

PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR PADA ASPEK MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS V SD INPRES BONTOMANAI KECAMATAN TAMALATE KOTA MAKASSAR

Eti Putri Pratama Sanjaya¹, Andi Paidi², Ratnawati³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar,

Email : etisanjaya170801@gmail.com¹, paida@unismuh.ac.id², ratnawati@unismuh.ac.id³

ABSTRAK

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada aspek membaca pemahaman siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada aspek membaca pemahaman siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental* dengan desain *Nonequivalent control group design*. Sampel dan populasi adalah siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar yang berjumlah 46 siswa antara lain kelas eksperimen yaitu 21 siswa dan kelas kontrol yaitu 25 siswa. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah pretest, posttest, serta angket minat belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif dan teknik analisis inferensial. Berdasarkan hasil penelitian ini adalah hasil rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 81 sedangkan hasil *posttest* kelas kontrol yaitu 63.40. berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent sampel T-test* dapat dikatakan berpengaruh apabila nilai sig (2. Tailed) lebih kecil dari 0,05. Setelah dilakukan uji *Independent sampel T-test* telah diperoleh hasil penelitian dengan nilai 0,000 yang artinya $0,000 < 0,05$. Berdasarkan penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada aspek membaca pemahaman siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Kata Kunci: Media, Interaktif Animasi, Minat Belajar, Membaca Pemahaman

1. PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang bukan didominasi oleh guru tetapi harus melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan menunjukkan kreatifitasnya melakukan berbagai kegiatan dan mampu membangun pengetahuannya sendiri (Pane, 2017: 334).

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia ada empat standar kompetensi yang diajarkan, yaitu : mendengar atau menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Setiap aspek tersebut tidak berdiri sendiri melainkan harus saling berkaitan dan berhubungan.

Membaca pemahaman merupakan salah satu kegiatan yang penting dalam memperoleh ilmu pengetahuan, informasi, serta memperoleh hiburan. Kemampuan membaca pemahaman merupakan bekal dan kunci keberhasilan siswa dalam menjalani proses pendidikan. Sebagian besar pemerolehan ilmu dilakukan melalui aktivitas membaca. Ilmu yang diperoleh siswa tidak hanya didapat dari proses belajar mengajar di sekolah, tetapi melalui kegiatan membaca dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kemampuan membaca dan memahami bacaan menjadi bagian penting dalam penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan siswa.

Media interaktif adalah suatu media yang sangat kompleks yang menggabungkan beberapa unsur media diantaranya seperti teks, grafis, gambar, foto, audio, dan video. Dengan adanya multimedia pembelajaran yang interaktif dapat membantu pendidik untuk mendesain pembelajaran secara kreatif agar

proses pembelajara menjadi inovatif, menarik, lebih interaktif sehingga kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan kapan dan dimana saja. (Saleh, 2021)

Berdasarkan hasil observasi di SD Inpres Bontomanai menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas V masih terbilang rendah berdampak pada membaca pemahaman. Terlihat didalam proses pembelajaran, ketika siswa diminta untuk membaca sebuah teks bacaan dan ditugaskan untuk menceritakan kembali teks bacaan tersebut, dan hanya ada beberapa siswa yang fokus membaca bacaan tersebut, ada yang hanya berbicara dengan teman sebangkunya, ada yang hanya melihat bukunya saja, sehingga menyita waktu yang begitu lama. Pada saat siswa diminta untuk menceritakan kembali teks yang sudah dibaca tadi, mereka masih kesulitan untuk memahaminya.

Selain itu, kurangnya upaya guru dalam memaksimalkan dan mengarahkan proses pembelajaran serta kurangnya penggunaan media yang bervariasi. Proses pembelajaran akan lebih efektif jika guru menggunakan media pembelajaran. Tujuan penggunaan media adalah agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien dan juga siswa tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Aspek Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar".

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu jenis *Quasi Eksperimental* atau eksperimen semu. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres Bontomanai tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 46 siswa.

Desain penelitian ini merupakan penelitian *Quasi eksperimen* dengan jenis desain *Nonequivalent control group design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sedangkan menurut Sugiyono (2015: 116) Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Adapun desain penelitian ini adalah :

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

- O₁ : Pretest untuk kelompok eksperimen
 O₂ : Posttest untuk kelompok eksperimen
 X : Perlakuan dengan media interaktif animasi.
 O₃ : Pretest untuk kelompok kontrol
 O₄ : Posttest untuk kelompok kontrol

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Selanjutnya, peneliti menggunakan analisis data deskriptif dan analisis data inferensial.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

a. Deskriptif Hasil Minat Belajar Pretest Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1
Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol SD Inpres Bontomanai Sebelum Perlakuan (*Pretest*)

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelas Ekperimen	Kelas Kontrol
Ukuran Sampel	21	25
Skor Minimum	26	26
Skor Maksimum	73	73
Skor Rata-Rata	53.05	51.40
Median	53	53
Standar Deviasi	13.033	11.934

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat pada skor rata-rata siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan yakni dari kelas eksperimen 53,05, nilai minimum 26, dan nilai maksimum 73. Dan skor rata-rata dari kelas kontrol 51,40, nilai minimum 26, dan nilai maksimum 73.

Distribusi frekuensi dan persentase adalah sebagai berikut jika dibagi menjadi lima kategori :

Tabel 2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Minat Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Sebelum Perlakuan (*Pretest*)

Skor	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 60$	Sangat Rendah	12	57	15	60
$60 \leq x < 70$	Rendah	6	29	9	36
$70 \leq x < 80$	Sedang	3	14	1	4
$80 \leq x < 90$	Tinggi	0	0	0	0
$90 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	0	0	0	0
Jumlah		21	100	25	100

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa hasil dari *pretest* kelas eksperimen sebelum menggunakan media *interaktif animasi* terhadap kemampuan membaca pemahaman yakni dari 21 siswa terdapat 12 siswa dengan 57% yang masuk kategori sangat rendah, 6 siswa dengan 29% yang termasuk kategori rendah, dan 3 siswa dengan 14% yang termasuk kategori sedang.

Adapun untuk hasil dari *pretest* kelas kontrol yakni dari 25 siswa terdapat 15 siswa dengan 60% yang masuk kategori sangat rendah, terdapat 9 siswa dengan 36% yang termasuk kategori rendah, terdapat 1 siswa dengan 4% yang termasuk kategori sedang. Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan hasil *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3 Deskriptif Ketuntasan Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol SD Inpres Bontomanai Sebelum Perlakuan (*Pretest*)

Skor	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas	18	86	24	96
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	3	14	1	4
Jumlah		21	100	25	100

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa yang tidak mencapai ketuntasan minat belajar pada kelas eksperimen sebanyak 86%, dan kelas kontrol sebanyak 96% sedangkan yang mencapai ketuntasan minat belajar pada kelas eksperimen sebanyak 14%, dan kelas kontrol sebanyak 4%. Ini berarti ketuntasan minat belajar siswa tergolong tidak tuntas berdasarkan ketuntasan klasikal yaitu 70%.

b. Deskriptif Hasil Minat Belajar *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 4 Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol SD Inpres Bontomanai Setelah Perlakuan (*Posttest*)

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelas Ekperimen	Kelas Kontrol
Ukuran Sampel	21	25
Skor Minimum	53	46
Skor Maksimum	100	86
Skor Rata-Rata	81	63.40
Median	80	60
Standar Deviasi	11.323	10.567

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan perlakuan yakni media *interaktif animasi*, dengan rata-rata 81 dan nilai maksimum 100.

Distribusi frekuensi dan persentase adalah sebagai berikut jika dibagi menjadi lima kategori :

Tabel 5
Distribusi Frekuensi dan Persentase Minat Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Setelah Perlakuan (*Posttest*)

Skor	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 60$	Sangat Rendah	1	5	8	32
$60 \leq x < 70$	Rendah	1	5	11	44
$70 \leq x < 80$	Sedang	5	24	2	8
$80 \leq x < 90$	Tinggi	9	42	4	16
$90 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	5	24	0	0
Jumlah		21	100	25	100

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwa hasil dari *posttest* kelas eksperimen setelah menggunakan media *interaktif animasi* terhadap kemampuan membaca pemahaman yakni dari 21 siswa terdapat 1 siswa dengan 5% yang masuk kategori sangat rendah, 1 siswa dengan 5% yang termasuk kategori rendah, 5 siswa dengan 24% yang termasuk kategori sedang, 9 siswa dengan 42% yang termasuk kategori tinggi, dan 5 siswa dengan 24% yang termasuk kategori sangat tinggi.

Adapun untuk hasil dari *posttest* kelas kontrol yakni dari 25 siswa terdapat 8 siswa dengan 32% yang masuk kategori sangat rendah, 11 siswa dengan 44% yang termasuk kategori rendah, 2 siswa dengan 8% yang termasuk kategori sedang, dan 4 siswa dengan 16% yang termasuk kategori tinggi. Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan hasil *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6 Deskriptif Ketuntasan Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Kelas V SD Inpres Bontomanai Setelah Perlakuan (*Posttest*)

Skor	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas	2	10	19	76
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	19	90	6	24
Jumlah		21	100	25	100

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat bahwa yang tidak mencapai ketuntasan minat belajar pada kelas eksperimen sebanyak 10%, dan kelas kontrol sebanyak 76% sedangkan yang mencapai ketuntasan minat belajar pada kelas eksperimen sebanyak 90%, dan kelas kontrol sebanyak 24%. Ini berarti ketuntasan minat belajar siswa tergolong tuntas berdasarkan ketuntasan klasikal yaitu 70%.

c. Deskripsi Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Data hasil angket terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *interaktif animasi* diperoleh dari pemberian angket minat belajar yang diisi oleh 21 siswa.

Dapat dilihat bahwa secara umum rata-rata respon siswa kelas V SD Inpres Bontomanai memberikan respon positif, rata-rata persentase respon siswa yang menjawab tidak adalah 17% dan yang menjawab ya adalah 83%. Sehingga respon siswa terhadap penggunaan media *interaktif animasi* dikatakan positif karena telah memenuhi kriteria respon siswa secara klasikal yaitu $\geq 70\%$ siswa memberikan respon positif. Secara lengkapnya dapat dilihat pada lampiran 2.3.

1. Hasil Analisis Statistik Inferensial

Teknik analisis data inferensial dilakukan untuk menjawab hipotesis penelitian. Dalam menguji hipotesis ini, maka dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis, sebagai berikut :

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui kenormalan data dari variabel X (media interaktif animasi) dan variabel Y (Minat belajar siswa) yang telah diolah dan diuji normalitasnya menggunakan program SPSS dengan rumus *Kolmogrov-Smirnov*. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian sudah memenuhi persyaratan penggunaan statistik yang akan digunakan dalam pengujian. Untuk mengetahui normal atau tidaknya adalah jika $\text{sig} > 0.05$ maka dikatakan normal dan jika $\text{sig} < 0.05$ dapat dikatakan tidak normal.

Berdasarkan tabel uji normalitas data terlampir, uji menggunakan rumus *Kolmogrov-Smirnov*. Hasil dari uji normalitas diketahui signifikan karena rumus *Kolmogrov-Smirnov* sig $0.200 > 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai nilai varian yang sama atau tidak. Adapun data yang dianalisis adalah nilai *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan program SPSS dengan menggunakan uji *Homogeneity of Variance Test*. Data dikatakan homogen apabila nilai signifikan lebih besar dari 0.05. Hasil analisis uji homogen dengan menggunakan uji *Homogeneity of Variance Test* dapat dilihat pada lampiran 3.1.

Berdasarkan hasil uji homogenitas *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapat nilai yang signifikan yaitu 0.760. Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh, dapat diketahui dari hasil pengujian bahwa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang homogen.

4. Uji Hipotesis

Peneliti menggunakan uji hipotesis dengan *Independent Sampel T-Test*. Test digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan erat suatu variabel terikat antar dua kelompok, dengan pengendalian variabel lain yang berpengaruh terhadap variabel terikat. Uji hipotesis menggunakan program SPSS versi 22. Adapun kriteria pengujinya adalah jika sig (2. Tailed) $p < 0.05$ maka *media interaktif animasi* berpengaruh terhadap minat belajar siswa sebaliknya jika sig (2. Tailed) $p > 0.05$ maka *media interaktif animasi* tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan uji t diperoleh nilai signifikansi p (sig. (2.Tailed) adalah 0,000 karena $p < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat dikatakan bahwa ada pengaruh *media interaktif animasi* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Inpres Bontomanai. Hasil uji analisis *Independent Sample t-Test*.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen yaitu *Quasi Ekperimental*. Pada penelitian ini peneliti melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun tujuannya adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh *media interaktif animasi* terhadap minat belajar pada aspek membaca pemahaman siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Penelitian ini dilaksanakan di semester dua, dikelas eksperimen yaitu kelas VA dan dikelas kontrol yaitu kelas VB. Perlakuan diberikan pada kelas eksperimen dengan menggunakan *media interaktif animasi* dengan pada kelas kontrol tanpa menggunakan *media interaktif animasi*. Kedua kelas tersebut diberikan *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bagian ini akan diuraikan pembahasan hasil penelitian yang meliputi pembahasan hasil analisis deskriptif serta pembahasan analisis inferensial. Berdasarkan hasil analisis deskriptif sebelum diberikan perlakuan atau sebelum menggunakan *media interaktif animasi* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa terdapat 18 siswa atau 86% yang tidak mencapai ketuntasan dengan nilai KKM 70% yaitu sampel berjumlah 21 siswa, skor rata-rata 53.05, skor minimum 26, median 53, skor maksimum 73, dan standar deviasi 13.033. Jadi, hasil minat belajar membaca pemahaman sebelum menggunakan *media interaktif animasi* masih tergolong kategori rendah.

Kemudian setelah diberikan *treatment* atau setelah menggunakan *media interaktif animasi* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa terdapat 19 siswa atau 90% yang mencapai ketuntasan dengan nilai KKM 70% yaitu sampel berjumlah 21 siswa, skor rata-rata 81, skor minimum 53, median 80, skor maksimum 100, dan standar deviasi 11.323. Jadi, hasil minat belajar membaca pemahaman setelah menggunakan *media interaktif animasi* tergolong kategori tinggi. Pendapat ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Surtabrata (2016) minat adalah suatu rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas belajar).

Hasil analisis angket minat belajar siswa yang didapatkan setelah melakukan penelitian ini menunjukkan adanya respon yang positif terhadap pelaksanaan pembelajaran melalui *media interaktif animasi* dari sejumlah seluruh aspek pertanyaan, persentase rata-rata angket respon positif siswa setelah mengikuti pembelajaran memperoleh 83% sehingga telah memenuhi indikator respon positif terhadap pelaksanaan pembelajaran melalui *media interaktif animasi*. Maka dapat disimpulkan bahwa siswa memberi respon positif terhadap pembelajaran melalui penggunaan *media interaktif animasi*.

Angket minat belajar siswa telah mencapai kriteria yaitu positif, hal ini terjadi saat pemberian lembar angket setelah penggunaan *media interaktif animasi*. Pemanfaatan *media interaktif animasi* menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik untuk belajar. Partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran menunjukkan hal tersebut, banyak siswa yang mendapat nilai rendah atau dibawah KKM pada saat *pretest*. Namun, setelah menggunakan *media interaktif animasi* dalam proses pembelajaran terlihat minat belajar siswa semakin meningkat.

Selanjutnya, pada hasil analisis inferensial, yaitu dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogrov-Smirnov* sig $0.200 > 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* telah berdistribusi normal. Setelah itu dilakukan uji homogenitas adapun data yang dianalisis adalah nilai *posttest* hasil belajar siswa menggunakan program SPSS dengan menggunakan uji *Homogeneity of Variance Test*. Menunjukkan bahwa data berdistribusi normal hal ini dapat dilihat dengan nilai sig > 0.05 , jika nilai sig lebih besar dari pada 0.05 dan juga bersifat homogen. Selanjutnya uji hipotesis dengan menggunakan *Independent Sample t-Test*. Penelitian ini memperoleh nilai sig (2-Tailed) adalah $0,000 < 0.05$ yang berarti 0,000 lebih kecil dari 0.05. maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada aspek membaca pemahaman kelas V SD Inpres Bontomanai.

Pendapat ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh para ahli seperti Hurlock (2013) mendefinisikan minat sebagai sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilihnya. Minat adalah suatu rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas belajar (Surtabrata, 2016).

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Darmawati Saleh dimana skor hasil minat belajar siswa yang menggunakan media *interaktif animasi* lebih besar dari hasil minat belajar siswa tanpa menggunakan media *interaktif animasi*. Penelitian ini memperoleh nilai sig (2-Tailed) adalah $0,000 < 0.05$ yang berarti 0,000 lebih kecil dari 0.05

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Darmawati Saleh (2021) dengan judul : Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas V SD Negeri Minasa Upa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri Minasa Upa. Namun, penelitian tersebut masih memiliki kelemahan-kelemahan diantaranya adalah instrument penelitiannya hanya menggunakan angket dan observasi. Adapun persamaan dari judul tersebut adalah penggunaan media interaktif animasi, perbedaan dari judul tersebut adalah minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA sedangkan peneliti akan meneliti tentang minat membaca siswa.

4. KESIMPULAN

Media *interaktif animasi* berpengaruh terhadap minat belajar membaca pemahaman siswa kelas V SD Inpres Bontomanai. Hal ini dibuktikan pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dibandingkan kelas yang tidak diberikan perlakuan. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata atau mean sebelum diberi perlakuan yaitu 53,05, setelah menggunakan media interaktif animasi rata-rata nilai meningkat yaitu 81 dengan ketuntasan 90%. Terdapat pengaruh media *interaktif animasi* secara signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V SD Inpres Bontomanai, hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dengan nilai sig 0,000 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka upaya peningkatan minat belajar siswa dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada pihak sekolah SD Inpres Bontomanai diharapkan dalam proses pembelajaran bisa menggunakan media pembelajaran contohnya seperti media *interaktif animasi*.
2. Diharapkan kepada guru agar lebih aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar dan guru diharapkan menggunakan media yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa, misalnya seperti media *interaktif animasi*.
3. Diharapkan kepada siswa agar lebih aktif dalam kegiatan membaca. Ini dapat dicapai dengan membangun kebiasaan membaca dengan memulai dengan buku-buku yang disukai.

REFERENSI

- Abdullah, & Karim. (2022). Penerapan Teknik Scanning Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 35 Kota Ternate. *Edukasi*.
- Fauziah, A. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Gaga 05 Kota Tangerang. *Tangerang : Jurnal JPSD Vol No.1*.
- Fikri, H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Hairudin, N. P., & Sakdiyah, M. (2019). *Pembelajaran Membaca*. Jakarta Selatan: Departemen Pendidikan Nasional.

- Hamid, A. M., & Ramadhani, R. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, M., Milawati, & Darodjat. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Herliyanto. (2015). *Membaca Pemahaman Dengan Strategi KWL Pemahaman dan Minat Membaca*. Yogyakarta: Deeplublish.
- Isfihananti, A. R. (2016). Kemampuan membaca pemahaman pada pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SD negeri gugus dieng kecamatan bulu kabupaten temanggung. *Universitas Negeri Semarang*.
- Jafar, M. I., Sudirman, Muliadi, Bahar, & Makkasau, A. (2021). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SD Di kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. *Jurnal Publikasi*
- Mansyur, U. (FBS UNM). Upaya Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra*.
- Marhan, A. C. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Pemanfaatan Strategi PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas VIII SMP PGRI Kotabatu. *Perpustakaan UPI*.
- Saleh, D. (2021). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas V SD Negeri Minasa Upa. Makassar: *Universitas Muhammadiyah Makassar*.
- Sari, E. S. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Interaktif Animasi Zepeto Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN II Ringinpitu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Setyaningrum. (2018). Pembelajaran Afiks Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 49-61.