cukup
19.	R19	80	Baik
20.	R20	75	Baik
21.	R21	70	Baik
22.	R22	65	Cukup
23.	R23	67	Cukup
24.	R24	60	Cukup
25.	R25	72	Baik
26.	R26	67	Cukup
27.	R27	76	Baik
28.	R28	71	Baik

29.	R29	72	Baik
30.	R30	61	Cukup
31.	R31	70	Baik
32.	R32	71	Baik
33.	R33	77	Baik
34.	R34	66	Cukup
35.	R35	65	Cukup
36.	R36	60	Cukup
Skor Total		2321	
Rata-rata		64,472	
Median		65	
Modus		60	

Berdasarkan table 4.1 dapat disimpulkan bahwa terdapat perolehan skor total 2321 dengan rata-rata 64,472, median sebesar 65 dan modus 60 dari 20 pernyataan dan 36 siswa. Dari data diatas yang mendapatkan skor dengan kriteria baik berjumlah 13 siswa, kriteria cukup berjumlah 21 siswa, kriteria kurang baik berjumlah 1 siswa dan kriteria sangat kurang baik berjumlah 1 siswa.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti tentang peranan media interaktif animasi yang terdiri dari 5 indikator hasilnya menunjukkan bahwa media interaktif animasi ini sangat berperan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari lembar observasi pada pelaksanaan penelitian. 4 dari 5 indikator peranan media terlaksana dengan baik dan 1 indikator tidak terlaksana dengan baik. Sehingga didapat ada peranan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa.

Sedangkan hasil dari angket minat belajar siswa dari 36 siswa didapat hasilnya yang menyatakan senang dengan video interaktif animasi diperoleh persentase sebesar 82% dan yang menyatakan tidak senang sebesar 18%. Kemudian yang menyatakan ketertarikan dalam belajar menggunakan media video animasi sebesar 81% dan yang menyatakan rasa tidak tertarik 19%. Selanjutnya yang menyatakan rasa perhatian dalam belajar menggunakan

media video interaktif animasi adalah 80% dan yang menyatakan rasa tidak peduli adalah 20%. Dan terakhir yang menyatakan rasa partisipasi dalam belajar menggunakan media video interaktif animasi adalah 78% dan yang tidak ikut berpartisipasi sebesar 22%. Persentase keberhasilan keseluruhan dari empat indikator tersebut adalah sebesar 80%.

Jadi dapat disimpulkan bahwa ketika siswa menunjukkan rasa senang, ketertarikan, keterlibatan dalam belajar, dan partisipasi dalam pembelajaran terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia maka siswa memiliki minat dalam belajar dan peran media interaktif animasi dinyatakan efektif. Hal ini dikarenakan peran media interaktif animasi telah terlaksana dengan baik pada saat pelaksanaan penelitian...

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, Ed. Rev., cet. ke-14
- _____. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dani Jatmiko. (2015). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Seboinggalan Purworejo*. Universitas Negeri

- Yogyakarta, Yogyakarta:
Skripsi
- Dina Utami. Animasi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran*, Vol. 7 No. 1
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan.(2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Farida, Hanik. (2014). *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDIT Mta Matesih Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Margono, S. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Miftahurohmah Hikmasari. (2016). *Peran Media Audi Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Cepitsari Cangkringan*. Yogyakarta: Skripsi
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai.(2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Riduwan.(2010). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabet
- Siti Rochimah. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang*. Malang: Skripsi
- Slameto.(2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang*
- Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryani, Nunuk dkk.(2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: P T Remaja Rosdakarya