



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 106156 Klumpang Kebun

Evin Maydasari¹, Tumiyem², Syarina Anisa Pulungan³

^{1,2,3} Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Amal Bakti, Indonesia

Corresponding E-mail: evinmaydasari15@gmail.com

Article Info	ABSTRACT
Article history: Received September 15, 2025 Revised September 20, 2025 Accepted September 30, 2025	<i>This study aims to determine the effect of the use of animation-based learning media on the interest in learning mathematics of fifth-grade elementary school students. The study used a quantitative method with a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The research sample consisted of two classes, namely the experimental class using animation media and the control class using conventional methods, with 24 students as respondents in each class. The research instrument was a learning interest questionnaire using conventional methods, with 24 students as respondents in each class. The research instrument was a learning interest questionnaire using a Likert scale and observation sheets. Data were analyzed through normality, homogeneity and t-test tests. The results showed that the average post-test score of students' learning interest in the experimental class was 80, higher than the control class, which was 58. The results of the normality and homogeneity tests showed that the data were normally distributed and homogeneous. The t-test produced a significance value of $0.000 < 0.05$, which means there was a significant difference between the experimental class and the control class. Thus, it can be concluded that the use of animation-based learning media has a positive and significant effect on increasing the interest in learning mathematics of the remaining fifth-grade elementary school students.</i>
Keywords: <i>Animated Media, Learning Interest, Mathematics, Fifth Grade Elementary School Students.</i>	

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info	ABSTRAK
Article history: Received September 15, 2025 Revised September 20, 2025 Accepted September 30, 2025	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis animasi terhadap minat belajar matematika siswa kelas V SD. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen kuasi dengan desain non-equivalent control group design. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media animasi dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, dengan jumlah responden 24 siswa di masing-masing kelas. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar menggunakan metode konvensional, dengan jumlah responden sebanyak 24 siswa di masing - masing kelas. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar menggunakan skala likert serta lembar observasi. Data dianalisis melalui uji normalitas, homogenitas dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor posttest minat belajar siswa kelas eksperimen adalah 80, lebih tinggi dibanding kelas kontrol yaitu 58. Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen. Uji-t menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis
Keywords: Media Animasi, Minat belajar, Matematika, Siswa Kelas V SD.	



animasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa kelas V SD.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Evin Maydasari
Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Amal Bakti
E-mail: evinmaydasari15@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan manusia dapat dididik, dilatih, dan dikembangkan potensinya. Pendidikan sangat tergantung pada kualitas dan tingkat harapan untuk menggunakan berbagai sumber daya yang tersedia dan mengatasi masalah yang dihadapi peserta didik, serta menyiapkan pembelajaran yang dapat mengembangkan pola pikir dan menjadikan peserta didik lebih kritis dan cukup kompeten khususnya dalam bidang Matematika (Wijayanti & Waitaby, 2024).

Matematika sangat penting untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika digunakan hampir di semua bidang kehidupan manusia. Hal ini sesuai dengan yang dipaparkan oleh Sholihah & Mahmudi (2015), bahwa pelajaran matematika penting diberikan disemua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai ke jenjang yang lebih tinggi sebagai ilmu dasar untuk penerapan di bidang ilmu lain. Matematika ilmu yang identik dengan perhitungan dan rumus (Manalu et al., 2019).

Matematika selalu digunakan di banyak hal, seperti di rumah, sekolah, dan komunitas. Oleh karena itu, pelajaran matematika sangat penting bagi siswa untuk mendukung kehidupan sehari-hari mereka. Dengan pendidikan yang cukup, seseorang diharapkan dapat menghadapi

dan menyelesaikan masalah yang muncul, baik di lingkungan masyarakat, di sekolah, maupun di tempat kerja. Karena keterlibatan langsung mereka dalam pendidikan, guru atau pendidik memainkan peran penting dalam pembentukan pendidikan nasional. Untuk membuat anak-anak tetap semangat belajar dan mencapai tujuan pembelajaran (Wijaya et al., 2021).

Matematika salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa padahal matematika merupakan materi pelajaran yang mempunyai karakteristik tersendiri sebagai ilmu pengetahuan dasar yang mesti diberikan kepada peserta didik untuk mengantar mereka ke pemikiran yang logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif dan efisien. Matematika bagi sebagian besar siswa masih dipandang sebagai pelajaran yang paling sulit dan mereka menganggapnya sebagai momok yang menakutkan sehingga hal tersebut dapat mengurangi minat siswa dalam belajar Matematika (Heriyati, 2017).

Menurut Slameto dalam Sutisna et al. (2022), mendefinisikan minat sebagai perasaan hasrat dan ketertarikan yang alami dan tidak dipaksakan terhadap sesuatu atau suatu aktivitas. Intinya, minat adalah pengakuan adanya hubungan antara diri sendiri dengan entitas luar. Selain itu, minat menimbulkan dorongan dari dalam diri seseorang untuk menimbulkan ketertarikan atau perhatian yang efektif, yang mengarah pada pemilihan suatu hal



atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan berkesinambungan yang akan membawa kepuasan dalam diri.

Dengan demikian, minat dapat didefinisikan sebagai kecenderungan seseorang terhadap kegiatan mental dan upaya untuk mewujudkannya dalam sikap nyata, beraktivitas, dan merasa butuh untuk meraihnya. Perhatian, rasa suka, keterlibatan, dan ketertarikan seseorang terhadap sesuatu ditunjukkan oleh minat. Partisipasi siswa, keinginan mereka untuk belajar dengan baik, dan perhatian aktif dan serius terhadap pelajaran ditunjukkan oleh minat.

Menurut Prastika dalam Apriliani & Dewi Nur, (2023) Pembelajaran sangat dipengaruhi oleh minat. Siswa cenderung kesulitan belajar secara efisien jika materi pelajaran yang mereka pelajari tidak menarik bagi mereka. Siswa tidak puas dengan apa yang mereka pelajari dan ragu untuk mempelajari topik baru. Di sisi lain, siswa yang tertarik pada suatu mata pelajaran cenderung lebih mudah mengingat, menghafal, dan menyampaikannya karena antusiasme mereka terhadap mata pelajaran tersebut meningkatkan aktivitas belajar dan memengaruhi sikap serta pikiran mereka selama belajar.

Dalam belajar matematika, minat siswa sangat penting karena mendukung banyak upaya belajar. Belajar matematika sangat penting karena mengajarkan keuletan dan ketekunan dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, minat belajar matematika dapat digambarkan sebagai ketertarikan siswa terhadap pelajaran matematika, yang menyebabkan mereka menaruh perhatian yang lebih besar pada matematika, membuat matematika menjadi pelajaran yang menyenangkan, dan membuat mereka ingin belajar lebih banyak tentangnya (Fikri & Untari, 2022).

Minat matematika peserta didik harus ditumbuhkan karena dapat

menumbuhkan kemauan dan upaya terus-menerus untuk melakukan sesuatu, baik disadari atau tidak. Jika ada minat belajar, orang akan senang dengan proses belajar mengajar, benar-benar memperhatikan materi, dan memiliki kemampuan untuk memahami materi. Jika seorang siswa tertarik dengan pelajaran matematika dan ingin menumbuhkan minat belajar yang positif, dia harus melakukannya dengan sepenuh hati. Membangkitkan minat belajar berarti mengembangkan dan mempertahankan minat siswa selama proses pembelajaran.

Guru harus menciptakan suasana yang berbeda untuk siswa yang kurang minat dalam belajar. Dan minat sangat mempengaruhi perasaan tingkah laku individu dalam menentukan tujuan, sehingga pengaruh minat sangat besar dalam kehidupan, dan kecenderungan peserta didik merupakan pengaruh dari minat individu. (Sirait & Apriyani, 2021).

Hal ini dilakukan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. untuk membuat pembelajaran lebih menarik, dan siswa dapat mengingat pesan lebih lama dan lebih termotivasi untuk belajar. Menurut Sanjaya dalam Jamil et al (2022), ada sejumlah faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran; ini termasuk guru, media, peserta didik, dan lingkungan. Media sangat penting dalam pembelajaran karena dapat mempermudah pemahaman siswa dan memperjelas materi yang disampaikan. Salah satu faktor yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran.

Semua aspek kehidupan manusia sekarang bergantung pada teknologi. Manusia memanfaatkan teknologi dalam hampir semua kegiatan mereka. Dengan kata lain, teknologi dibuat untuk memudahkan kehidupan manusia. Cara manusia belajar dan memperoleh informasi dan pengetahuan sangat dipengaruhi oleh teknologi, khususnya informasi. Teknologi informasi dapat



digunakan sebagai media pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan yang diperlukan siswa. Para siswa seharusnya dapat menggunakan teknologi ini dalam proses belajar di sekolah (Jamil et al., 2022).

Namun Berdasarkan Hasil Observasi yang dilakukan disalah satu SDN 106156 Klumpang Kebun, diperoleh informasi bahwa guru masih keterbatasan penggunaan media, guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional yang didominasi oleh guru seperti metode ceramah dan buku/LKS, serta menulis di papan tulis. Guru tidak tepat dalam memilih media pembelajaran, seperti memanfaatkan teknologi yang tersedia di sekolah. Hal ini disebabkan karena jumlah LCD proyektor yang tersedia hanya satu dan pemakaiannya terbatas sehingga minat belajar siswa khusus belajar matematika masih rendah.

Hal ini terlihat dari siswa tidak menunjukkan minat atau perhatian pada pelajaran, menggunakan media yang tidak menarik, membuat siswa cepat jenuh dan bosan, dan menghadapi kesulitan untuk memahami hal-hal yang abstrak. Jika seorang pendidik mampu membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga tujuan tercapai dengan baik, berbagai masalah tersebut sebenarnya dapat diatasi. Misalnya, memilih metode dan media pembelajaran yang tepat, menarik, dan menyenangkan. Keputusan guru untuk memilih media ini sangat penting. Guru dapat menggunakan berbagai pilihan media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu siswa belajar (Soendari & Asri, 2016).

Ada tiga kelompok media pembelajaran yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan bahan pembelajaran kepada siswa selama proses pembelajaran agar memberikan

kesan yang menarik. Kemudian bahwa media merupakan alat yang dapat difungsikan dalam memberikan pesan kepada penerima pesan (Miranda & Sulaiman, 2022).

Berdasarkan penjelasan tersebut, jelas bahwa media dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Ketika guru menggunakan media, mereka akan merasa lebih baik dalam menyampaikan materi. Media yang baik harus sesuai dengan jenis siswa dan materi yang akan disampaikan. Karena perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yang sangat pesat, sudah sewajarnya untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih kreatif. Media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dapat digunakan untuk melakukan pengemasan ini. Guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis animasi (Nurhidayah, 2020).

Media animasi adalah jenis media pembelajaran berbasis audiovisual karena mereka dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat dan didengar sekaligus. Jenis media ini dapat membuat materi lebih menarik, tidak monoton, dan membuat pembelajaran lebih mudah disampaikan (Tonge et al., 2023). Animasi, yang memiliki daya tarik visual dan audio yang kuat, mampu menggugah imajinasi dan kreativitas siswa. Jika digunakan dengan benar, animasi dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih interaktif, membuat materi pembelajaran yang sulit atau abstrak lebih mudah dipahami siswa (Melati et al., 2023).

Dalam upaya menjadikan pembelajaran menarik dan menyenangkan, Suheri dalam Hambali dkk. (2020) mendefinisikan media pembelajaran animasi sebagai konten audio visual yang berupa rangkaian gambar bergerak dan suara yang mengandung unsur edukasi dan ditayangkan melalui media proyektor



elektronik. Kumpulan gambar yang dibuat melalui proses pengeditan menjadi gambar yang bergerak secara berurutan dikenal sebagai animasi. Animasi ini memiliki gambar dengan kecepatan tinggi dan urutan gambar yang berubah ubah, yang membuatnya menarik bagi siswa untuk belajar (Amalia et al., 2023).

Media animasi ini adalah jenis media elektronik berupa video yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk animasi yang menarik. Peneliti juga memasukkan karakter ke dalam media elektronik, yang dapat diakses melalui ponsel atau laptop (Asih et al., 2023). Dengan kemajuan teknologi saat ini, kita dapat menemukan berbagai situs web yang mengajarkan kita cara membuat video animasi, dan beberapa video animasi tersedia di YouTube dan berbagai situs lainnya. Media animasi ini dapat digunakan sebagai alternatif yang mudah dijangkau oleh guru dan juga dapat membantu dan mendukung proses belajar dan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran.

Media animasi telah terbukti dalam berbagai penelitian mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. karena dapat menyampaikan informasi dengan gaya yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami (Suryani & Lestari, 2018; Wibowo & Rahmawati, 2021). Mata pelajaran matematika yang selama ini dianggap sulit dan kurang diminati oleh siswa, dinilai lebih mudah dipahami ketika disampaikan melalui media yang menyenangkan seperti animasi. Meskipun demikian, dalam praktiknya, pemanfaatan media berbasis animasi di sekolah dasar masih terbatas. Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

Melalui penelitian ini, diharapkan diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas media animasi dalam meningkatkan ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, serta sebagai upaya untuk mendorong pemanfaatan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (dalam Maharani et al., (2019) "metode penelitian eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu".

Desain Penelitian

Menurut sugiyono (dalam Maharani et al., (2019) Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode quasi eksperimental design dengan desain yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design yang merupakan bentuk metode penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen) yaitu desain kuasi eksperimen dengan melibatkan perbedaan pretest posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara random (acak).

Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan perlakuan pembelajaran yang sama dari segi tujuan, isi, bahan pembelajaran dan waktu belajar. Perbedaan terletak pada penggunaan media interaktif animasi dengan mengamati dari aktivitas peserta didik di kelas eksperimen dan mengambil skor angket minat belajar.

**Tabel 1.** Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₁		O ₂

Keterangan:

O₁ = Angket sebelum perlakuan

X₁ = Perlakuan peserta didik menggunakan media animasi

O₂ = Angket setelah perlakuan

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dihitung mulai dari penyusunan proposal dan berakhir pada skripsi. Peneliti melakukan penelitian ini di SDN 106156 untuk kelas V yang beralamat di Jl Klumpang Kebun pasar II Kec. Hamparan Perak Kab. Deli Serdang.

Populasi dan Sampel

Populasi

Karena populasi merupakan salah satu sumber informasi, penelitian menjadi sangat penting. Menurut Amin dkk. (dikutip dalam R. P. Sari, 2024), populasi mencakup semua komponen penelitian, seperti objek dan subjek, beserta atributnya. Intinya, populasi terdiri dari semua anggota suatu kelompok baik manusia, hewan, peristiwa, maupun objek yang secara konsisten berdiam di suatu lokasi untuk menjadi target akhir temuan penelitian.

Dalam arti yang lebih luas, populasi mencakup semua atribut atau sifat yang memotivasi subjek-subjek tersebut, bukan hanya kuantitas subjek yang dipertimbangkan. Siswa kelas lima dari tiga kelas Va yang memiliki 24 siswa, Vb yang memiliki 26 siswa dan Vc yang memiliki 24 siswa di SDN 106156 Klumpang Kebun menjadi populasi penelitian.

Sampel

Dalam tinjauan penelitian, sampel pada dasarnya adalah elemen populasi yang berfungsi sebagai sumber informasi asli. menurut Amin dkk. (dalam R. P. Sari, 2024). Dengan kata lain, sampel adalah subset dari populasi yang dimaksudkan untuk mewakili keseluruhan populasi. Jangkauan populasi lebih luas daripada jangkauan sampel. Siswa kelas Va dan Vc di SDN 106156 Klumpang Kebun menjadi sampel penelitian. Jumlah siswa ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Sampel Penelitian

VA	VC
24	24

Teknik Penarikan Sampel

Amin, dkk., (dalam R. P. Sari (2024) berpendapat bahwa dalam penelitian, strategi pengambilan sampel sangat penting untuk mengetahui siapa yang akan menjadi sampel dari populasi. Oleh karena itu, agar tidak membingungkan saat terjun di lapangan, metode pengujian harus dijelaskan dengan jelas dalam rencana penelitian. Sampel yang baik seharusnya dapat mewakili ciri-ciri populasi. Sugiyono membagi metode pengambilan sampel menjadi dua kategori: probabilitas atau pengambilan sampel acak dan pengambilan sampel tidak acak.

Anggota kelompok eksperimen dan pembandingan dipilih secara non-acak dari masing-masing kelas karena penelitian ini menggunakan Quasi Eksperimental Nonequivalent Control Group Design, Dengan mengelompokkan populasi berdasarkan jumlah responden yang dibutuhkan di setiap kelompok, pengambilan sampel kuota dilakukan. Sebanyak 48 siswa, 24 dari kelas VA dan 24 dari kelas VC, yang sebelumnya dipilih oleh peneliti melalui undian kelas, menjadi ukuran sampel yang digunakan dalam penelitian ini. Terdapat banyak kesamaan



antara kedua kelas tersebut salah satunya yaitu setiap kelas terdiri dari 24 siswa.

Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Variabel Penelitian

Menurut Said (2023) Dalam penelitian, variabel sangat penting. Suatu variabel harus terukur dan dapat diamati. Variabel juga menjadi dasar pengembangan instrumen dan teknik pengumpulan data. Variabel independen dan variabel dependen merupakan dua variabel dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, minat belajar (Y) merupakan variabel dependen, dan media animasi (X) merupakan variabel independen.

Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media animasi adalah media berupa gambar yang bergerak disertai dengan suara dan merupakan perkembangan dari IPTEK. Penggunaan animasi tidak terlepas dari alat bantu komputer. Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan.
- b. Minat belajar matematika adalah pandangan atau perilaku yang dimiliki siswa selama proses belajar matematika. Rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan dalam belajar matematika adalah beberapa indikator minat belajar matematika.

Keterangan :

X = Media Berbasis Animasi

Y = Minat belajar Matematika

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan

kuesioner dan observasi, yaitu sebagai berikut :

1. Kuesioner / Angket

Menurut sugiyono (dalam Akhyar (2018) Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyodorkan seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk selanjutnya dijawab. Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang aspek-aspek atau karakteristik yang melekat pada responden. Kuesioner dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur variabel minat belajar siswa.

Kuesioner yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data tentang minat belajar siswa adalah kuesioner yang bersifat tertutup, dijawab langsung dan berbentuk check list. Instrumen penelitian yang akan digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka setiap instrumen harus memiliki skala. Menurut nana sudjana (dalam Akhyar (2018) Survei ini menggunakan skala sikap. Sikap seseorang terhadap suatu hal tertentu dapat diukur menggunakan skala sikap.

Kuesioner minat belajar matematika yang dibuat sendiri, telah teruji reliabilitasnya, dan tervalidasi akan digunakan dalam penelitian ini. Survei ini disusun berdasarkan indikator minat belajar dan menggunakan skala Likert. Kuesioner ini akan digunakan untuk mengumpulkan data dua kali. Untuk mengetahui tingkat minat belajar awal kelas eksperimen dan kelas kontrol, kuesioner pertama akan diberikan kepada kedua kelompok. Setelah peneliti memberikan berbagai perlakuan, kuesioner kedua akan diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengumpulkan informasi tentang antusiasme belajar siswa.



2. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data yang dilakukan mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki, observasi dalam penelitian ini merupakan teknik pengumpulan data primer. Tujuan observasi ini adalah untuk mengetahui apa yang dilakukan siswa saat media animasi digunakan selama pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kapan siswa menunjukkan ciri-ciri indikator minat selama proses pembelajaran.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam pengumpulan data atau informasi yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Menurut Hartono (dalam Akhyar (2018)) Untuk mendapatkan data yang diperlukan, penulis memerlukan sejumlah alat penelitian. Lembar observasi dan kuesioner digunakan sebagai instrumen penelitian.

1. Lembar Kuesioner / Angket

Data tentang minat belajar matematika dikumpulkan menggunakan kuesioner. Kuesioner diberikan dua kali, sekali sebelum dan sekali setelah kedua kelas menerima berbagai terapi. Sebanyak 20 pertanyaan harus dijawab oleh siswa. Menurut Winaldi (2023) Adapun bentuk kuesioner tersebut adalah Checklist, dengan 5 alternatif jawaban yakni “sangat tidak setuju”, “tidak setuju”, “netral”, “setuju”, dan “sangat setuju” yang masing-masing akan diberi skor untuk mempermudah perhitungan secara statistik. Adapun kisi-kisi kuesioner minat belajar dalam penelitian ini pada tabel 3.3 berikut:

Tabel 3. Kisi-Kisi Kuesioner Minat Belajar Matematika Siswa

Indikator	Deskriptor	Nomor Item		Jumlah
		Positif	Negatif	
Perasaan	Semangat dalam mengerjakan	1	2	2

Indikator	Deskriptor	Nomor Item		Jumlah
		Positif	Negatif	
Senang	tugas			
	Bersemangat dalam mengikuti mata pelajaran matematika	4	3	2
Ketertarikan	Besarnya rasa ingin tahu siswa terhadap mata pelajaran matematika	6, 7, 8	5	4
	Mempelajari hal-hal yang sulit dalam pelajaran	9	10	2
Perhatian	Memberikan perhatian yang besar terhadap Pelajaran	11, 12, 14, 15	13	5
	Tidak bermain-main ketika pelajaran berlangsung	18	16, 17	3
Keterlibatan	Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika	19	20	2

Sumber Sugiyono, h. 133.

Tabel 4. Kriteria Penilaian Kuesioner

No.	Pernyataan Positif	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Netral (N)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber Riduwan, Op. Cit,

Tabel 5. Kriteria Penilaian Kuesioner

No.	Pernyataan Negatif	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	1
2	Setuju (S)	2
3	Netral (N)	3
4	Tidak Setuju (TS)	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	5

Sumber Riduwan, Op. Cit,



2. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan lembar hasil pengamatan yang digunakan untuk memperoleh data tentang pengaruh media animasi terhadap minat belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Lembar observasi yang digunakan pada penelitian ini berupa daftar cek-list yang terdiri dari beberapa item yang menyangkut pengaruh media animasi terhadap minat belajar saat proses belajar mengajar dengan menggunakan media animasi. Dan hal ini dilakukan untuk melihat ketika proses pembelajaran berlangsung peserta didik menunjukkan ciri-ciri dari indikator minat.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Prosedur pelaksanaan penelitian dibagi menjadi tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan penutup. Berikut penjelasannya:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa langkah awal yang diperlukan sebelum penelitian dilaksanakan, yaitu:

- a. Menentukan sekolah dan kelas yang akan dijadikan subjek penelitian. Mengurus izin penelitian kepada pihak sekolah.
- b. Menyusun instrumen penelitian berupa angket minat belajar (dengan skala Likert) dan lembar observasi perilaku siswa.
- c. Melakukan uji validitas dan reliabilitas angket. Menyiapkan media pembelajaran berbasis animasi yang akan digunakan di kelas eksperimen.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan inti dari kegiatan penelitian. Prosesnya dilakukan sebagai berikut:

- a. Pretest: Memberikan angket minat belajar kepada siswa di kelas

eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan.

- b. Pemberian Perlakuan: Kelas eksperimen mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan media animasi. Kelas kontrol belajar menggunakan metode konvensional (ceramah dan buku paket).
- c. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati perilaku siswa di kedua kelas menggunakan lembar observasi minat belajar.
- d. Posttest: Setelah beberapa kali pertemuan, kedua kelas diberikan angket yang sama seperti pretest untuk melihat adanya perubahan minat belajar setelah perlakuan.

3. Tahap Penutup

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan semua data hasil angket dan observasi, lalu melakukan proses pengolahan data untuk dianalisis secara statistik, baik secara deskriptif maupun inferensial.

Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Agar penilaian penelitian dapat berupa simpulan yang valid, suatu penelitian harus mematuhi standar penelitian. Dalam pengumpulan dan pengukuran informasi (data), uji validitas merupakan salah satu siklus yang perlu diselesaikan. Uji validitas dilakukan untuk memastikan apakah suatu instrumen, seperti kuesioner, tepat untuk mengukur suatu variabel penelitian, menurut Slamet & Wahyuningsih (dalam R. P. Sari, 2024). Jika suatu instrumen, seperti kuesioner, mampu mengukur sesuatu secara akurat, instrumen tersebut dapat dianggap valid. Jika instrumen tersebut juga menghasilkan data yang valid, instrumen tersebut dapat dianggap sah. Kuesioner dan lembar observasi digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Karena



rumus momen produk biasanya digunakan Rumus ini digunakan untuk menentukan validitas setiap item dalam kuesioner.

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

n = Jumlah keseluruhan responden

$\sum x$ = Jumlah skor butir soal

$\sum y$ = Jumlah skor total soal

$\sum x^2$ = Jumlah skor kuadrat butir soal

$\sum y^2$ = Jumlah skor total kuadrat butir soal

Menurut Slamet & Wahyuningsih (dalam R. P. Sari, 2024) menyatakan bahwa jika terdapat korelasi yang signifikan antara skor total dan alat ukur atau sejumlah poin pernyataan, maka keduanya valid. Poin pernyataan atau alat ukur tidak berkorelasi secara signifikan dengan skor keseluruhan (tidak valid) jika r hitung negatif.

Tabel 6. Interpretasi Validitas

Koefisien Korelasi	Interprestasi
$\text{sig} < 0,05$	Valid
$\text{sig} > 0,05$	Tidak valid

Uji validitas dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26 melalui langkah - langkah sebagai berikut:

1. Input Data, Data hasil angket dari responden dimasukkan ke dalam program SPSS 26. Setiap kolom mewakili satu butir pernyataan, dan setiap baris mewakili satu responden.
2. Membuat Skor Total, Sebelum melakukan uji validitas, peneliti terlebih dahulu melakukan transformasi data dengan menambahkan satu variabel baru berupa total skor setiap responden, yang merupakan jumlah dari seluruh butir pernyataan angket. Langkahnya adalah:
 - Klik menu Transform >

Compute Variable

- Pada kotak Target Variable, ketik "Total"
 - Pada kotak Numeric Expression, jumlahkan semua item angket, contoh: Item1 + Item2 + Item3 + ... + Item20
 - Klik OK
3. Melakukan Uji Validitas, Setelah skor total terbentuk, peneliti melakukan uji korelasi antara setiap butir dengan total skor (kecuali butir itu sendiri), melalui langkah:
- Klik menu Analyze > Correlate > Bivariate
 - Pilih satu butir pernyataan dan variabel "Total"
 - Centang opsi Pearson, Two-tailed, dan Flag significant correlations
 - Klik OK

2. Uji Reliabilitas

Selain menguji validitas instrumen, reliabilitas instrumen juga perlu diuji. Menurut Slamet & Wahyuningsih (dalam R. P. Sari, 2024), uji reliabilitas digunakan untuk memastikan konsistensi instrumen, atau tingkat keandalan alat ukur dan tidak mengubah gejala ketika pengujian dilakukan dua kali atau lebih. Jika hasilnya konsisten bahkan setelah pengujian diulang, alat ukur tersebut dianggap reliabel.

Berdasarkan pendapat ini, dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian reliabilitas dari pengukuran dan observasi konsisten ketika suatu realitas diestimasi atau diamati berulang kali. Dalam proses pengukuran simultan, instrumen dan pendekatan pengukuran sama pentingnya. Metode Alpha Cronbach, yang ditulis sebagai berikut :

$$r_x = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_x^2} \right)$$



Keterangan :

r_x = Realibilitas yang dicari

n = Jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma_t^2$ = Jumlah varians skor setiap item

σ_t^2 = Varians total

Menurut Slamet & Wahyuningsih (dalam R. P. Sari, 2024), strategi pendekatan Cronbach's Alpha merupakan metodologi yang sering digunakan dalam penelitian. Angka yang dikenal sebagai koefisien reliabilitas, yang berkisar antara 0 hingga 1, menunjukkan reliabilitas yang tinggi atau rendah. Indeks pertanyaan yang diteliti berfungsi sebagai simbol untuk koefisien dependabilitas. Rentang nilai Cronbach's Alpha dikategorikan oleh Ghazali dalam Slamet & Wahyuningsih sebagai berikut.

Tabel 7. Interpretasi Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
Alpha < 0.50	Rendah
Alpha = 0.50 - 0.70	Moderat (sedang)
Alpha > 0.70	Memadai (<i>sufficient reliability</i>)
Alpha > 0.80	Tinggi
Alpha > 0.90	Sangat Tinggi

Jika asumsi nilai alpha yang ditunjukkan semakin sederhana, maka makin terlihat poin yang tidak reliabel. Dikatakan instrumen penelitian itu bisa dipercaya (reliable) jika nilai Cronbach's Alpha > 0,60, maka poin pernyataan dalam observasi dan angket mampu dipercaya (reliable). Sebaliknya, jika nilai Cronbach's Alpha < 0,60, maka poin pernyataan pada observasi dan angket tidak bisa dipercaya (non-reliable).

Uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26, melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Input Data, Data hasil angket dari seluruh responden dimasukkan ke dalam SPSS. Masing-masing

kolom mewakili satu butir pernyataan angket, dan setiap baris mewakili satu responden.

2. Memilih Menu Uji Reliabilitas, Pada jendela SPSS, peneliti memilih menu:
 - Analyze > Scale > Reliability Analysis
3. Memasukkan Varian, Seluruh variabel (butir-butir pernyataan angket) dipindahkan ke dalam kotak Items. Pastikan semua item yang ingin diuji reliabilitasnya telah terinput.
4. Memilih Jenis Uji
 - Pada bagian Model, pilih opsi Alpha (yang merupakan Cronbach's Alpha).
 - Klik Statistics..., lalu centang pilihan Scale if item deleted dan Item, kemudian klik Continue.
5. Menjalankan Analisis, Klik tombol **OK** untuk menjalankan uji reliabilitas. Hasil akan muncul dalam bentuk output Cronbach's Alpha

Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (dalam Masita (2022) Teknik analisis data adalah suatu cara yang dilakukan untuk mengolah serta menganalisis beberapa data dalam penelitian. Sedangkan analisis data merupakan kegiatan setelah data dari responden terkumpul, yang kemudian akan dianalisis atau ditelaah secara mendalam. Pengelompokan data berdasarkan variabel yang telah ditentukan, tabulasi atau pembuatan tabel data berdasarkan variabel dari setiap responden, penyajian data untuk setiap variabel yang diteliti, komputasi untuk menjawab rumusan masalah, dan komputasi untuk pengujian hipotesis merupakan tugas-tugas yang dilakukan dalam analisis data.



Hasil dan Pembahasan

Temuan penelitian ini diperoleh dari data kuesioner yang diberikan kepada anak-anak kelas V di sekolah dasar tempat penelitian dilakukan baik sebelum dan sesudah perlakuan (Pretest dan posttest). Data yang dikumpulkan berupa hasil angket minat belajar matematika siswa yang diukur menggunakan skala likert. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Oleh karena itu data yang dikumpulkan difokuskan pada seberapa besar perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media animasi.

Selain angket peneliti juga menggunakan lembar observasi yang diisi selama proses pembelajaran berlangsung. observasi ini bertujuan untuk mencatat perilaku siswa yang menunjukkan minat belajar, seperti perhatian, partisipasi, dan keaktifan di kelas. Setelah data terkumpul, peneliti mengolah data tersebut agar bisa dianalisis lebih lanjut. Pengolahan ini dilakukan untuk menyederhanakan data mentah menjadi data yang lebih mudah dibaca dan dimengerti. Pengolahan dilakukan dengan perhitungan statistik seperti total skor, nilai rata – rata (mean) dan presentase. Semua hasil ini akan digunakan untuk melihat apakah ada perbedaan anatar kelas eksperimen yang menggunakan media animasi dan kelas kontrol yang tidak menggunakannya.

A. Uji Coba Instrument Penelitian

Sebelum digunakan, instrument diuji coba pada 24 siswa kelas V. Uji coba ini bertujuan untuk melihat kelayakan instrument melalui analisis analisis validitas dan realibilitas agar instrument dapat digunakan dalam penelitian secara tepat dan konsisten.

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menilai sejauh mana setiap pernyataan

dalam angket mampu mengukur variabel yang diteliti. Analisis dilakukan menggunakan SPSS versi 26 dengan teknik korelasi pearson product moment.

Tabel 8. Hasil Uji Validitas Pernyataan

Item Soal	R-hitung	R-tabel	Keterangan
1	0.484	0.404	Valid
2	0.430	0.404	Valid
3	0.444	0.404	Valid
4	0.458	0.404	Valid
5	0.410	0.404	Valid
6	0.420	0.404	Valid
7	0.413	0.404	Valid
8	0.438	0.404	Valid
9	0.496	0.404	Valid
10	0.478	0.404	Valid
11	0.450	0.404	Valid
12	0.451	0.404	Valid
13	0.427	0.404	Valid
14	0.440	0.404	Valid
15	0.525	0.404	Valid
16	0.484	0.404	Valid
17	0.439	0.404	Valid
18	0.472	0.404	Valid
19	0.459	0.404	Valid
20	0.447	0.404	Valid

Berdasarkan hasil pada tabel 8. Seluruh item memperoleh nilai r_{hitung} yang lebih tinggi dari r_{tabel} . Dengan demikian, semua butir pernyataan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pengumpulan data penelitian.

b. Uji raelibilitas

Uji realibilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrument dalam mengukur variabel penelitan. Pengujian



dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 26 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Realibilitas Angket

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.796	20

Berdasarkan tabel 9, nilai cronbach's Alpha yang diperoleh sebesar 0,796. Nilai ini termasuk dalam kategori realibilitas "Memadai" yang berarti instrument angket yang digunakan reliable atau konsisten dalam mengukur minat belajar siswa

1. Deskripsi Data Angket Minat Belajar Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen Sebelum Perlakuan

a. Nilai Angket Sebelum Perlakuan Kelompok Eksperimen

Berdasarkan tanggapan angket yang diberikan kepada kelompok eksperimen siswa kelas VC, kegiatan ini dilakukan sebelum media pembelajaran berbasis animasi digunakan. Tujuan pemberian angket ini adalah untuk mengetahui bagaimana tingkat minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika sebelum perlakuan dilakukan. Dari hasil angket tersebut, diperoleh skor tertinggi sebesar 63, dan skor terendah sebesar 46. Nilai rata – rata yang diperoleh oleh seluruh siswa dikelas eksperimen adalah 55 dengan nilai standar deviasi sebesar 4,95. Untuk lebih mudah memahami data distribusi frekuensi hasil angket sebelum perlakuan kelompok eksperimen, data disajikan dalam bentuk tabel.

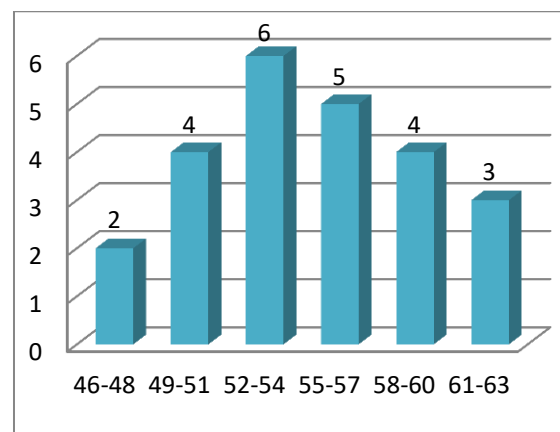
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Angket Sebelum Perlakuan Kelompok Eksperimen

Interval	Frekuensi	Persentase
46-48	2	8%
49-51	4	17%
52-54	6	25%

55-57	5	21%
58-60	4	17%
61-63	3	13%
Total	24	100%

Berdasarkan Tabel 10 menampilkan distribusi frekuensi data yang telah diklasifikasikan sebelumnya. Dari siswa yang menerima nilai, 2 siswa berada pada interval 46-48, atau 8%. 4 siswa berada pada interval 49-51, atau 17%; dan 6 siswa berada pada interval 52-54, atau 25%. 5 murid siswa (21%), 4 siswa (17%), dan 3 siswa (13%), masing-masing, memperoleh skor pada interval 55-57, 58-60, dan 61-63. Diagram batang di bawah ini memberikan informasi lebih lanjut tentang statistik distribusi frekuensi temuan kuesioner sebelum perlakuan pada kelompok eksperimen.

Gambar 1. Diagram Batang Angket Minat Belajar Matematika Sebelum Perlakuan Kelompok Eksperimen



Berdasarkan dari diagram batang di atas, nilai terendah berada di antara interval 46 dan 48 untuk 2 siswa, atau 8%, sedangkan nilai maksimum berada di antara interval 52 dan 54 untuk 6 siswa, atau 25%.

b. Nilai Angket Sebelum Perlakuan Kelompok Kontrol

Sebelum pembelajaran dimulai, siswa di kelas VA yang menjadi kelompok



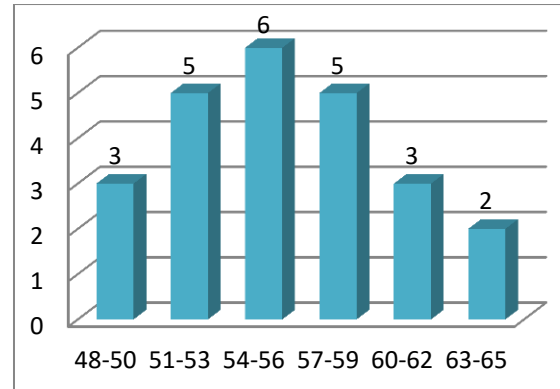
konteol juga duberikan angket minat belajar. Angket ini digunakan untuk mengetahui seberraapa besar minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika sebelum mereka mengikuti proses pembelajaran dengan metode biasa (tanpa media animasi). Berdasarkan hasil pengisian angket diperoleh skor tertinggi sebesar 65 dan skor terendah sebesar 48. Rata-rata nilai angket yang didapat siswa dikelas kontrol adalah 56 dengan standar deviasi sebesar 5.00. Berikut ini adalah rangkuman data angket hasil minat belajar matematika kelompok kontrol dan bentuk tabel distribusi frekuensi.

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Angket Sebelum Perlakuan Kelompok Kontrol

Interval	Frekuensi	Persentase
48-50	3	13%
51-53	5	21%
54-56	6	25%
57-59	5	21%
60-62	3	13%
63-65	2	8%
Total	24	100%

Berdasarkan tabel 11 distribusi frekuensi data yang telah dikelompokkan diatas diketahui bahwa yang mendapat nilai, interval 48-50 sebanyak 3 murid atau 13%, nilai interval 51-53 sebanyak 5 murid atau 21%, nilai interval 54-56 sebanyak 6 murid atau 25%. interval 57-59 sebanyak 5 murid atau 21%. nilai interval 60-62 sebanyak 3 murid atau 13%, dan nilai interval 63-65 sebanyak 2 murid atau 8%. Untuk lebih jelasnya data distribusi frekuensi hasil angket sebelum perlakuan kelompok kontrol dapat disajikan dalam bentuk diagram batang dibawah ini.

Gambar 2. Diagram Batang Angket Minat Belajar Matematika Sebelum Perlakuan Kelompok Kontrol



Berdasarkan diagram batang diatas dapat diketahui bahwa nilai yang tertinggi berada diantara interval 54-56 sebanyak 6 murid atau 25%, nilai yang terendah berada dianatara interval 63-65 sebanyak 2 murid atau 8%.

2. Deskripsi Data Angket Minat Belajar Matematika Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Sesudah Perlakuan

a. Nilai Angket Setelah Perlakuan Kelompok Eksperimen

Berdasarkan tanggapan angket yang diberikan kepada kelompok eksperimen siswa kelas VC, kegiatan ini dilakukan sebelum media pembelajaran berbasis animasi digunakan. Tujuan pemberian angket ini adalah untuk mengetahui bagaimana tingkat minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika sebelum perlakuan dilakukan. Dari hasil angket tersebut, diperoleh skor tertinggi sebesar 90, dan skor skor terendah sebesar 67. Nilai rata- rata yang diperoleh oleh seluruh siswa dikelas eksperimen adalah 80 dengan nilai standar deviasi sebesar 6,66. Untuk lebih mudah memahami data distribusi frekuensi hasil angket sebelum perlakuan kelompok eksperimen, data disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Angket Setelah Perlakuan Kelompok Eksperimen

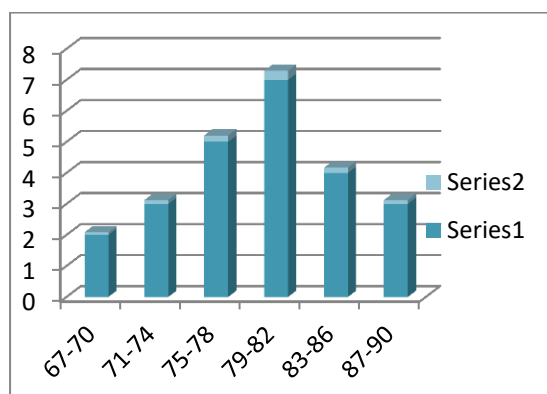
Interval	Frekuensi	Persentase
67-70	2	8%
71-74	3	13%



75-78	5	21%
79-82	7	29%
83-86	4	17%
87-90	3	13%
Total	24	100%

Dari tabel 12 yang menunjukkan distribusi frekuensi data yang dikelompokkan di atas, diketahui bahwa yang memperoleh nilai, 2 siswa, atau 8%, menerima skor pada interval 67-70, 3 siswa, atau 13%, pada interval 71-74, 5 siswa, atau 21%, pada interval 75-78, 7 siswa, atau 29%, pada interval 79-82, 4 siswa, atau 17%, pada interval 83-86, dan 3 siswa, atau 13%, pada interval 87-90, Untuk informasi lebih lanjut, lihat diagram batang di bawah ini, yang menampilkan data distribusi frekuensi untuk temuan kuesioner setelah perlakuan kelompok eksperimen.

Gambar 3. Diagram Batang Angket Minat Belajar Matematika Setelah Perlakuan Kelompok Eksperimen



Berdasarkan dari diagram batang di atas, nilai terendah adalah antara 67 dan 70 untuk 2 siswa, atau 8%, sedangkan nilai maksimum adalah antara 79 dan 82 untuk 7 siswa, atau 29%.

b. Nilai Angket Setelah Perlakuan Kelompok Kontrol

Sementara itu, siswa dikelas VA (kelompok kontrol) juga mengerjakan angket yang sama setelah mengikuti

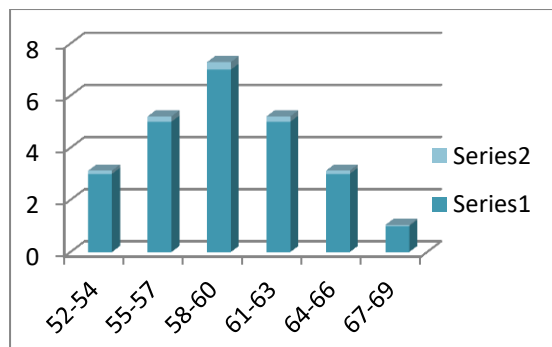
pembelajaran dengan metode konvensional tanpa menggunakan media animasi. Angket ini bertujuan untuk melihat apakah ada perubahan minat belajar hanya dengan metode pembelajaran biasa. Berdasarkan hasil pengisian, diperoleh skor tertinggi sebesar 69 dan skor terendah sebesar 52. Nilai rata-rata setelah perlakuan di kelompok kontrol adalah 59 dengan standar deviasi sebesar 4.63. Jika dibandingkan dengan skor sebelum perlakuan, peningkatannya tidak terlalu signifikan.

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Angket Setelah Perlakuan Kelompok Kontrol

Interval	Frekuensi	Persentase
52-54	3	13%
55-57	5	21%
58-60	7	29%
61-63	5	21%
64-66	3	13%
67-69	1	4%
Total	24	100%

Berdasarkan tabel 13 distribusi frekuensi data yang telah dikelompokkan di atas diketahui bahwa yang mendapat nilai, interval 52-54 sebanyak 3 murid atau 13%, nilai interval 55-57 sebanyak 5 murid atau 21%, nilai interval 58-60 sebanyak 7 murid atau 29% dan nilai interval 61-63 sebanyak 5 murid atau 21%, nilai interval 64-66 sebanyak 3 murid atau 13%, dan nilai interval 67-69 sebanyak 1 murid atau 4%. Untuk lebih jelasnya data distribusi frekuensi hasil angket setelah perlakuan kelompok kontrol dapat disajikan dalam bentuk diagram batang di bawah ini.

Gambar 4. Diagram Batang Angket Minat Belajar Matematika Setelah Perlakuan Kelompok Kontrol



Berdasarkan diagram batang diatas dapat diketahui bahwa nilai yang tertinggi berada diantara interval 58-60 sebanyak 7 murid atau 29%, nilai yang terendah berada diantara interval 67-69 sebanyak 1 murid atau 4%

3. Deskripsi Hasil Observasi Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Kelas Eksperimen

Hasil pengamatan observasi terhadap aktivitas siswa ketika menggunakan media animasi dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel 14 sebagai berikut :

Tabel 14. Lembar Observasi Minat Belajar Kelas Eksperimen

No	Indikator Minat Belajar	1	2	3	4	5	Skor
1.	Siswa bersemangat selama pembelajaran matematika berlangsung				✓		4
2.	Siswa menunjukan ekspresi senang saat pelajaran matematika dimulai				✓		4
3.	Siswa aktif menjawab pertanyaan atau memberi tanggapan saat sesi diskusi berlangsung			✓			3
4.	Siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan guru				✓		4
5.	Siswa antusias saat guru menjelaskan materi menggunakan media pembelajaran					✓	5
6.	Siswa menunjukan rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran yang sedang dibahas				✓		4
7.	Siswa tidak menunda saat mengerjakan tugas dari guru				✓		4
8.	Siswa memperhatikan penjelasan guru selama pelajaran				✓		4

	berlangsung						
9.	Siswa fokus dan tidak mudah teralihkan perhatiannya selama pelajaran berlangsung				✓		4
10.	Siswa mencatat hal - hal penting yang disampaikan guru			✓			3
	Jumlah						39
	Presentase						78%

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dapat dilihat di tabel 15 di atas menunjukan bahwa dari 10 indikator jumlah yang diperoleh untuk keseluruhannya sebesar 39 dengan presentase 78%. Dengan demikian membuktikan bahwa observasi aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media animasi dalam kategori “baik”. Dengan hasil presantase $\frac{39}{50} \times 100\% = 78\%$

4. Deskripsi Hasil Observasi Metode Konvensional Terhadap Minat Belajar Kelas Kontrol

Hasil pengamatan observasi terhadap aktivitas siswa ketika menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel 16 sebagai berikut :

Tabel 16. Lembar Observasi Minat Belajar Kelas Kontrol

No	Indikator Minat Belajar	1	2	3	4	5	Skor
1.	Siswa bersemangat selama pembelajaran matematika berlangsung			✓			3
2.	Siswa menunjukan ekspresi senang saat pelajaran matematika dimulai		✓				2
3.	Siswa aktif menjawab pertanyaan atau memberi tanggapan saat sesi diskusi berlangsung			✓			3
4.	Siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan guru			✓			3
5.	Siswa antusias saat guru menjelaskan materi menggunakan media pembelajaran			✓			3



6.	Siswa menunjukan rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran yang sedang dibahas			✓			3
7.	Siswa tidak menunda saat mengerjakan tugas dari guru			✓			3
8.	Siswa memperhatikan penjelasan guru selama pelajaran berlangsung			✓			3
9.	Siswa fokus dan tidak mudah teralihkan perhatiannya selama pelajaran berlangsung		✓				2
10.	Siswa mencatat hal - hal penting yang disampaikan guru			✓			3
	Jumlah						29
	Presentase						56%

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dapat dilihat di tabel 16 di atas menunjukan bahwa dari 10 indikator jumlah yang diperoleh untuk keseluruhannya sebesar 28 dengan presentase 56%. Dengan demikian membuktikan bahwa observasi aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media animasi dalam kategori “Kurang Baik”. Dengan hasil presantase $\frac{28}{50} \times 100 = 56\%$

B. Analisis Statistik Inferensial

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil angket minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki distribusi yang normal. Uji ini penting dilakukan karena menjadi salah satu syarat dalam pemilihan jenis uji statistik yang akan digunakan pada analisis selanjutnya, yaitu uji-t. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov melalui bantuan program SPSS 26.

Tabel 17. Hasil Uji Normalitas Angket Minat Belajar Murid Pada Pelajaran Matematika

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat Eksperimen	.134	24	.200	.949	24	.261
Kontrol	.165	24	.089	.945	24	.212

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan nilai signifkansi (Sig) sebesar 0,261 dicapai untuk kelas eksperimen dan 0,212 untuk kelas kontrol, masing-masing berdasarkan hasil uji normalitas minat belajar matematika siswa pada tabel ringkasan hasil kuesioner setelah perlakuan eksperimen dan kontrol di atas. Data dari kedua kelompok dapat dianggap terdistribusi normal karena kedua nilai signifkansi (Sig, > 0,05) lebih tinggi dari 0,05.

2. Uji homogenitas

Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal, langkah berikutnya adalah melakukan uji homogenitas. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah varians data dari kelompok, yaitu kelas eskperimen dan kelas kontrol, memiliki kesamaan atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji levene. Tabel di bawah menampilkan temuan dari perhitungan homogenitas data kuesioner.

Tabel 18. Hasil Homogenitas Data Angket Minat Belajar Matematika

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat	Based on Mean	3.489	1	46	.068
	Based on Median	3.063	1	46	.087
	Based on Median and with adjusted df	3.063	1	43.502	.087
	Based on trimmed mean	3.358	1	46	.073



Dari hasil pengujian homogenitas diatas dapat menunjukan bahwa nilai signifikasi (Sig) adalah 0,073. Karena nilai sig > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data dari kelas eksperimen dan kontrol memiliki varians yang homogen atau sama.

3. Uji T

Uji-t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikasi anatar minat belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis animasi (kelas eksperimen) dengan siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran biasa (kelas kontrol).

Tabel 19. Hasil Uji-T Data Angket Minat Siswa Belajar Matematika

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Minat	Equal variances assumed	3.489	.068	12.306	46	.000	20.375	1.656	17.042	23.708
	Equal variances not assumed			12.306	41.052	.000	20.375	1.656	17.031	23.719

Dari hasil pengujian uji-t diatas dapat menunjukan bahwa nilai signifikasi (sig. 2-tailed) adalah sebesar 0,000. Nilai ini lebih kecil dari 0,05 (sig. < 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam hal minat belajar matematika. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan minat belajar antara kedua kelompok ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, penggunaan media pembelajaran berbasis animasi berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis animasi terhadap minat belajar Matematika siswa kelas V SD. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan desain eksperimen semu, menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan media animasi dan kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar dan lembar observasi keterlibatan siswa.

Berdasarkan hasil kuesioner, skor rata-rata kelompok eksperimen pada minat belajar di awal pembelajaran adalah 55, sedangkan kelompok kontrol adalah 56. Setelah diberi perlakuan, kelompok eksperimen mengalami peningkatan signifikan menjadi rata-rata 80, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat menjadi 59. Dengan demikian, terdapat peningkatan skor rata-rata sebesar 25 poin atau sekitar 45,45% pada kelompok eksperimen, sedangkan pada kelompok kontrol peningkatannya hanya sebesar 3 poin atau sekitar 5,36%. Perbedaan ini menunjukan bahwa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, penggunaan media pembelajaran berbasis animasi lebih berkontribusi dalam meningkatkan antusiasme siswa.

Hasil observasi turut mendukung temuan dari angket yang dilakukan selama proses pembelajaran, terlihat adanya perbedaan yang cukup nyata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, minat belajar siswa tergolong tinggi dengan rata-rata mencapai 78%. Sejak awal pembelajaran, siswa sudah menunjukan semangat dan kesiapan. Hal ini tampak dari ekspresi mereka yang terlihat senang dan antusias saat guru membuka pembelajaran. selama pembelajaran berlangsung, siswa di kelas eksperimen juga lebih aktif. Mereka tidak



hanya mendengarkan, tetapi juga berani bertanya, menjawab pertanyaan guru, serta menanggapi penjelasan yang diberikan. Saat berdiskusi dengan teman, siswa ikut berpartisipasi dan menunjukkan sikap bekerja sama.

Ketika guru menjelaskan materi dengan media animasi, siswa terlihat lebih tertarik dan memperhatikan dengan seksama. Animasi yang menampilkan gambar bergerak dan suara membuat suasana belajar jadi lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, siswa di kelas eksperimen juga memperlihatkan rasa ingin tahu yang tinggi. Mereka ingin memahami materi lebih jauh dan tidak ragu untuk bertanya jika ada hal yang belum dipahami. Dalam mengerjakan tugas, siswa tidak menunda-nunda, tetapi langsung berusaha menyelesaikan dengan baik. Mereka juga fokus mengikuti jalannya pembelajaran, tidak mudah terganggu oleh hal lain, serta terbiasa mencatat hal-hal penting yang dijelaskan guru. Suasana belajar di kelas eksperimen menjadi lebih hidup dan menyenangkan karena hampir semua siswa terlibat secara aktif.

Sebaliknya, pada kelas kontrol, minat belajar siswa terlihat lebih rendah dengan rata-rata hanya 56%. Pada awal pembelajaran, hanya sebagian siswa yang menunjukkan semangat, sementara lainnya tampak biasa saja dan kurang antusias. Aktivitas bertanya maupun menjawab pertanyaan juga jarang dilakukan, sehingga diskusi kelas terasa kurang berjalan. Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran pun cenderung rendah. Banyak siswa hanya menunggu intruksi guru tanpa mencoba untuk lebih aktif. Cara belajar yang masih menggunakan metode konvensional membuat siswa cepat bosan, karena kegiatan belajar lebih banyak berlangsung satu arah. Antusiasme siswa juga tidak begitu tinggi. Perhatian mereka sering mudah teralihkan.

Dan rasa ingin tahu terhadap materi tidak sekuat pada kelas eksperimen. Dalam menyelesaikan tugas masih ada siswa yang menunda atau bahkan kurang serius dalam mengerjakannya. Kegiatan mencatat pun tidak dilakukan dengan baik, hanya sebagian siswa yang mencatat hal-hal penting, sementara yang lain cenderung mengabaikannya. Akibatnya suasana kelas kontrol terlihat lebih pasif dan monoton. Siswa mengikuti pelajaran sekadarnya, tanpa menunjukkan keterlibatan penuh. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari keterlibatan, perhatian, dan antusiasme siswa kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

Sebelum dilakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi statistik, yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal (nilai signifikansi $0,261 > 0,05$), sedangkan uji homogenitas menunjukkan bahwa varians antar kelompok homogen (nilai signifikansi $0,073 > 0,05$). Dengan terpenuhinya asumsi tersebut, maka analisis dapat dilanjutkan dengan uji-t. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000$ ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis animasi berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar Matematika siswa kelas V SD. Peningkatan minat belajar pada kelompok eksperimen dapat dijelaskan berdasarkan keunggulan media animasi dalam memvisualisasikan materi pelajaran, sehingga lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa. Karakteristik media yang interaktif dan penuh warna mampu membangkitkan ketertarikan siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.



Hal ini sesuai dengan pandangan Nugroho et al. (2020) yang menyebutkan bahwa media animasi dapat meningkatkan konsentrasi dan minat belajar karena penyajiannya yang menarik. Suryani dan Fitriani (2021) menambahkan bahwa media animasi dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa melalui kombinasi visual dan audio yang kuat. Sementara itu, Rofiah dan Suharyanto (2022) menjelaskan bahwa animasi mampu menyederhanakan konsep yang kompleks dan mendorong keaktifan siswa dalam belajar. Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung teori-teori sebelumnya dan mempertegas bahwa media animasi dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif, terutama pada mata pelajaran matematika yang sering dianggap sulit.

Keterbatasan Penelitian

Untuk mempertimbangkan penelitian lebih lanjut, setiap penelitian pasti memiliki keterbatasannya. Keterbatasan penelitian ini meliputi hal-hal berikut:

1. Keterbatasan Waktu Pelaksanaan, Studi ini dilakukan dalam jangka waktu yang terbatas, yang berarti hanya termasuk beberapa pertemuan dalam satu tema pembelajaran. Ini berarti bahwa pengukuran minat belajar siswa tidak mencerminkan keadaan jangka panjang. Karena ketertarikan, perubahan minat yang diamati mungkin hanya sementara.
2. Keterbatasan Lingkup Subjek Penelitian, Studi ini hanya dilakukan pada satu sekolah dasar dengan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Oleh karena itu, hasilnya tidak dapat diterapkan pada semua siswa kelas V di sekolah lain yang memiliki kondisi sosial dan akademik yang berbeda.
3. Ketergantungan Pada Kualitas Media, Kualitas animasi yang ditampilkan sangat memengaruhi seberapa efektif media animasi dalam meningkatkan

minat belajar. Dalam penelitian ini, media dibuat sendiri oleh peneliti dengan sedikit sumber daya, sehingga mungkin tidak optimal dari segi desain, durasi, atau interaktivitas.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis animasi memengaruhi minat siswa dalam matematika di kelas V sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa media animasi meningkatkan minat siswa dalam pelajaran. Sebelum perlakuan, kelompok eksperimen memiliki nilai angket minat belajar rata-rata 55, sedangkan kelompok kontrol hanya 56. Setelah perlakuan, nilai angket minat belajar rata-rata kelompok eksperimen meningkat menjadi 80, sedangkan kelompok kontrol hanya 59. Dengan demikian, terdapat peningkatan skor rata-rata sebesar 25 poin atau sekitar 45,45% pada kelompok eksperimen, sedangkan pada kelompok kontrol peningkatannya hanya sebesar 3 poin atau sekitar 5,36%. Perbedaan ini menunjukkan bahwa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, penggunaan media pembelajaran berbasis animasi lebih berkontribusi dalam meningkatkan antusiasme siswa. Berdasarkan hasil angket tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa, karena terbukti lebih efektif dalam menumbuhkan perhatian, antusiasme, dan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran terlihat perbedaan yang jelas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, siswa tampak lebih antusias dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Mereka lebih berani bertanya, menjawab dan berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Suasana kelas juga lebih hidup karena media animasi mampu menarik perhatian dan



membuat siswa lebih fokus pada materi yang disampaikan. Sementara itu, pada kelas kontrol siswa cenderung pasif, kurang menunjukkan keberanian untuk bertanya dan cepat merasa bosan. Aktivitas belajar lebih banyak didominasi guru, sehingga interaksi antara siswa relatif minim. Dengan demikian, observasi mendukung hasil angket dan uji statistik bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Pengujian asumsi statistik menunjukkan bahwa data berdistribusi normal (nilai signifikansi 0,261) dan memiliki varian yang homogen (nilai signifikansi 0,073). Selain itu, nilai signifikansi uji-t adalah 0,000, yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih rendah dari batas signifikansi 0,05. H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan sangat berbeda. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi secara signifikan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Ini ditunjukkan oleh hasil angket dan observasi keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Akhyar, M. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Presentasi Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X Mia SMAN 1 Sopeng*. UIN Alauddin Makassar.
- Amalia, M., Nugraha, A., & Mulyana, E. H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 6(6), 1035–1040.
- Andriani, A., Saputri, D. A., Hoppah, R., & Dewi, T. P. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih. *Journal On Teacher Education*, 5(3), 38–46.
- Apriliani, A., & Dewi Nur, I. R. (2023). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Di SMP Darul Hikam Munjul Bogor. *MATH-EDU: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika*, 8(2), 127–135.
- Asih, L. K., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengaruh Video Animasi Berbasis Animaker Dalam Efektivitas Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 10(1), 91–102.
- Edy, A. N. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan*. UIN Raden Intan.
- Fikri, S. A., & Untari, R. (2022). Koneksi Matematis Dan Minat Belajar Matematika. *Jurnal Math-UMB.EDU*, 9(3), 128–141.
- Hambali, S., Akib, E., & Azis, S. A. (2020). Pengaruh Media Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Murid Kelas V SD Se-Kota Makassar. *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, 8(75), 147–154.
- Heriyati, H. (2017). Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(1), 22–32.
- Jamil, L., Bakri, M., & Arsyad, S. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Di UPT SPF SD Inpres Lanraki 2 Kota Makassar. *Embrio Pendidikan Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 189–200.



- Kamila, R. T., & Abduh, M. (2022). Bagaimana Minat Belajar Dan Lingkungan Keluarga Mempengaruhi Kesulitan Belajar Matematika Di Sekolah Dasar? *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5097–5103.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Matematika untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Lisa, L. (2022). Inovasi Pembelajaran Matematika SD/MI Dengan Pendekatan Matematika Realistik. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(1), 44–62.
- Maharani, A., Rini, R., & Sugiman, S. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik*. 1–14.
- Manalu, A. C. S., Jumiati, Y., & Setiawan, W. (2019). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VIII Pada Materi Persamaan Garis Lurus Berbantu Aplikasi Geogebra. *Journal on Education*, 2(1), 63–69.
- Masita, A. F. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi KPK Dan FPB Di Kelas IV-B MI Miftahul Huda Gresik*. UIN Sunan Ampel.
- Maylitha, E., Parameswara, M. C., Iskandar, M. F., Nurdiansyah, M. F., Hikmah, S. N., & Prihantini, P. (2023). Peran Keterampilan Mengelola Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(2), 2184–2194.
- Mega, P. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Dan Pengetahuan Awal Terhadap Ketrampilan Menulis Narasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Buah Hati*, 6(2), 122–134.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Miranda, V., & Sulaiman, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Multimedia terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti. *As-Sabiqun Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini p-ISSN*, 4(5), 1300–1315.
- Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika. *JPPGuseda / Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 42–46.
- Nurhidayah, A. P. (2020). *Keefektifan Animasi Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Pagongan 01 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal*.
- Nurjanah, A., Zahrah, R. F., & Sidik, G. S. (2024). Pengaruh Video Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(2), 18–31.
- Nurrahmayanti, A. (2017). *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Cerita Anak SD Kelas V SD INPRES LASEPANG Kabupaten Bantaeng*. Universitas Muhammadiyah.
- Pratamawati, M. H. S., Hidayat, T., Ibrahim, M., & Hartatik, S. (2021). Hubungan Minat Belajar dengan



- Prestasi Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3270–3278.
- Prayuga, Y. (2019). Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal Homepage*, 1052–1058.
- Randa, N. L., & Anshor, A. S. (2022). Pengaruh Media Animasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Menyimak Dan Membaca Pada Kelas V SD Negeri 101933 Perbaungan. *Journal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 2(1), 87–97.
- Rofiah, S., & Surhayanto, I. (2022). *Pengaruh media visual animatif terhadap peningkatan minat belajar matematika siswa sekolah dasar*. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(3), 88–95.
- Said, A. S. H. (2023). *Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SD Inpres Pannampu II Kota Makassar*. Universitas Bosowo.
- Sari, E. S. M., Oktaviarini, N., & Sari, E. Y. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Interaktif Animasi Zepeto Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN II Ringinpitu. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Imiah Pendidikan Dasar)*, 2(3), 277–284.
- Sari, R. P. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Vidio Animasi Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar*. Universitas Jambi.
- Sirait, E. D., & Apriyani, D. D. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Semnas Ristek: Seminar Nasional Riset Dan Teknologi*, 827–831.
- Soendari, T., & Asri, P. (2016). Pengaruh Media Animasi Komputer terhadap Hasil Belajar Sains Anak Tunagrahita Ringan. *Jassi Anakku*, 8(2), 94–99.
- Suryani, T., & Fitriani, N. (2021). *Efektivitas media pembelajaran berbasis animasi terhadap motivasi dan minat belajar siswa*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 55–63.
- Suryani, L., & Lestari, D. (2018). Pengaruh Media Animasi terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 15–22.
- Sutisna, D., Megiati, Y. E., & Pratiwi, N. K. (2022). Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 203–210.
- Taufik, I. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X SMAN 1 Bukit Batu*. UIN Sultan Syarif Kasim.
- Tonge, I., Panigoro, M., Bahsoan, A., Mahmud, M., & Sudirman, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Teacher Education*, 5(1), 582–592.
- Wibowo, H., & Rahmawati, S. (2021). Pengembangan Media Animasi untuk Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 6(2), 88–97.
- Wijaya, R., Vioreza, N., & Marpaung, J. B. (2021). Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 579–587.
- Wijayanti, R., & Waitaby, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Pola Bilangan Rasional.



Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR), 5(1), 135–143.

Winaldi, W. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Articulate Storyline Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Kelas XI SMAN 5 Soppeng*. Instuti Agama Islam Nrgeri.

Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48.