

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN
PRAKARYA (SBDP) MATERI LAGU DAERAH SISWA
KELAS IV SDN 1 SAWAH LAMA
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

MAULIDA UTAMI

NPM: 1811100091

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1443 H / 2022 M

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN
PRAKARYA (SBDP) MATERI LAGU DAERAH SISWA
KELAS IV SDN 1 SAWAH LAMA
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

MAULIDA UTAMI

NPM: 1811100091

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Dr. Chairul Amriyah, M. Pd

Pembimbing II : Anton Tri Hasnanto, M. Pd

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1443 H / 2022 M

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar siswa dalam belajar lagu daerah pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Permasalahannya adalah kurangnya media yang bervariasi pada saat pembelajaran SBdP materi lagu daerah. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) khususnya belajar lagu daerah diharapkan mampu mengasah kemampuan dan meningkatkan minat belajar materi lagu daerah pada siswa. Dalam hal ini peneliti mencoba untuk menerapkan media interaktif animasi dalam meningkatkan minat belajar lagu daerah pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi lagu daerah siswa kelas IV SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental* dengan bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik sampling yang digunakan adalah *Cluster Sampling (Area Sampling)*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari hasil uji hipotesis Independent Sample T-test yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan Sig. (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ artinya media interaktif animasi memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi lagu daerah siswa kelas IV SDN 1 Sawah Lama Bandar Lampung. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada pengaruh signifikan media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi lagu daerah siswa kelas IV SDN 1 Sawah Lama Bandar Lampung

Kata Kunci: Media Interaktif Animasi, Minat Belajar, Lagu Daerah

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maulida Utami

NPM : 1811100091

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Materi Lagu Daerah Siswa Kelas IV SDN 1 Sawah Lama Bandar Lampung” adalah benar-benar hasil penyusunan sendiri, bukan duplikasi dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam catatan kaki atau daftar rujukan. Apabila dilain waktu terbukti terdapat penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan yang saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 26 Oktober 2022



Maulida Utami

1811100091



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Materi Lagu Daerah Siswa Kelas IV SDN 1 Sawah Lama Bandar Lampung

Nama : MAULIDA UTAMI

NPM : 1811100091

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqsyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122001

Pembimbing II

Anton Tri Hasnanto, M.Pd
NIP.

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Materi Lagu Daerah Siswa Kelas IV SDN 1 Sawah Lama Bandar Lampung**, oleh: **MAULIDA UTAMI** NPM: **1811100091**, Jurusan: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**, telah dimunaqosyahkan pada hari/tanggal: **Senin, 21 November 2022 pukul 13.00 -15.00 WIB.**

TIM MUNAQOSYAH SKRIPSI

Ketua : Dr. Umi Hijriyah, S.Ag., M.Pd. (.....)

Sekretaris : Hasan Sastra Negara, M.Pd. (.....)

Pembahas Utama : Baharudin, M.Pd. (.....)

Pembahas Pendamping I : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd. (.....)

Pembahas Pendamping II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd. (.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.
NIP. 19640828198803 2002

MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي
هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ
بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya : “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.”

(QS. an-Nahl: 125).



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dan terima kasih yang tak terhingga serta rasa syukur tucurahkan kepada Allah SWT sang Maha Pemurah, sang Maha Segala-Nya yang telah memberikan nikmat sehat jasmani dan rohani, nikmat iman dan Islam, dan karena ridho-Nya yang telah memudahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Alhamdulillah pada akhirnya tugas akhir skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan segenap cinta, dan ketulusan hati serta ucapan beribu-ribu terima kasih penulisan skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Ayahanda Maryanto dan Ibunda Sri Hayati yang telah mengasuh, membesarkan, mendidik, menyayangi dan berjuang untuk masa depan yang semua itu tidak akan mungkin dapat terbalaskan, serta segala do'a, usaha, motivasi, nasihat dan kesabaran yang selalu tucurahkan dengan ikhlas demi keberhasilan hingga dapat menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
2. Untuk Adikku yaitu Adam Maulana, Soluna Anin Dita, serta keluarga besar yang selalu mensupport, dan mendo'akan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Teman-teman terbaik PGMI E UIN Raden Intan Lampung angkatan 2018 yang telah bersama-sama berjuang dalam menggapai cita-cita, saling membantu, mensupport, dan mendo'akan untuk keberhasilan dan terselesaikan skripsi ini.
4. Para dosen PGMI yang telah membimbing, mendidik dengan baik hingga tersampaikan ilmu yang diberikan, dan dengan kesabaran serta ketulusannya peneliti dapat selesai dalam menyusun skripsi ini.
5. Almamater kampus tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
6. Guru dan Siswa kelas IV SDN 1 Sawah Lama Bandar Lampung yang telah banyak peneliti repotkan dan membantu untuk terselesaikannya skripsi ini dengan baik.

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama Maulida Utami atau biasa dipanggil Tami, dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 10 Juni 2000. Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara pasangan Bapak Maryanto dan Ibu Sri Hayati. Peneliti memiliki dua adik yaitu Adam Maulana dan Soluna Anin Dita. Riwayat pendidikan yang pernah ditempuh oleh peneliti dimulai dari sekolah dasar di SD Negeri 1 Sawah Brebes Bandar Lampung (2006-2012), dilanjutkan ke sekolah menengah pertama di SMP Negeri 5 Bandar Lampung (2013-2015), kemudian melanjutkan ke sekolah menengah atas di SMA Negeri 1 Bandar Lampung (2016- 2018).

Pada tahun 2018, peneliti melanjutkan studi yang lebih tinggi di salah satu perguruan tinggi negeri di Lampung yaitu UIN Raden Intan Lampung di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, dengan konsentrasi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Peneliti telah menyelesaikan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Jagabaya II Bandar Lampung selama 40 hari, kemudian dilanjutkan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbilalamin, Segala puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat, hidayah dan inayah-Nya yang telah memberikan penjelasan serta petunjuk kepada hambanya yang tak terhingga sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) yang berjudul **“Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Materi Lagu Daerah Siswa Kelas IV SDN 1 Sawah Lama Bandar Lampung”**. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW, yang selalu kita nantikan syafaatnya kelak diyaumul qiyamah. Aamiin ya robbal alamin. Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti sepenuhnya menyadari bahwa banyak melibatkan pihak yang telah memberikan motivasi dan dukungan serta bantuan baik dari moril maupun materil, oleh karena tanpa mengurangi rasa hormat maka peneliti menyampaikan banyak ucapan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Ayahanda Maryanto dan Ibunda Sri Hayati yang telah membesarkan, mendidik, menyayangi dan berjuang demi masa depan anaknya sampai berhasil menyelesaikan Studi S1nya.
2. Bapak Prof. Wan Jamaluddin PhD selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M. Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan selaku pembimbing I yang telah sabar membimbing dan mengarahkan peneliti dengan tulus dan penuh kesabaran dari awal sampai akhir dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Anton Tri Hasnanto, M. Pd selaku dosen pembimbing II yang telah sabar membimbing dan mengarahkan peneliti dengan tulus dan penuh kesabaran dari awal sampai akhir dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Bapak Deri Firmansah, M. Pd selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
7. Bapak dan Ibu dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membimbing, mendidik, dan mengajarkan ilmu pengetahuan serta wawasannya kepada peneliti selama menjalani perkuliahan.
8. Guru dan Siswa kelas IV SDN 1 Sawah Lama Bandar Lampung yang telah banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman terbaik PGMI E UIN Raden Intan Lampung angkatan 2018 yang telah bersama-sama berjuang dalam menggapai cita-cita, saling mensupport, dan mendo'akan satu sama lain dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Unit Kegiatan Mahasiswa Paduan Suara Mahasiswa Bahana Swarantika Uin Raden Intan Lampung yang selalu mensupport dalam penyelesaian skripsi ini, PSM UIN RIL tempat bernyanyi untuk menyatukan nada sehingga menghasilkan suatu harmoni yang indah dan selaras, juga tempat melepaskan penat terkait penyelesaian skripsi ini.
11. Sahabat-sahabat terbaik Putri Rizqya Febrianthi, Yolanda Mawarni, Okta Dayu Annisa, Zidane Zifran, Ais Puspita yang selalu memberikan do'a, motivasi, dorongan dan semangat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Grup Kelengkeng, L Team, Just Six, Jasenk Is Comeback, Nineno, Naga Hitam, Istri Solehah yang telah memberikan do'a, motivasi, dorongan dan semangat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Teman-teman seperjuangan dalam menyelesaikan skripsi Sindi Apriliana, Nur Indah, Rayunda, Sovi Amalia, Sofia Berta, Laras Dwi, Cintiana Tanjung, Sekta Ambarini dan masih banyak lagi, yang selalu memberikan dorongan, saling membantu dan memotivasi sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
14. Serta seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. <i>Penegasan Judul.....</i>	<i>1</i>
B. <i>Alasan Memilih Judul.....</i>	<i>2</i>
C. <i>Latar Belakang</i>	<i>3</i>
D. <i>Identifikasi Masalah</i>	<i>14</i>
E. <i>Batasan Masalah.....</i>	<i>14</i>
F. <i>Rumusan Masalah</i>	<i>14</i>
G. <i>Tujuan Penelitian</i>	<i>14</i>
H. <i>Manfaat Penelitian</i>	<i>16</i>
I. <i>Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan</i>	<i>16</i>
BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN	
HIPOTESIS	22
A. <i>Teori Yang Digunakan.....</i>	<i>22</i>
1. Media Interaktif Animasi.....	22
2. Multimedia Interaktif.....	31
3. Animasi	37
4. Minat Belajar	42
5. Lagu Daerah	51
B. <i>Kerangka Berfikir.....</i>	<i>57</i>
58	
C. <i>Pengajuan Hipotesis.....</i>	<i>59</i>
BAB III METODE PENELITIAN.....	60
A. <i>Waktu dan Tempat Penelitian.....</i>	<i>60</i>
1. Waktu Penelitian	60

2.	Tempat Penelitian	60
B.	<i>Pendekatan dan Jenis Penelitian</i>	60
1.	Pendekatan	60
2.	Jenis Penelitian	61
1.	Populasi	63
2.	Sampel	64
3.	Teknik Pengumpulan Data	65
D.	<i>Definisi Operasional Variabel</i>	67
1.	Variabel Independen	67
2.	Variabel Dependen	68
E.	<i>Instrumen Penelitian</i>	68
F.	<i>Uji Validitas dan Reliabilitas Data</i>	72
1.	Uji Validitas	72
2.	Uji Reliabilitas	73
G.	<i>Teknik Analisis Data</i>	74
1.	Analisis Statistik Deskriptif	74
2.	Uji Prasarat Analisis	75
3.	Uji Hipotesis	75
.....		77
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		78
A.	<i>Deskripsi Data</i>	78
1.	Instrumen Penelitian	84
B.	<i>Hasil Uji Prasyarat Analisis</i>	89
1.	Uji Normalitas	89
2.	Uji Homogenitas	90
3.	Uji Hipotesis	91
C.	Pembahasan	93
BAB V PENUTUP		102
A.	<i>Simpulan</i>	102
B.	<i>Rekomendasi</i>	102
DAFTAR RUJUKAN		104

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Data Pra Penelitian Minat Belajar Lagu Daerah Kelas IV A dan IV B.....	8
Tabel 3.1	Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design.....	43
Tabel 3.2	Jumlah siswa kelas IV SDN 1 Sawah Lama Bandar Lampung.....	44
Tabel 3.3	Skala Likert.....	48
Tabel 3.4	Kriteria Minat Belajar Siswa.....	49
Tabel 3.5	Instrumen Angket Minat Belajar.....	49
Tabel 4.1	Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Kelas IV A dan Kelas IV B Sebelum Diterapkan Media Interaktif Animasi dan Media Audio.....	55
Tabel 4.2	Data Observasi Minat Belajar Lagu Daerah Pada Kelas Eksperimen.....	56
Tabel 4.3	Data Observasi Minat Belajar Lagu Daerah Pada Kelas Kontrol.....	56
Tabel 4.4	Hasil Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Kelas IV A dan Kelas IV B Setelah Diterapkan Media Interaktif Animasi dan Media Audio.....	57
Tabel 4.5	Data Observasi Minat Belajar Lagu Daerah Pada Kelas Eksperimen.....	58
Tabel 4.6	Data Observasi Minat Belajar Lagu Daerah Pada Kelas Kontrol.....	58
Tabel 4.7	Deskripsi Data Amatan Angket Awal (Pretest).....	59
Tabel 4.8	Deskripsi Data Amatan Angket Akhir (Posttest).....	59
Tabel 4.9	Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar Lagu Daerah.....	60
Tabel 4.10	Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar Lagu Daerah.....	61
Tabel 4.11	Kesimpulan Hasil Uji Coba Angket Minat Belajar Lagu Daerah.....	62
Tabel 4.12	Hasil Uji Normalitas Angket Awal (Pretest).....	63
Tabel 4.13	Hasil Uji Normalitas Angket Akhir (Posttest).....	64
Tabel 4.14	Hasil Uji Homogenitas Angket Awal (Pretest).....	64
Tabel 4.15	Hasil Uji Homogenitas Angket Akhir (Posttest).....	65
Tabel 4.16	Hasil Uji Hipotesis Independent Sample T-test.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi Stop Motion.....	26
Gambar 2.2 Animasi Tradisional.....	27
Gambar 2.3 Animasi 3 Dimensi	27
Bagan 2.4 Kerangka Berfikir.....	39



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Hasil Observasi Pra Penelitian Minat Belajar Pada Lagu Daerah Kelas IV A Dan Kelas IV B	81
Lampiran 2	Hasil Observasi Penelitian Minat Belajar Pada Lagu Daerah Sebelum dan Setelah Menggunakan Media Interaktif Animasi dan Media Audio	84
Lampiran 3	Lembar Observasi.....	89
Lampiran 4	Lembar Observasi Penelitian Minat Belajar Lagu Daerah Sebelum Menggunakan Media Dikelas IV A dan Kelas IV B	90
Lampiran 5	Lembar Observasi Penelitian Minat Belajar Lagu Daerah Setelah Menggunakan Media Dikelas IV A dan Kelas IV B	92
Lampiran 6	Pedoman Wawancara	94
Lampiran 7	Data Responden Uji Coba	95
Lampiran 8	Data Responden Sampel Penelitian Kelas Eksperimen ...	96
Lampiran 9	Data Responden Sampel Penelitian Kelas Kontrol.....	97
Lampiran 10	Kisi-kisi Uji Coba Instrumen Angket Minat Belajar	98
Lampiran 11	Angket Uji Coba.....	100
Lampiran 12	Hasil Uji Coba Instrumen Angket Minat Belajar	103
Lampiran 13	Uji Reliabilitas	106
Lampiran 14	Silabus Pembelajaran	109
Lampiran 15	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	112
Lampiran 16	Kisi-kisi Angket Minat Belajar	137
Lampiran 17	Angket Awal (Pretest) Minat Belajar Lagu Daerah Kelas IV SDN 1 Sawah Lama Bandar Lampung.....	139
Lampiran 18	Angket Akhir (Posttest) Minat Belajar Lagu Daerah Kelas IV SDN 1 Sawah Lama Bandar Lampung.....	141
Lampiran 19	Hasil Angket Awal (Pretest) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	143
Lampiran 20	Hasil Angket Akhir (Posttest) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	148
Lampiran 21	Uji Normalitas Angket Awal (Pretest) SPSS 20.....	153
Lampiran 21	Uji Normalitas Angket Akhir (Posttest) SPSS 20.....	153
Lampiran 22	Uji Homogenitas Angket Awal (Pretest) SPSS 20	154
Lampiran 22	Uji Homogenitas Angket Akhir (Posttest) SPSS 20.....	154
Lampiran 23	Uji Hipotesis Independent Sample T-test	155
Lampiran 24	Deskripsi Data Angket Awal (Pretest) dan Angket Akhir (Posttest)	156
Lampiran 25	Surat Balasan Pra Penelitian	158
Lampiran 26	Surat Balasan Penelitian.....	159
Lampiran 27	Surat Keterangan Validasi.....	160
Lampiran 28	Lembar Pengesahan Proposal.....	162
Lampiran 29	Dokumentasi	163



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebelum peneliti menyusun skripsi secara sistematis, peneliti harus menentukan judul untuk menghindari kesalahpahaman. Judul merupakan hal yang sangat penting dari suatu karya ilmiah, karena judul akan memberikan gambaran tentang keseluruhan isi skripsi. Judul skripsi yang peneliti buat adalah “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Materi Lagu Daerah Siswa Kelas IV SDN 1 Sawah Lama Bandar Lampung”. Berikut penjelasan beberapa istilah yang terkandung di dalam, yaitu:

1. Media Interaktif Animasi adalah salah satu produk berbasis TIK berbentuk visual bergerak seperti film atau video, animasi juga dapat di artikan dengan menghidupkan gambar sehingga perlu mengetahui dengan pasti setiap detail karakter dalam berbagai ekspresi (normal, diam, marah, senyum, ketawa, kesal dan lainnya), dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran yang dapat memudahkan dan membangkitkan minat belajar siswa dalam pembelajaran.¹
2. Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal, ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh tanpa ada yang menyuruh.² Minat Belajar merupakan suatu hal yang tumbuh dari dalam diri

¹ Inung Diah and others, ‘Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa’, *Journal of Computer and Information Technology*, 1.2 (2018), 68–75 <<http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>>.

² Ika Wanda Ratnasari, ‘Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika’, *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5 (2017), 289–93 <e-journals.unmul.ac.id>.

siswa. Siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan senang, tertarik terhadap pelajaran, perhatian kepada pendidik, serta keterlibatan siswa dikelas.³

3. Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) adalah mata pelajaran yang memuat pembelajaran seni musik, seni tari dan seni rupa.⁴
4. Lagu Daerah adalah sebuah lagu yang diciptakan menggunakan bahasa daerah dan adat istiadat dari suatu daerah tertentu, lagu daerah termasuk ke dalam pembelajaran seni musik.⁵

B. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan yang mendasari peneliti dalam memilih judul ini, yaitu:

1. Peneliti tertarik dengan judul tersebut karena peneliti memandang bahwa minat belajar siswa dalam belajar dan memahami lagu daerah sangat rendah maka dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik diharapkan mampu memberikan semangat belajar dan mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar lagu daerah.
2. Dalam buku Tematik mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan mata pelajaran yang wajib di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah juga merupakan mata pelajaran yang memuat pembelajaran seni musik, seni tari dan seni rupa. Lagu daerah termasuk kedalam seni musik, belajar lagu daerah sangat diperlukan oleh siswa karena dengan mengetahui dan memahami lagu daerah itu

³ Kabela Putri, Sutrisno Djaja, and Bambang Suyadi, 'Pengaruh Minat Belajar Dan Jam Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kesamben Kabupaten Jombang', *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11.2017 (2017), 67–74.

⁴ Shinta Herdianti, Resa Respati, and Nana Ganda, 'Peranan Bahan Ajar Berbasis Lagu Daerah Pada Pembelajaran Angklung Di Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8.1 (2021), 51–61 <<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>>.

⁵ *Ibid*, h. 52.

sendiri, akan menumbuhkan sikap saling menghargai dan menghormati terhadap budaya daerah masing-masing.

C. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini perkembangannya tidak dapat dihindari lagi khususnya dalam bidang pendidikan. Ilmu Pengetahuan merupakan suatu usaha untuk mencari pengetahuan yang masuk akal dan bisa diuji secara sistematis berdasarkan prinsip-prinsip serta prosedur tertentu. Sedangkan teknologi adalah sarana yang menyediakan kebutuhan untuk kelangsungan hidup manusia. Di era revolusi 4.0 yang merupakan era dimana kemajuan dari perkembangan teknologi sangat mendominasi. Era ini adalah era yang menghasilkan modernitas ditandai dengan pertumbuhan ekonomi yang semakin meningkat. Masyarakat dituntut untuk lebih meningkatkan kemampuan dan kompetensinya dalam dunia pendidikan, sehingga dapat menyeimbangkan dirinya di zaman modern ini. Ratminingsih menyatakan bahwa berkembangnya teknologi didalam dunia pendidikan sekarang, guru maupun siswa dapat mencari dan menemukan berbagai informasi mengenai pengetahuan dengan cepat melalui jaringan internet.⁶ Hal yang penting dalam dunia pendidikan di era modern ini menuntut lembaga pendidikan untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Dengan keberadaan Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mampu memegang peranan yang sangat penting untuk membantu pembangunan manusia dalam pengembangan diri menuju perubahan yang positif dalam dunia pendidikan. Pendidikan di Indonesia telah mengalami perubahan-perubahan dalam rangka penyempurnaan guna memenuhi kebutuhan pembangunan suatu bangsa. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 yang berbunyi: “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta

⁶ Fitri Mulyani and Nur Haliza, 'Research & Learning in Faculty of Education Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3 (2021), 101-9 <<https://journal.universitaspahlawan.ac.id>>.

peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Berdasarkan pendapat tersebut maka, pendidikan mempunyai pengaruh yang luar biasa dalam kehidupan manusia. Seseorang yang berpendidikan mendapatkan derajat yang lebih tinggi dari pada yang tidak berpendidikan. Sejalan dengan itu, Allah SWT pun mengistimewakan bagi orang-orang yang memiliki ilmu sebagaimana firman-Nya dalam QS. Al-Mujadalah Surat ke- 58 ayat 11, sebagai berikut:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ
فَافْسَحُوْا يَفْسَحَ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا
يَرْفَعُ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتَوْا الْعِلْمَ
دَرَجٰتٍ وَّاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan. (Qs. Al-Mujadalah: 11)⁷

Menurut ayat diatas ialah ilmu pengetahuan sangat bermanfaat bagi setiap orang. Ilmu pengetahuan sangat berguna pada kehidupan sehari-hari. Kita masih sangat perlu banyak belajar karena dengan belajar dapat menambah wawasan pengetahuan yang lebih banyak. Sebagai seorang tenaga pendidik diharuskan untuk dapat membangun dan meningkatkan keinginan belajar peserta didik agar generasi yang akan datang menjadi lebih berkompeten dan berkualitas. Pengetahuan ialah bagian yang penting dalam proses

⁷ Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an Dan Terjemahannya.

kehidupan. Melalui pendidikan seseorang dapat bertahan ditengah-tengah perkembangan ilmu pengetahuan dan mengangkat derajatnya. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting demi terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan adalah suatu proses untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan dari guru melalui pengajaran terhadap perkembangan jasmani dan rohani demi tercapainya suatu keberhasilan dalam belajar. Sumber Daya Manusia (SDM) harus semakin ditingkatkan seiring perkembangan teknologi dan informasi sebagai usaha mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Untuk menghasilkan seseorang yang berkualitas adalah melalui proses perubahan tingkah laku yang lebih baik menyangkut perubahan pengetahuan (Kognitif), keterampilan (Psikomotor), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (Afektif). Apabila beberapa faktor tersebut masih ada yang kurang baik, maka perubahan yang berkualitas akan mengalami penurunan. Oleh sebab itu, guru di haruskan merancang kegiatan pembelajaran yang memadukan (IPTEK) sesuai dengan perkembangan zaman dan tidak mengandalkan pembelajaran konvensional agar menghasilkan siswa yang mampu bersaing di era globalisasi. Ditinjau dari sudut pandang guru, guru harus dapat memadukan kemampuannya dalam mengelola pembelajaran di kelas, salah satunya bagaimana penggunaan media untuk mempermudah penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Melalui bentuk gambar animasi akan lebih bermakna, menarik, mudah diterima, dipahami, dan lebih dapat memotivasi dalam pembelajaran.⁸ Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan hal yang dapat memudahkan proses pembelajaran untuk menyampaikan materi yang dirasa sulit bila disampaikan secara verbal langsung oleh guru. Seiring waktu perkembangannya, sebutan media kini berubah menjadi

⁸ Wahida Bisri, 'Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Pemanasan Global Kelas Vii Smpn', *Digilibadmin.Unismuh.Ac.Id*, 2019
<https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10345-Full_Text.pdf>.

multimedia. Seperti artinya, multi dari bahasa latin yaitu “*multus*” berarti banyak atau lebih dari satu, dan media dari bahasa latin yaitu “*medius*” yang berarti perantara atau pengantar. Multimedia merupakan gabungan lebih dari satu media yang dapat memudahkan proses belajar. Melalui penggunaan media dalam pembelajaran, siswa mampu ikut serta atau ikut mengaplikasikan media tersebut. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran guru tidak lagi menjadi pusat dalam kelas, akan tetapi guru hanya menjadi pembimbing siswa untuk menggunakan media yang telah disediakan di dalam kelas. Maka dari itu penting bagi guru untuk menguasai media yang akan di gunakan di kelas nantinya, mulai dari komponen dasar, karakteristik, hingga faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media tersebut. Penggunaan media merupakan salah satu upaya perubahan cara pembelajaran di era modern ini, guru perlu mencoba mengubah pembelajaran yang monoton hanya berfokus kepada siswa saja (konvensional) menjadi pembelajaran modern agar siswa tidak merasa bosan dan termotivasi, meskipun masih terdapat guru yang mengalami kesulitan dalam menciptakan pembelajaran modern. Jadi, guru harus mampu mempelajari lebih dalam lagi mengenai media dalam pembelajaran, agar proses pembelajaran terlihat menarik dihadapan siswa. Media menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan menyediakan peluang bagi guru untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Pentingnya pengembangan media pembelajaran harus direalisasikan oleh guru, terlebih lagi ketersediaan dukungan dari sisi teknologi. Media pembelajaran ini merupakan kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran.⁹ Media yang akan digunakan dalam proses

⁹ Joko Kuswanto and Yosita Walusfa, ‘Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VIII’,

pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dari kalimat “sumber belajar” tersirat makna keaktifan, yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain.¹⁰

Media pembelajaran adalah alat bantu yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pelajaran agar lebih efektif dan efisien. Hadirnya media dalam pembelajaran memiliki peran yang cukup penting untuk menunjang kesuksesan dan kelancaran proses belajar mengajar, karena media berfungsi sebagai perantara dan pembantu apabila kerumitan atau ketidakjelasan yang dapat disederhanakan dengan bantuan media. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan guru dalam mengajar yaitu penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media interaktif merupakan salah satu produk berbasis TIK yang dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran yang dapat memudahkan dan membangkitkan minat belajar siswa dalam pembelajaran. Sampai saat ini media pembelajaran interaktif belum berkembang secara optimal di Indonesia. Kendala pengembangan media pembelajaran interaktif adalah kurang dikuasainya teknologi pengembangan media interaktif oleh guru.¹¹ *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Maka dengan media interaktif animasi siswa dapat mengingat materi 80%.

Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET, 6.2 (2017), 58–64 <<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>>.

¹⁰ Farid Ahmadi, Yuli Witanto, and Ika Ratnaningrum, ‘Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesian Culture” (Mic) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar’, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34.2 (2017), 127–36 <<https://doi.org/10.15294/jpp.v34i2.12368>>.

¹¹ F. Riza. M. Desy, R. Kholilur, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire’, *Jurnal Pendidikan Islam*, 13 (2020), 37–55 <<https://www.ejournal.iaisyarifuddin.ac.id>>.

Pada media ini terdapat animasi yang merupakan bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan agar lebih menarik dan mudah dipahami, maka media tersebut sangat efektif untuk menjadi media yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Sehingga siswa dapat mengekspresikannya dengan lebih aktif. Media interaktif animasi mampu menarik minat belajar, tinggi rendahnya minat belajar akan berdampak pada tingkah laku siswa dan kualitas siswa itu sendiri. Karena minat belajar adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu atau ketertarikan pada suatu hal yang ingin dicapai oleh seseorang dalam usaha untuk memperoleh pengalaman. Media Interaktif Animasi atau disebut juga media film gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame yang diproyeksikan melalui layar sehingga gambar itu terlihat hidup. Animasi merupakan lambang verbal, lambang visual, dan lambang gerak menjadi satu dilengkapi dengan audio, yang sewaktu-waktu dapat diputar kembali sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan-pesan pembelajaran, animasi memiliki fungsi seperti membangkitkan motivasi belajar, memberikan rangsangan (*stimulation*), dan mengaktifkan respon siswa. Ciri khas dari media animasi ini adalah tampilan yang menampilkan tokoh atau benda animasi yang memiliki kesan hidup dalam sebuah percakapan, dialog, maupun ujaran lisan. Melalui media animasi, siswa dapat menghafal dan mengingat yang sudah dipelajari dengan melihat tampilan gambar yang bergerak. Hal ini membuat siswa akan lebih termotivasi dalam belajar sehingga berpengaruh pada minat belajar. Maka dari itu, pembelajaran dengan media animasi diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan minat belajar lagu daerah, karena pembelajaran dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan menarik.¹²

¹² Yunita Wulandari Palimbong, Syukur Saud, and Nurming Saleh, 'Penerapan Media Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas II SMAN 11 Makasar', *Diss. Universitas Negeri Makassar*, 2020, 1–10 <http://eprints.unm.ac.id/19283/1/Artikel_Yunita_Wulandari_Palimbong.pdf>.

Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal, ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar tumbuh dari dalam diri siswa yang akan membuat siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan senang, tertarik terhadap pelajaran, perhatian kepada guru, dan keterlibatan siswa dikelas. Minat belajar siswa ditunjukkan dengan memiliki rasa senang selama mengikuti pembelajaran di kelas, antusiasme yang tinggi, siswa merasa tidak berat dalam mengerjakan tugas. Meskipun tugas yang diberikan guru dalam proses pembelajaran banyak, siswa bisa mengerjakan dengan tenang dan menyenangkan, pada dasarnya siswa yang minat belajarnya tinggi, aktif dalam menemukan pengetahuan. Keberhasilan siswa dalam belajar lagu daerah dapat dipengaruhi oleh minat belajar yang ditumbuhkan pada siswa. Pentingnya minat belajar dalam proses pembelajaran, guru harus memperhatikan dan mengembangkan minat belajar terhadap lagu daerah. Hal tersebut dikarenakan minat dapat mendorong siswa untuk lebih giat dalam belajar lagu daerah.¹³ Sebagai masyarakat Indonesia, kita wajib melestarikan seni dan budaya yang ada di Indonesia, contohnya mengenal lagu daerah agar tidak punah termakan oleh waktu. Saat ini, minat siswa untuk mengenal lagu daerah menjadi berkurang akibat dampak dari modernisasi yang menyebabkan munculnya lagu modern dan lagu asing sehingga lagu daerah semakin dilupakan, selain itu pengaruh lainnya dikarenakan kurangnya media untuk mengenalkan lagu daerah sehingga membuat siswa kurang peduli untuk melestarikannya. Oleh sebab itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa untuk mengenal lagu daerah. Dengan cara memanfaatkan teknologi multimedia sebagai media

¹³ Ketut Lia Hermayanti, I Wayan Muderawan, and I Nyoman Selamat, 'Analisis Minat Belajar Siswa Kelas XI MIA Pada Mata Pelajaran Kimia', *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4.1 (2020), 20 <<https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24060>>.

pembelajaran mengenal lagu daerah. Media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan dari lagu daerah adalah media interaktif animasi, sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif dimana siswa dapat melakukan proses belajar secara efektif, efisien dan menarik.¹⁴ Hal ini menunjukkan bahwa pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di sekolah dasar mengajarkan siswa untuk dapat mengasah kemampuan mereka dengan belajar lagu daerah menggunakan Media Interaktif Animasi. Lagu Daerah merupakan sebuah lagu yang diciptakan menggunakan bahasa daerah dan adat istiadat dari suatu daerah itu sendiri. Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan mata pelajaran yang memuat pembelajaran seni musik, seni tari dan seni rupa. Lagu daerah termasuk ke dalam pembelajaran seni musik. Dengan belajar lagu daerah dapat menjadi salah satu cara untuk melestarikan kekayaan budaya daerah Indonesia.¹⁵

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV dan observasi siswa kelas IV di SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung pada tanggal 2 Agustus 2022 diperoleh informasi bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) khususnya belajar lagu daerah cukup rendah. Permasalahannya adalah media yang digunakan dalam pembelajaran SBdP khususnya pada saat belajar lagu daerah memakai media audio musik atau rekaman saja, belum diterapkannya media interaktif animasi pada saat belajar lagu daerah. Sedangkan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) khususnya belajar lagu daerah bertujuan agar siswa dapat memahami banyak lagu daerah, mampu menyanyikan lagu daerah dengan baik, dan dapat menghargai nilai-nilai

¹⁴ Wahyu Ardiansyah and Dita Rizki Amalia, 'Pembangunan Aplikasi Media Pembelajaran Lagu Daerah Berbasis Teknologi Multimedia', *Jurnal ICT: Information Communication & Technology*, 16.2 (2017), 48–52 <<https://doi.org/10.36054/jict-ikmi.v16i2.22>>.

¹⁵ Herdianti, Respati, and Ganda, 'Peranan Bahan Ajar Berbasis Lagu Daerah pada Pembelajaran Angklung di Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8.1 (2021), 51–61 <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>.

kebudayaan yang terkandung dalam lagu daerah tersebut. Menurut guru kelas IV di SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung mengatakan bahwa siswa senang saat pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) karena di dalam mata pelajaran tersebut tidak hanya belajar tentang lagu nasional atau lagu daerah saja, tetapi siswa juga belajar tentang tangga nada, tempo lagu, serta menari yang langsung di praktekkan oleh guru. Siswa terlihat senang pada saat belajar lagu daerah, karena kurangnya media yang bervariasi inilah yang membuat siswa menjadi tidak bersemangat dalam belajar lagu daerah.¹⁶ Dalam hal ini peneliti tertarik untuk menggunakan media interaktif animasi dalam meningkatkan minat belajar lagu daerah pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung.

Tabel 1.1
Data Observasi Minat Belajar Lagu Daerah Kelas IV
A dan IV B¹⁷ Kelas IV A

Minat Belajar		Frekuensi
Tinggi	Nilai > 34	4
Sedang	24 < nilai < 34	7
Rendah	Nilai < 24	18
Jumlah		29

Kelas IV B

Minat Belajar		Frekuensi
Tinggi	Nilai > 28	4
Sedang	20 < nilai < 28	10
Rendah	Nilai < 20	11
Jumlah		25

¹⁶ Hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung, 2 Agustus 2022.

¹⁷ Hasil observasi siswa kelas IV di SDN 1 Sawah Lama Bandar Lampung, 2 Agustus 2022.

Berdasarkan data awal dari observasi yang diperoleh dari kelas IV A menunjukkan bahwa dari 29 siswa terdapat 4 siswa yang memiliki minat belajar tinggi pada lagu daerah, 7 siswa yang memiliki minat belajar sedang pada lagu daerah, dan 18 siswa yang memiliki minat belajar rendah pada lagu daerah. Kemudian data awal dari observasi yang diperoleh dari kelas IV B menunjukkan bahwa dari 25 siswa terdapat 4 siswa yang memiliki minat belajar tinggi pada lagu daerah, 10 siswa yang memiliki minat belajar sedang pada lagu daerah, dan 11 siswa yang memiliki minat belajar rendah pada lagu daerah. Data ini menunjukkan bahwa siswa kelas IV di SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung belum sepenuhnya minat terhadap lagu daerah. Hal ini dikarenakan banyak faktor, mulai dari siswa itu sendiri sampai guru yang mengajarkannya. Sehingga diperlukan media yang bervariasi untuk meningkatkan minat belajar lagu daerah pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung.

Oleh karena itu peneliti mencoba menggunakan media interaktif animasi untuk membangkitkan semangat belajar siswa dalam belajar lagu daerah. Media pembelajaran yang baik dan optimal digunakan dalam pembelajaran sebagai perantara dari guru kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, memproses, dan menyampaikan informasi atau pesan. Dengan kemajuan teknologi muncul berbagai media pembelajaran baru, salah satunya yaitu media interaktif animasi. Media interaktif animasi merupakan sistem pembelajaran berbasis multimedia karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Orang dapat mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Maka dengan penggunaan media interaktif animasi siswa dapat mengingat materi 80%, karena siswa mampu mendapatkan informasi atau materi pembelajaran dari media tersebut dengan melihat, mendengar sekaligus. Pada media ini terdapat animasi yang

merupakan bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan agar lebih menarik dan mudah dipahami, dengan hal itu maka media tersebut sangat efektif untuk menjadi media yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Media interaktif animasi mampu menarik minat belajar, tinggi rendahnya minat belajar akan berdampak pada tingkah laku siswa dan kualitas siswa itu sendiri. Karena minat belajar adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu atau ketertarikan pada suatu hal yang ingin dicapai oleh seseorang dalam usaha untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam jangka waktu yang lama atau relatif menetap melalui latihan maupun pengalaman.

Media Interaktif Animasi adalah salah satu produk berbasis TIK berbentuk visual bergerak seperti film atau video, animasi juga dapat di artikan dengan menghidupkan gambar sehingga perlu mengetahui dengan pasti setiap detail karakter dalam berbagai ekspresi (normal, diam, marah, senyum, ketawa, kesal dan lainnya), dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran yang dapat memudahkan dan membangkitkan minat belajar siswa dalam pembelajaran. Pada media interaktif animasi dapat digunakan dalam meningkatkan minat belajar lagu daerah siswa dikelas. Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal, ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh tanpa ada yang menyuruh.¹⁸ Minat Belajar merupakan suatu hal yang tumbuh dari dalam diri siswa. Siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan senang, tertarik terhadap pelajaran, perhatian kepada pendidik, serta keterlibatan siswa dikelas. Lagu Daerah adalah sebuah lagu yang diciptakan menggunakan bahasa daerah dan adat istiadat dari suatu daerah tertentu, lagu daerah termasuk ke dalam pembelajaran seni musik.

¹⁸ Ratnasari.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Materi Lagu Daerah Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung”**.

D. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya minat belajar siswa dalam belajar lagu daerah pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).
2. Kurangnya media yang bervariasi dalam belajar lagu daerah pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).
3. Media interaktif animasi diharapkan mampu mengasah kemampuan dan meningkatkan minat belajar materi lagu daerah pada siswa.

E. Batasan Masalah

Agar peneliti lebih terarah, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti berdasarkan identifikasi masalah yaitu: Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Materi Lagu Daerah Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung.

F. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka masalah peneliti dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah ada pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi lagu daerah siswa kelas IV SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung”.

G. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat diketahui tujuan penelitian sebagai berikut: “Untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi lagu daerah siswa kelas IV SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung”.



H. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan yang luas terhadap perkembangan dunia pendidikan dalam meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi lagu daerah siswa kelas IV SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung.

2. Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan referensi tentang media interaktif animasi agar siswa dapat lebih mudah memahami pelajaran.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini sebagai kontribusi positif tentang media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa.

c. Bagi Guru

Memberikan acuan atau pedoman untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada media interaktif animasi sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

d. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam proses belajar siswa dan untuk mempermudah siswa dalam memahami dan meningkatkan minat belajar lagu daerah karena media pembelajaran yang menarik.

I. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan Lia Agustina dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara". Hasil analisis data dengan menggunakan uji t, nilai t hitung tersebut dibandingkan dengan nilai t tabel dengan derajat bebas (db) $=n_1+n_2 -2=23+23-2=44$ dan nilai $\alpha=0,05$ diperoleh t hitung sebesar 3,072 dan t tabel sebesar 2,015. Dari analisis tersebut diperoleh bahwa t

hitung lebih besar dari t tabel maka dapat di tarik kesimpulan bahwa media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara.

Persamaan penelitian Lia Agustina dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar dikelas IV dan menggunakan metode penelitian *kuantitatif quasi eksperimental design*. Perbedaan penelitian Lia Agustina dengan penelitian yang dilakukan adalah penelitian Lia Agustina diterapkan pada mata pelajaran IPA sedangkan penelitian yang dilakukan diterapkan pada mata pelajaran SBDP tentang lagu daerah.

2. Wahida Bisri dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi terhadap Minat Belajar IPA Pemanasan Global pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar”. Hasil penelitian dapat dilihat hasil belajar siswa melalui *analisis statistic deskriptif* sebelum menggunakan media animasi rata-rata nilai siswa 19,57 dan setelah menggunakan media animasi rata-rata nilai siswa 32,76. Diketahui bahwa nilai hasil posttest lebih besar dari nilai hasil pretest. Dan berdasarkan hasil hipotesa dengan uji- t menunjukkan bahwa nilai 0,05 signifikan level karena selang kepercayaan yang di kehendaki adalah 95% dalam penelitian ini nilai signifikan adalah $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. H_1 menyatakan bahwa nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan \neq nilai rata-rata sesudah diberi perlakuan. Disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media animasi dengan minat belajar siswa.

Persamaan penelitian Wahida Bisri dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas Media Animasi Terhadap Minat Belajar. Perbedaan penelitian Wahida Bisri dengan penelitian yang dilakukan adalah penelitian Wahida Bisri menerapkan media pembelajaran

sedangkan peneliti menerapkan media interaktif, kemudian penelitian Wahida Bisri menggunakan mata pelajaran IPA tentang pemanasan global SMP kelas VII sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan mata pelajaran SBDP tentang lagu daerah SD kelas IV, dan penelitian Wahida Bisri menggunakan *kuantitatif deskriptif statistic*, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan *quasi eksperimental design*.

3. Nurfasihah dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media Interaktif Animasi dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai”. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan uji-t. Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh rata-rata dari pretest-posttest, sebelum menggunakan media interaktif animasi (pretest) sebesar 60,80 dan setelah menggunakan media interaktif animasi (posttest) sebesar 70,6. Sedangkan berdasarkan hasil analisis inferensial diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari pada α sebesar 0,05 (sign α) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H1 diterima. Jadi ada pengaruh signifikan antara sebelum dan setelah menggunakan media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai.

Persamaan penelitian Nurfasihah dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar dikelas IV. Perbedaan penelitian Nurfasihah dengan penelitian yang dilakukan adalah penelitian Nurfasihah menggunakan metode penelitian *kuantitatif Pre-Experimental Design dengan bentuk One-Group Pretest-Posttest* sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian kuantitatif *quasi eksperimental design*, kemudian penelitian Nurfasihah diterapkan pada pembelajaran tema

selalu berhemat energi sedangkan penelitian yang dilakukan diterapkan pada mata pelajaran SBDP tentang lagu daerah.

4. Annisa Mutiara Kaldi dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbantu Media Permainan Monopoli Terhadap Minat Belajar Kelas V SD Negeri 1 Hajimena”. Masalah dalam penelitian ini adalah Kurang variatifnya saat menggunakan media pada pembelajaran, dan minat belajar peserta didiknya masih kurang. Populasi penelitian ini berjumlah 48 peserta didik dan sampel yang diambil 48 peserta didik dengan kelas eksperimen 24 peserta didik dan kelas kontrol 24 peserta didik. Pengaruh model pembelajaran Quantum Teaching berbantu media permainan monopoli terhadap minat belajar peserta didik kelas V SDN 1 Hajimena dengan menggunakan jenis penelitian *Quasi Eksperimen Design* (Kuantitatif), instrumen yang digunakan yaitu berupa angket minat belajar melalui langkah-langkah perhitungan yang meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, hipotesis dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diketahui dari hasil perhitungan dengan menggunakan uji-t diperoleh = 3,073 dengan populasi sebanyak 48 peserta didik dan taraf signifikan = 0,05 = 2,031, terlihat bahwa maka ditolak. Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang dilakukan, peneliti menarik kesimpulan bahwa model pembelajaran Quantum Teaching berbantu media permainan monopoli dapat memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Persamaan penelitian Annisa Mutiara Kaldi dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas tentang minat belajar dan menggunakan penelitian *Quasi Experimental Design*. Perbedaan penelitian Annisa Mutiara Kaldi dengan penelitian yang dilakukan adalah membahas tentang media monopoli sedangkan penelitian membahas tentang media interaktif animasi, kemudian penelitian Annisa Mutiara Kaldi mengambil kelas V

diterapkan pada pembelajaran tema selalu berhemat energi sedangkan penelitian yang dilakukan diterapkan pada mata pelajaran SBDP tentang lagu daerah.

5. Annisa Maharani, Rismawati Rini dan Sugiman dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik”. Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya minat belajar matematika peserta didik di SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung. Populasi penelitian ini berjumlah 162 peserta didik dan sampel yang diambil 80 peserta didik dengan kelas eksperimen 40 peserta didik dan kelas control 40 peserta didik. Instrument yang digunakan adalah non tes dan observasi, data dianalisis dengan menggunakan rumus uji t dan regresi linier sederhana Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 2 Palapa Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019. Persamaan penelitian Annisa Maharani, Rismawati Rini dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar, sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif *quasi eksperimental dengan bentuk design nonequivalent control group design*. Perbedaan penelitian Annisa Maharani, Rismawati Rini dengan peneliti yaitu Annisa Maharani, Rismawati Rini menerapkan mata pelajaran matematika sedangkan penelitian yang dilakukan diterapkan pada mata pelajaran SBDP tentang lagu daerah.
6. Novita Sari dalam skripsinya yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Pogil (Process Oriented Guided Inquiry Learning) Dengan Strategi Quick On The Draw Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa. Masalah dalam penelitian ini adalah pemecahan masalah matematis siswa SMP Al Huda Jatiagung masih rendah. Hal ini dikarenakan kurang tepatnya pemilihan model

pembelajaran, sehingga diperlukannya inovasi baru untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Pengumpulan data menggunakan tes kemampuan pemecahan masalah matematis dan angket minat belajar. Pengujian hipotesis menggunakan anava dua jalan dengan sel tak sama. Uji prasyarat yaitu uji normalitas dengan uji Lilliefors dan uji homogenitas dengan uji Bartlett.

Persamaan penelitian Novita Sari dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama membahas minat belajar siswa, sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif *quasi eksperimental*. Perbedaan penelitian Novita Sari dengan penelitian yang dilakukan yaitu Novita Sari menggunakan desain penelitian *posttest only control* sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan *nonequivalent control group design*.



BAB II

LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Teori Yang Digunakan

1. Media Interaktif Animasi

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang secara harfiahnya berarti “tengah” perantara atau pengantar. *Assosiation of Education Communication Technology (AECT)* sebuah organisasi internasional yang aktivitasnya diarahkan untuk meningkatkan pembelajaran, mendefenisikan bahwa media merupakan segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *National Education Association (NEA)* mendefenisikan media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.¹⁹ Menurut Rusman media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan proses pembelajaran. Media merupakan alat peraga yang menyajikan pesan dan informasi tentang fakta, konsep, prosedur, dan prinsip sesuai dengan pokok bahasanya. Media *by utilization* (dimanfaatkan) oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, artinya media tersebut diproduksi oleh pihak tertentu dan guru tinggal *by use* (menggunakannya) media bersifat alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Selain itu guru juga dapat mendesain dan membuat medianya sendiri *by design* sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Media merupakan pengantar pesan dari pengirim ke penerima, oleh karena itu media disebut sebagai

¹⁹ Dian Kurniawan and others, ‘Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast- O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan’, *Jurnal Siliwangi*, 3.1 (2017) <<http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jspendidikan/article/view/193>>.

sarana penyampaian informasi belajar atau penyampaian pesan. Media salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan, jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran pastinya akan sangat bermanfaat.²⁰ Menurut Heinich, dkk media pembelajaran adalah batasan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah jembatan berpikir dan bertindak bagi siswa, serta sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Smaldino, Lowther and Mims tujuan media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar. Media yang biasa digunakan dalam pembelajaran adalah audio dan video.²¹

Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran atau digantikan dengan istilah seperti bahan pembelajaran (instructional material), komunikasi pandang-dengar (audio-visual communication), pendidikan alat peraga pandang (visual-education), teknologi pendidikan (educational technology), serta alat peraga dan media penjelas.²² Menurut Sukiman, media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.²³

Dari sudut pandang Sanjaya mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai berikut. Dilihat dari

²⁰ Shoffan Shoffa, Dkk, *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi* (Jawa Timur: CV. AGRAPANA MEDIA, 2021), h. 1.

²¹ *Ibid*, h. 2.

²² Daddy Darmawan Cecep Kustandi, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: KENCANA, 2021), h. 13.

²³ Shoffan Shoffa, Dkk, *Op. Cit*, h. 64.

sifatnya, media pembelajaran dibagi menjadi 3 macam, yaitu:

- 1) Media Auditif, yaitu media yang hanya mampu didengar saja, atau dapat dikatakan media ini hanya mempunyai unsur suara, contohnya radio dan rekaman suara.²⁴
- 2) Media Visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat secara visual saja, media ini tidak mengandung unsur suara. Media visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan meperkuat ingatan. Bentuk visual berupa: gambar lukisan atau foto, peta, grafik, tabel dan bagan.
- 3) Media Audio-Visual, merupakan jenis media yang merupakan penggabungan unsur suara dan unsur visual, contohnya adalah rekaman video, film, slide suara, dan sebagainya. Salah satu yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *strobeboard*, yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penilaian.²⁵

Media atau sarana-prasarana dinyatakan dalam Undang-Undang RI, No. 20 Tahun 2003, Bab XII, pasal 45, tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu menyampaikan atau menyalurkan informasi secara efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran.

²⁴ *Ibid*, h. 92.

²⁵ Nurul Hidayah dan Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019), h. 77–78.

Borovcnik dan Kapadia menyampaikan bahwa “*by using such media they describe learning steps in proportional thinking, right from the beginning in connection to probabilities*”. Dengan menggunakan media tersebut guru menggambarkan langkah-langkah pembelajaran dengan pemikiran yang proporsional, dimulai dari koneksi hingga kemungkinan-kemungkinan. Media sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional disamping pesan, orang, teknik, latar dan peralatan.²⁶ Menurut Schramm dalam Sudrajat media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar secara terprogram untuk membuat siswa belajar secara aktif melalui proses kegiatan belajar mengajar yang telah disusun secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.²⁷ Menurut Darwin kata pembelajaran merupakan terjemahan dari kata bahasa Inggris yaitu *instruction*. *Instruction* adalah sebagai proses interaksi antara guru dengan siswa yang berlangsung secara dinamis. Guru adalah salah satu sumber belajar dan mengorganisir, memfasilitasi, serta memotivasi kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa.

²⁶ Muhammad Istiqlal, ‘Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika’, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2.1 (2017) <<https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>>.

²⁷ Aris Budiman, Ardian Arifin, and Ferry Marlianto, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada SMK Di Pontianak’, *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 2.2 (2019), 133 <<https://doi.org/10.32672/jnkti.v2i2.1556>>.

Sedangkan siswa yang melakukan aktifitas belajar dan memperoleh pengalaman belajar yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku kognitif, afektif maupun psikomotor dengan bantuan dan bimbingan guru. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif, serta dapat meningkatkan prestasi belajar anak. Efektifitas penggunaan media pembelajaran bukan ditentukan oleh seberapa canggih dan moderennya alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, melainkan kesesuaian media tersebut dengan materi pelajaran yang diajarkan. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada umumnya hanya menginteraksikan guru dan buku sebagai sumber belajar. Menurut Setyono, Adi, Sukarmin, dan Wahyuningsih media pembelajaran adalah media yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sebagai sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran.²⁸ Gagne dan Briggs dalam Arsyad menurutnya bahwa media pembelajaran adalah alat fisik yang dipakai untuk menyampaikan isi materi yang akan diajarkan terdiri antara gambar, grafik, televisi, recorder, kaset, video camera, video recorder, buku, tape, film. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Interaktif adalah

²⁸ Siska Ayu Agustin and Feriansyah Sesunan, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Pendekatan Sainstifik Menggunakan Adobe Flash', *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*, 1.1 (2019), 32-39 <<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPVTI>>.

bersifat saling melakukan aksi, saling aktif antar hubungan. Yang dimaksud interaktif ini adalah media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran antar guru dan siswa. Menurut Robin dan Linda dalam Benardo multimedia interakti adalah alat yang dapat menciptakan presentasi secara dinamis, memadukan audio grafik, teks, gambar dan animasi. Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran interaktif adalah proses pembelajarpa yang berbasis multimedia yang dapat menyampaikan informasi atau materi oleh guru dan siswa dengan maksud memudahkan proses belajar mengajar.²⁹

Pembelajaran berasal dari kata “*teach*” yang berarti mengajar, memiliki arti pedoman yang diberikan kepada orang untuk mengetahui. Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan psikologis peserta didik pada berbagai tingkatan usia. Pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil jika pendidik mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan jenjang usia peserta didik. Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku yang mungkin disebabkan oleh perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikap yang dimilikinya.³⁰ Dalam kamus besar bahasa indonesia pembelajaran merupakan suatu proses dan cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup untuk belajar. Dalam dunia pendidikan, media dapat digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa dalam cara berlangsungnya proses pembelajaran. Sadiman, dkk menyatakan bahwa penggunaan media pendidikan secara tepat dan

²⁹ Shoffan Shoffa, Dkk, *Op. Cit*, h. 110-112.

³⁰ Hasan Muhammad, Dkk, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), h. 2.

bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Karena variasi dan ketepatan penggunaannya, dapat meningkatkan gairah Guru harus belajar yang mendorong peserta didik untuk belajar mandiri, memungkinkan interaksi langsung peserta didik dengan lingkungan sekitar. Kegunaan-kegunaan media pembelajaran menurut Sadiman antara lain: (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu monoton, (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (3) Memberikan stimulus yang sama, (4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa peristiwa di lingkungan.³¹

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai dua fungsi yang penting, yaitu memotivasi minat belajar siswa dan menyampaikan materi pelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Oleh karena itu guru harus dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dalam membuat media pembelajaran yang tepat guna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menumbuhkan semangat dan motivasi belajar saat proses belajar berlangsung.

b. Landasan Pelaksanaan Media Pembelajaran

Adapun landasan pelaksanaan media pembelajaran antara lain:

1) Landasan Filosofi

Secara Filosofis, model pendidikan hendaknya merupakan bentuk atau contoh utama dari masyarakat yang lebih luas dan lebih maju sebagai hasil karya dari pendidikan itu sendiri.

³¹ *Ibid*, h. 41-42.

2) Landasan Sosiologis

Komunikasi merupakan kegiatan manusia sesuai dengan nalurinya yang selalu ingin berhubungan satu sama lain, oleh karena itu komunikasi tidak langsung dengan cara menggunakan media dan juga dipandang sebagai proses penyampaian pesan, gagasan, fakta, makna, konsep dan data yang sengaja dikembangkan sehingga dapat diterima oleh penerima pesan.

3) Landasan Psikologis

Penyusunan tujuan instruksional dimaksudkan agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien, disamping itu guru perlu menentukan dan mengorganisasi berbagai komponen pengajaran secara tepat, termasuk komponen media pengajaran.³²

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) untuk melakukan proses pembelajaran.

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurutkan dan disusun kembali menggunakan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri manipulatif suatu kejadian atau obyek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu

³² Nurdyansyah, *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF* (Sidoarjo, Jawa Timur: UMSIDA Press, 2019), h. 48.

berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.³³

d. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Suryani dan Agung S, fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Fungsi media pembelajaran menurut Asyhar terdiri dari fungsi semantik, manipulatif, fiksatif, distributif, dan sosiokultural.

- 1) Fungsi Semantik, artinya media pembelajaran berfungsi mengonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dipahami.
- 2) Fungsi Manipulatif, artinya media pembelajaran berfungsi memanipulasi benda dan peristiwa sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya.
- 3) Fungsi Fiksatif, fungsi media dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang sudah lama terjadi.

³³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2019), h. 15–17.

- 4) Fungsi Distributif, yaitu terkait dengan kemampuan media mengatasi batas-batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan indriawi manusia.
- 5) Fungsi Sosiokultural, yaitu untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada antara peserta didik.³⁴

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan media pembelajaran yang digunakan adalah media interaktif animasi dalam meningkatkan minat belajar lagu daerah siswa SD Negeri Lama Bandar Lama.

2. Multimedia Interaktif

Istilah multimedia secara etimologis berasal dari kata multi dan media. Multi berarti banyak atau jamak dan media berarti sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi seperti teks, gambar, suara, video. Jadi secara bahasa istilah multimedia adalah kombinasi banyak atau beberapa media seperti teks, gambar, suara, video yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.³⁵ Pengertian multimedia interaktif atau disebut MPI adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.³⁶ Beberapa metode strategi penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif antara lain: (1) Metode *drill-and-practice*, berisi rangkaian soal-soal latihan guna meningkatkan ketrampilan dan kecepatan berfikir pada mata pelajaran tertentu, biasanya adalah matematika dan bahasa asing (*vocabulary*), (2) Metode tutorial, dalam metode ini, komputer berperan layaknya

³⁴ Aditin Putria Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), h. 9–10.

³⁵ Herman Dwi Surjono, *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Konsep Dan Pengembangan* (Yogyakarta: UNY Press, 2017), h. 2.

³⁶ *Ibid*, h. 41.

sebagai seorang guru. Siswa harus bisa berpartisipasi aktif dalam proses belajarnya dengan berinteraksi dengan komputer, (3) Metode simulasi, merupakan suatu model atau penyederhanaan dari situasi, objek, kejadian sesungguhnya, (4) Metode games, adalah metode permainan yang dapat diakomodasi dalam program media pembelajaran interaktif. Game yang digunakan di sini tentu saja yang bersifat edukatif.³⁷ Komponen media pembelajaran interaktif antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Penyajian Teks
 - 1) Teks harus ringkas, padat, mudah dipahami.
 - 2) Ukuran dan jenis huruf harus jelas (*propotional*).
 - 3) Warna harus kontras.
- b. Penyajian Gambar
 - 1) Gambar harus benar-benar relevan dan terpadu dengan materi.
 - 2) Penjelasan harus sedekat mungkin dengan gambar.
 - 3) Perlu diperhatikan kualitas (resolusi, warna) gambar serta ukuran file.
- c. Penyajian Animasi
 - 1) Animasi harus benar-benar relevan dan terpadu dengan materi.
 - 2) Perlu navigasi (play, pause, repeat).
 - 3) Gunakan teks penjelasan dan efek suara bila diperlukan.
- d. Penyajian Suara
 - 1) Suara harus benar-benar relevan dan terpadu dengan materi.
 - 2) Sebaiknya ada tombol on-off untuk suara.
 - 3) Kualitas suara harus baik.
- e. Penyajian Video
 - 1) Video harus benar-benar relevan dan terpadu dengan materi.
 - 2) Video jangan terlalu panjang.
 - 3) Kualitas video harus baik.³⁸

³⁷ *Ibid*, h. 49-51.

³⁸ *Ibid*, h. 56-57.

Geyeskyi dalam munir mendefinisikan multimedia adalah kumpulan media berbasis komputer dari sistem komunikasi yang memiliki peran untuk menyimpan, mendistribusikan, dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan sebagainya. Menurut Robin dan Linda multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video.³⁹ Menurut Sadiman multimedia mempunyai kegunaan untuk memperjelas penyajian materi agar tidak terlalu visual, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, serta dapat mengatasi sikap pasif siswa.⁴⁰

Menurut Smaldino dkk multimedia terbagi menjadi dua kategori yaitu:

- a) Multimedia linear (satu arah) adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (beruntun), contohnya TV dan Film.
- b) Multimedia interaktif (dua arah) adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contohnya adalah aplikasi game dan CD interaktif.⁴¹

Menurut Daryanto multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa saja yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Munir berpendapat bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan

³⁹ Wahida Bisri, *Op. Cit*, h. 33.

⁴⁰ Firdausy Armansyah, Sulton Sulton, and Sulthoni Sulthoni, 'Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi', *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2.3 (2019), 224–29 <<https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>>.

⁴¹ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Op. Cit*, h. 195-196.

multimedia yang dirancang oleh designer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya. Menurut Harto media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada peserta didik yang tidak hanya mendengar dan melihat video, tetapi juga memberikan respon yang aktif untuk menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media interaktif memiliki unsur audio visual termasuk animasi dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif.⁴² Menurut Agustina multimedia interaktif berbasis animasi bisa memperjelas penyajian materi, memperlancar proses pembelajaran, mengarahkan perhatian, menimbulkan motivasi, memungkinkan pembelajaran secara mandiri, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian menurut Nusir membuktikan bahwa efektivitas penggunaan multimedia interaktif bisa meningkatkan hasil siswa dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Retnosari, dkk. Multimedia interaktif memiliki tampilan yang dinamis sehingga bisa menjadi daya tarik tersendiri untuk siswa dibandingkan dengan teks bacaan.

Multimedia interaktif bisa memberikan visualisasi nyata dari dasar animasi, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi. Menurut Harsalinda & Wijayati, Visualisasi merupakan teknik pembelajaran yang dapat menjadikan suatu konsep materi dapat dilihat dengan indera penglihatan secara nyata. Multimedia interaktif ini bisa meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, dilihat dari respon siswa terhadap media. Meningkatnya motivasi siswa untuk mempelajari materi dengan memakai multimedia interaktif. Menurut Wiyono Multimedia

⁴² Lia Agustina, 'Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara', 2021, 1-112 <<http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/6467>>.

interaktif yang digunakan di dalam pembelajaran merupakan media yang sangat baik untuk meningkatkan proses belajar dengan memberikan kesempatan bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan, mengidentifikasi masalah, mengorganisasi, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi. Keunggulan multimedia dengan alat bantu komputer menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena multimedia mampu menyajikan suatu model pembelajaran yang interaktif.⁴³ Ramdhani dan Muhtadi mengemukakan bahwa multimedia interaktif memiliki nilai positif, berbagai solusi untuk memecahkan suatu permasalahan yang ditemukan di setiap sekolah. Multimedia interaktif dapat dikembangkan dengan memperhatikan aspek kognitif sesuai dengan kurikulum dan temuan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif memiliki dampak positif bagi siswa pada saat proses pembelajaran. Di antaranya proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa menjadi lebih giat saat pembelajaran berlangsung.⁴⁴ Menurut Vaughan terdapat tiga jenis multimedia yaitu, multimedia interaktif, multimedia hiperaktif, dan multimedia linear. Sedangkan menurut Sigit, multimedia terbagi menjadi dua kategori yaitu, multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia Interaktif merupakan suatu alat yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunanya dalam memilih sesuatu yang dikehendaki.⁴⁵

Menurut Munir, kelebihan media interaktif dalam pembelajaran sebagai berikut:

⁴³ Hikma Yanti and others, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Disertai Drills Pada', *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6 (2012), 348–55 <<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/6224>>.

⁴⁴ Fikri Yandi Kurniawan, Sardianto Markos Siahaan, and Hartono Hartono, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adventure Game Pada Materi Prinsip Animasi', *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6.2 (2020), 183–95 <<https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.28488>>.

⁴⁵ Diah and others, *Op. Cit.*, h. 3.

- (1) Sistem pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif.
- (2) Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
- (3) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau animasi video dalam satu kesatuan.
- (4) Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan dan melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.⁴⁶

Menurut Puspita, kelemahan media interaktif dalam pembelajaran sebagai berikut:

- (1) Dana yang tidak sedikit dalam merancang media interaktif.
- (2) Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif menuntut keahlian guru dan siswa dalam menggunakan dan mengoperasikan komputer.
- (3) Pembelajaran sedikit bersifat isolative, namun dapat diminimalisir dengan keterlibatan guru dalam membimbing siswa merekonstruksi pengetahuan di akhir pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif merupakan alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer menggunakan unsur seperti media audio dan visual yang terdiri dari teks, gambar, audio, video, maupun animasi untuk menyampaikan suatu pesan yang dapat melibatkan pemakai secara keseluruhan baik dalam menerima atau memberikan dengan sistem yang sudah dirancang khusus dan memberikan respon siswa yang aktif.

⁴⁶ Munarsih, 'Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ittihad Kota Jambi', 2020, 1–242 <<http://repository.uinjambi.ac.id/4282/>>.

3. Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “*anima*” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Berdasarkan arti harfiah, animasi adalah menghidupkan yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Secara garis besar animasi komputer dibagi menjadi dua kategori yaitu:

- a. *Computer Assisted Animation*. Animasi pada kategori ini biasanya menunjuk pada system animasi 2 dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan. Computer digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi.
- b. *Computer Generated Animation*. Pada kategori ini biasanya digunakan untuk animasi 3 dimensi. Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. Dengan diintergrasikan ke media lain seperti video, presentasi, atau sebagai bahan ajar tersendiri animasi cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang secara langsung sulit dihadirkan di kelas atau disampaikan dalam bentuk buku.⁴⁷

Animasi adalah rangkaian gambar yang bergerak secara urut guna menyajikan suatu proses tertentu. Animasi merupakan salah satu komponen multimedia yang menarik dan banyak digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran yang sulit. Animasi merupakan komponen multimedia yang mempunyai peranan penting dalam membantu peserta didik memahami dan mencerna topik pembelajaran yang kompleks dan abstrak. Animasi

⁴⁷ Wahida Bisri, *Op. Cit*, h. 36.

bisa berisi ilusi gerak suatu proses yang disertai teks penjelasan serta narasi. Keunggulan animasi terhadap gambar statis diungkap dalam penelitian analisis Höffler and Leutner yang membuktikan bahwa materi dalam bentuk dinamis lebih baik secara signifikan dibanding materi statis. Animasi untuk menunjang pembelajaran dapat diimplementasikan dalam berbagai bentuk, misalnya: animasi yang disertai suara narasi, animasi yang disertai teks penjas, animasi tanpa narasi dan teks penjas.⁴⁸ Menurut Faris dalam Sadirman animasi adalah media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi.⁴⁹ Menurut Agustien animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar bergerak seperti hidup. Menurut Sampieri bahwa model pembelajaran dengan menggunakan video animasi lebih efektif daripada model pembelajaran tanpa menggunakan media video animasi terhadap aktivitas belajar siswa.⁵⁰ Menurut Pamungkas animasi merupakan teknik yang populer, penggunaan animasi saat ini mencakup ke seluruh bidang, mulai dari dunia hiburan seperti film, dunia pendidikan sebagai media pembelajaran di sekolah-sekolah, hingga ke dunia bisnis sebagai media promosi dan penjualan, hal ini membuat industri dunia animasi tidak akan pernah sepi seiring berkembangnya teknologi digital.⁵¹ Animasi merupakan

⁴⁸ Herman Dwi Surjono, *Op. Cit.*, h. 14-15.

⁴⁹ Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel, and I Komang Sudarma, 'Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar', *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6.1 (2018), 9–19 <<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20257>>.

⁵⁰ Mayang Ayu Sunami, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.4 (2021), 1940–45 <<https://jbasic.org/index.php/basicedu>>.

⁵¹ Aisyah Rahman, Kurnia Afdillah, and Taufik Arfan, 'Eksplorasi Desain Akademi Desain Animasi Dengan Pendekatan Arsitektur Nusantara', *Nasional*

lambang verbal, lambang visual, dan lambang gerak menjadi satu dilengkapi dengan audio, yang sewaktu-waktu dapat diputar kembali sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Menurut Fernandes “*Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion*”. Dalam kutipan di atas dapat diartikan bahwa animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.”⁵² Menurut Ahmad Setiadi animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampil bergerak melintasi stage atau berubah bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran, berubah properti-properti lainnya.⁵³ Animasi berasal dari kata “*animation*” yang dalam bahasa Inggris “*to animate*” yang berarti menggerakkan. Jadi animasi dapat diartikan sebagai proses perubahan bentuk atau property obyek yang ditampilkan dalam kurun waktu tertentu.

Mayer dan Moreno mengemukakan bahwa animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Penggunaan animasi dalam pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat. Selain itu penggunaan media pembelajaran khususnya animasi dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.⁵⁴ Menurut Azhar Arsyad, animasi interaktif yaitu kumpulan gambar, garis, teks, atau unsur pembentuk objek lain yang memberikan efek gerakan (visual animasi) dan suara

Academic Journal Of Architectur, 4.2 (2017), 149–59 <<http://journal.uin-alauddin.ac.id>>.

⁵² Yunita Wulandari Palimbong Dkk, *Op. Cit*, h. 4.

⁵³ Dewi Puspita Sari, ‘E-Book Interaktif Tutorial Pembuatan Animasi 2D Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi Dasar Di SMK Perdana Semarang’, 2019, xiii–72 <<http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/36957>>.

⁵⁴ Lia Agustina, *Op. Cit*, h. 15.

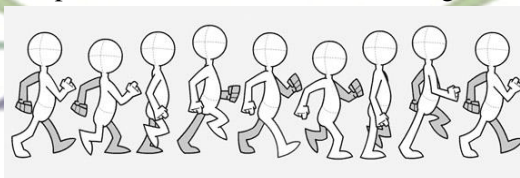
(audio) sehingga dengan efek tersebut pengguna dapat menerima pesan-pesan yang disampaikan. Menurut Sels and Glasgow dalam Herliana dan Renaldi, animasi interaktif adalah film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan yang lainnya hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar tampak dilayar menjadi bergerak.⁵⁵

Terdapat banyak jenis Program atau *software* animasi yang beredar, dari *software* yang mempunyai kemampuan yang sederhana hingga yang kompleks. Dari sisi penggunaan *software* animasi dapat dikelompokkan menjadi *Software* Animasi 2 Dimensi dan *Software* Animasi 3 Dimensi. *Software* Animasi 2 Dimensi adalah *software* yang digunakan untuk membuat animasi tradisional (*flat animation*), umumnya mempunyai kemampuan untuk menggambar, mengatur gerak, mengatur waktu, beberapa dapat mengimpor suara.

Animasi dapat dikategorikan menjadi 3, yaitu:

1) Animasi *Stop Motion*

Stop motion berasal dari dua kata yaitu stop dan motion. *Stop* (berhenti) dan motion (bergerak). Jadi, stop motion berarti berhenti dan bergerak.



Gambar 2.1 animasi stop motion

2) Animasi tradisional

Animasi tradisional merupakan proses yang digunakan untuk film-film animasi yang paling lama. Dinamakan tradisional karena teknik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama dikembangkan.

⁵⁵ Sidik and Nanda; Annisa, 'Animasi Interaktif Pengetahuan Dasar Bahasa Dan Matematika Berbasis Multimedia', *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, 14.2 (2017), 83-90 <<http://www.nusamandiri.ac.id/>>.



Gambar 2.2 animasi tradisional

3) Animasi 3 Dimensi

Animasi 3 Dimensi adalah persembahan grafik yang dicapai melalui komputer dan digital generator. Animasi 3d sendiri adalah sebuah model yang mempunyai bentuk, volume, dan ruang sehingga dapat dilihat dari segala arah.⁵⁶



Gambar 2.3 animasi 3 Dimensi

Dari beberapa teori tentang media interaktif, dapat disimpulkan bahwa media interaktif animasi adalah salah satu produk berbasis TIK berbentuk visual bergerak seperti film atau video, animasi juga dapat di artikan dengan menghidupkan gambar sehingga perlu mengetahui dengan pasti setiap detail karakter dalam berbagai ekspresi (normal, diam, marah, senyum, ketawa, kesal dan lainnya), dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran yang dapat memudahkan dan membangkitkan minat belajar

⁵⁶ Wahida Bisri, *Op. Cit*, h. 39.

siswa, yang mana dalam hal ini digunakan untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran SBdP materi lagu daerah dikelas IV SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung. Berdasarkan kesimpulan dan pendapat dari para ahli tersebut, peneliti menggunakan semua teori yang dijabarkan diatas dalam penelitian yang akan dilakukan.

4. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat (*interest*) adalah kecenderungan, kegairahan dan keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Adapun pengertian minat yaitu kecenderungan yang tetap untuk mengamati dan memperhatikan beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus disertai dengan rasa senang. Hilgard memberi rumusan tentang minat yaitu "*Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content*" yang berarti minat adalah kecenderungan bertahan untuk memperhatikan dan menikmati beberapa aktivitas atau konten. Minat berpengaruh besar terhadap belajar, karena jika bahan ajar yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan baik karena tidak adanya daya tarik bagi siswa. Bahan ajar yang mampu menarik minat siswa, akan lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan belajar. Jika terdapat siswa yang kurang berminat terhadap pelajaran tersebut, diusahakan agar siswa mempunyai minat yang lebih besar dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan serta hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita, berkaitan dengan bahan ajar yang sedang dipelajari.⁵⁷

⁵⁷ Nurfasihah, 'Pengaruh Media Interaktif Animasi Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Iv Min Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai', 2017, 1-106 <<http://repositori.uin-alauddin.ac.id/7468/>>.

Minat menurut Slameto adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Menurut Guilford minat adalah dorongan dari dalam diri siswa secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan sehingga menyebabkan individu aktif dan senang untuk melakukannya. Menurut Hidayat dan Djamilah minat belajar siswa dapat diartikan sebagai suatu keadaan siswa yang dapat menumbuhkan rasa suka dan dapat membangkitkan semangat diri dalam melakukan suatu kegiatan yang dapat diukur melalui rasa suka, tertarik, memiliki perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran.⁵⁸ Susilo mendefinisikan Minat belajar sebagai cara yang cenderung dipilih seseorang untuk menerima informasi dari lingkungan dan memproses informasi tersebut atau cara yang cenderung dipilih seseorang untuk menerima informasi dari lingkungan dan memproses informasi tersebut. Sementara itu Menurut James dalam Manee mengungkapkan jika minat belajar mengacu pada cara belajar yang paling efisien dan efektif dari seseorang baik dalam segi penerimaan, proses, menyimpan memori dan mengingatnya kembali.⁵⁹ Bergin menyebutkan bahwa konsep minat terdiri dari minat individu dan situasional. Menurut Ria Yunitasari dan Umi Hanifah minat belajar berkaitan dengan adanya perasaan tertarik dan juga senang untuk belajar, adanya pasrtisipasi yang aktif, adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan daya konsentrasi yang besar, memiliki perasaan positif dan kemauan belajar yang terus meningkat, adanya kenyamanan pada saat belajar, dan dimilikinya

⁵⁸ Rizki Nurhana Friantini and Rahmat Winata, 'Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika', *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4.1 (2019), 6 <<https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>>.

⁵⁹ Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), h. 25.

kapasitas dalam membuat keputusan berkaitan dengan proses belajar yang dijalaninya. Slameto mengatakan bahwa minat belajar berhubungan dengan perasaan suka atau tidak suka, senang atau tidak senang, tertarik atau tidak tertarik. Siswa yang berminat terhadap belajar, cenderung bersungguh-sungguh dalam belajar, sebaliknya siswa yang kurang berminat terhadap dalam belajar maka cenderung tidak mengikuti proses belajar dengan baik.⁶⁰ Minat dalam belajar juga tentunya tidak tumbuh begitu saja, banyak sekali faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa salah satunya adalah motivasi, motivasi adalah suatu dorongan untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu ketika belajar sampai mencapai tujuan belajar.⁶¹

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah atau keinginan.⁶² Menurut Hanen dalam Susanto minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi, dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan. Dalam praktiknya, minat atau dorongan dalam diri siswa terkait dengan apa atau bagaimana siswa dapat mengaktualisasikan dirinya melalui belajar. Setelah membahas tentang pengertian minat dan belajar maka yang dimaksud tentang minat belajar itu adalah kondisi kejiwaan yang dialami oleh siswa untuk menerima atau melakukan suatu aktivitas belajar. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan minat belajar ialah suatu kondisi kejiwaan seseorang untuk dapat menerima atau

⁶⁰ Niko Reski, 'Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh', *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1.11 (2021), 2485–90 <<https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/496>>.

⁶¹ Lidia Susanti, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019), h. 69.

⁶² Ika Wanda Ratnasari, *Op. Cit*, h. 291.

melakukan sesuatu objek kegiatan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik.⁶³

b. Indikator-Indikator Minat Belajar

Dalam proses pembelajaran harus diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa untuk belajar dengan baik, dengan cara membentuk motif yang kuat melalui latihan atau kebiasaan dan pengaruh lingkungan kuat. Seperti firman Allah SWT dalam QS. Yusuf ayat 87 yang berbunyi:⁶⁴

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا فَتَحَسَّسُوْا مِنْ يُۤوسُفَ وَاٰخِيْهِ وَاَلَا
تٰتٰيَسُوْا مِنْ رَّوْحِ اللّٰهِ ۗ اِنَّهٗ لَا يٰتِيْسُ مِنْ رَّوْحِ اللّٰهِ
اِلَّا الْقَوْمُ الْكٰفِرُوْنَ ۙ ۷۸

Artinya: "Hai anak-anakku, pergilah kamu, maka carilah berita tentang Yusuf dan saudaranya dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus asa dari rahmat Allah, melainkan kaum yang kafir"

Tumbuhnya minat belajar pada anak dapat diketahui ketika anak yang rajin belajar, artinya anak tersebut terus menerus dinamis dalam latihan yang dilakukannya berulang-ulang baik saat mempertimbangkan di rumah maupun di sekolah. Anak dapat mentaati aturan-aturan yang berlaku di tengah pembelajaran dan pembelajaran dengan sungguh-sungguh tanpa cepat bosan dengan apa yang dipelajari dan dikerjakan serta menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik dan benar. Beberapa indikator minat belajar yaitu:

1) Perasaan senang

⁶³ Lia Agustina. *Op. Cit*, h. 20.

⁶⁴ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, (Jakarta: Syamil Qur'an, 2018), h. 329.

Seseorang yang memiliki perasaan senang atau suka dalam hal tertentu ia cenderung mengetahui hubungan antara perasaan dengan minat. Seseorang yang melakukan gerakan yang sama tanpa henti dengan semangat tinggi tanpa merasa ada paksaan maka dapat dikatakan bahwa individu tersebut senang melakukannya. Contohnya seperti dalam proses pembelajaran, siswa yang menyukai musik akan terus mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan musik dan merasa senang dalam persiapan pembelajaran.

2) Ketertarikan

Minat bisa berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong kita cenderung atau rasa tertarik pada orang, benda, atau kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Sebuah tanggapan atau reaksi siswa terhadap apa yang disampaikan oleh guru di tengah persiapan pembelajaran menunjukkan sesuatu yang menarik perhatian dan keingintahuannya yang luar biasa. Contohnya seperti waktu siswa mengerjakan tugas, dan siswa tidak menunda-nunda pekerjaannya, maka dapat dikatakan bahwa siswa tertarik untuk mengikuti pelajaran.

3) Perhatian siswa.

Adanya perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lain. Siswa yang merasa ceria dan terpesona dengan pelajaran tertentu, siswa akan cenderung lebih memperhatikan selama proses pembelajaran. Contohnya ditunjukkan oleh siswa dalam bentuk perhatian yang tulus kepada guru dalam menjelaskan materi dan mengerjakan tugas yang diberikan.

4) Keterlibatan

Mengerjakan tugas merupakan ketelibatan siswa yang kebiasaan mengerjakan tugas yang diberikan guru merupakan salah satu indikator yang menunjukkan minat siswa. Giat belajar merupakan keterlibatan siswa aktivitas di luar sekolah merupakan indikator yang dapat menunjukkan keberadaan minat pada diri siswa. Siswa yang memiliki perasaan senang, perhatian, dan minat terhadap suatu pelajaran, maka secara fisik dan psikis siswa akan diikutsertakan dalam mengerjakan atau mengerjakan latihan-latihan tersebut. Contohnya seperti aktif dalam diskusi, aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.⁶⁵

c. Ciri-ciri Minat Belajar

Minat belajar dapat dilihat dari ciri-ciri yang muncul dari berbagai aspek seperti peningkatan insting, wawasan antusias, intelektual, dampak lingkungan, perjumpaan, kecenderungan, pengajaran dan sebagainya. Menurut pendapat Marx dan Tombuch dalam Riduwan ciri-ciri siswa yang mempunyai minat belajar yaitu sebagai berikut:

- 1) Ketekunan dalam belajar.
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan.
- 3) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar.
- 4) Berprestasi dalam belajar.
- 5) Mandiri dalam belajar.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah sebagai berikut.

- 1) Faktor Inspirasi, merupakan suatu dorongan usaha untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang dalam mencapai suatu tujuan tertentu.
- 2) Faktor Keluarga, keluarga merupakan madrasah yang utama dan paling utama dalam kehidupan

⁶⁵ Akrim, *Op. Cit*, h. 41-43.

setiap orang. Sebagai orang tua yang sepenuhnya mengajarkan perhatian dan kehangatan anak, minat belajar anak akan meningkat jika diperhatikan orang tua.⁶⁶

- 3) Peran Guru, guru sebagai fasilitator pembelajaran yang menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, aman dan nyaman bagi siswa, guru juga harus memahami karakteristik siswa dan memahami kebutuhan siswa.
- 4) Fasilitas Sarana Prasarana, sarana prasarana yang tersedia di sekolah tersebut juga mempengaruhi minat belajar siswa yang tinggi dan jika fasilitas yang dibutuhkan dalam pembelajaran kurang memadai, maka siswa kurang tertarik dalam pembelajaran.
- 5) Teman-teman, siswa berpengaruh terhadap keingintahuan dalam belajar. Jika seorang siswa berteman dengan siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi maka seiring dengan berjalannya waktu, minat belajar siswa juga meningkat.

e. Cara Meningkatkan Minat Belajar

Ketertarikan diri akan meningkat jika ada dorongan yang menyertainya, sehingga siswa akan lebih terpacu untuk lebih antusias dalam belajar atau latihan-latihan positif lainnya.⁶⁷

- 1) Guru sebagai *demonstrator* dan *evaluator*. Langkah-langkah untuk membangkitkan minat belajar siswa adalah:

⁶⁶ Mahlusi Lismayanti, Sri Nurhayati, and Tita Rosita, 'Peran Orang Tua Dalam Memotivasi Anak Untuk Mengikuti Pembelajaran E-Learning (Online) Dalam Meningkatkan Minat Baca Pada Program Kesetaraan Paket C Di Pkbm Srikandi', *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 4.2 (2021), 38 <<https://doi.org/10.22460/comm-edu.v4i2.6794>>.

⁶⁷ Yurindhar Rizcha Utama Lya, Muchammad Hanief, and Mutiara Sari Dewi, 'Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Rumah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sd Negeri 1 Sidorenggo Ampelgading', *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 5.11 (2020), 69–77.

- a) Menarik perhatian siswa, perhatian siswa muncul karena didorong oleh rasa ingin tahu.
 - b) Membuat tujuan yang jelas.
 - c) Mengakhiri pelajaran dengan berkesan, agar materi pelajaran yang telah disampaikan akan selalu teringat.
- 2) Karakter guru yang dapat membangkitkan minat belajar siswa yaitu sabar, memiliki 3 S (senyum, sapa, santun), menghargai kekurangan siswa, adil, baik, disiplin, tidak menakuti atau mengancam siswa, dan memiliki semangat.
 - 3) Suasana kelas yang nyaman dan tenang dapat merangsang siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang proses belajar mengajar.
 - 4) Fasilitas belajar, pembelajaran akan lebih efektif jika dibantu dengan alat peraga pengajaran daripada siswa belajar tanpa alat pengajaran. Misalnya menggunakan kaset, papan tulis, OHP, dan proyektor.⁶⁸
- f. Jenis-Jenis Minat Belajar
- 1) Minat Belajar Visual

Menurut Hamzah minat belajar visual adalah minat belajar yang mengandalkan kemampuan penglihatan untuk bisa memahami dan mengingat pelajaran. Ciri-ciri siswa yang mempunyai minat belajar visual menurut Suparman antara lain:

 - b) Rapi dan teratur, sangat mementingkan penampilan.
 - c) Sangat teliti.
 - d) Menyukai sesuatu secara detail.
 - e) Lebih mudah mengingat apa yang dilihat daripada yang didengar.

⁶⁸ Munarsih, *Op. Cit.*, h. 30-31.

- f) Biasanya tidak mudah terganggu keributan ketika sedang belajar karena lebih memaksimalkan penggunaan mata dalam belajar.

2) Minat Belajar Auditori

Hamzah berpendapat bahwa minat belajar auditori adalah minat belajar yang mengandalkan pendengaran untuk bisa memahami dan mengingat pelajaran. Ciri-ciri siswa yang mempunyai minat belajar auditori menurut suparman yaitu:

- a) Berbicara pada diri sendiri.
- b) Belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang di diskusikan.
- c) Senang mendengarkan orang berbicara.
- d) Dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, irama dan warna suara.
- e) Menyukai musik atau sesuatu yang bernada dan berirama.

3) Minat Belajar Kinestetik

Suparman mengemukakan bahwa minat belajar kinestetik biasanya disebut juga minat belajar gerak. Artinya, siswa biasanya menyukai belajar dengan memanfaatkan anggota gerak tubuhnya dalam proses belajar untuk memahami sesuatu. Ciri-ciri siswa yang mempunyai minat belajar Kinestetik menurut suparman sebagai berikut:

- a) Berbicara dengan lambat dan pelan.
- b) Menanggapi perhatian fisik.
- c) Selalu berorientasi pada fisik dan banyak bergerak.
- d) Banyak menggunakan isyarat tubuh.
- e) Menyukai belajar dengan praktek langsung daripada hal yang bersifat teoritis.⁶⁹

g. Peranan dan Fungsi Minat Belajar

Peranan minat dalam proses belajar mengajar adalah untuk pemusatan pemikiran dan juga untuk

⁶⁹ Akrim, *Op. Cit*, h. 28-33.

menimbulkan kegembiraan perasaan senang dalam usaha belajar, seperti adanya kegairahan hati yang dapat memperbesar daya kemampuan belajar. Fungsi minat sebagai pendorong yang kuat dalam mencapai prestasi, minat juga dapat menambah suatu kegembiraan yang ditekuni oleh seseorang.⁷⁰

5. Lagu Daerah

Lagu daerah adalah lagu yang berasal dari suatu daerah tertentu. Aliran lagu daerah ini sangat sederhana dan menggunakan bahasa daerah atau bahasa setempat. Lagu daerah banyak yang menyimpan makna dari kebiasaan kehidupan sehari-hari sehingga mudah untuk dipahami dan mudah diterima dalam kalangan masyarakat tersebut. Lagu daerah ini muncul pada tradisi-tradisi tertentu pada masing-masing daerah, misalnya pada saat hiburan rakyat, pesta rakyat, acara adat dan lain sebagainya. Lagu daerah ini biasanya merujuk kepada sebuah lagu yang mempunyai irama khusus bagi daerah yang empunya. Setyobudi berpendapat, “Walaupun ada lagu-lagu khusus yang aturannya tetap dan bersifat magis untuk ritual adat dan keagamaan, kebanyakan lagu-lagu daerah dipakai sebagai sarana hiburan masyarakat. Lagu daerah memiliki ciri serta karakter tersendiri. Bahasa dan gaya yang digunakan sesuai dengan daerah setempat. Lagu daerah biasanya merujuk kepada sebuah lagu yang mempunyai irama khusus bagi sebuah daerah”.⁷¹ Lagu daerah merupakan salah satu identitas bangsa Indonesia dan identitas lagu dari sebuah daerah. Lagu daerah memiliki lebih banyak makna dari pada lagu-lagu sekarang yang hanya mempunyai tema percintaan saja. Lagu merupakan syair-syair yang dinyayikan dengan irama yang

⁷⁰ Sutrisno, *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran* (Malang: Ahlimedia Press, 2021), h. 11.

⁷¹ Mahyudin Sagala, ‘Pengaruh Lagu Daerah Terhadap Peningkatan Rasa Nasionalisme Siswa MTs Negeri 2 Medan’, 2017, 1–67 <[http://repository.umsu.ac.id/bitstream/123456789/2409/1/Pengaruh Lagu Daerah Terhadap Peningkatan Rasa Nasionalisme Siswa MTs Negeri 2 Medan.pdf](http://repository.umsu.ac.id/bitstream/123456789/2409/1/Pengaruh_Lagu_Daerah_Tehadap_Peningkatan_Rasa_Nasionalisme_Siswa_MTs_Negeri_2_Medan.pdf)>.

menarik agar menjadi enak didengar. Lagu bisa menjadi media curahan hati orang yang membuat lagu tersebut, sehingga lagu yang dinyanyikan bisa bernuansa sedih, senang, maupun jenaka.⁷² Keberadaan lagu daerah dalam pembelajaran siswa sekolah dasar dapat menjadi sebuah cara agar anak-anak tetap dapat mengenal lagu daerah maupun lagu tradisional yang perlu dilestarikan.⁷³

Subagyo menjelaskan bahwa lagu daerah berisi mengenai tingkah laku, dan segala kehidupan masyarakat setempat secara umum, lirik dari lagu daerah menggunakan bahasa daerah yang sulit dimengerti oleh daerah lain, memiliki bahasa yang berbeda. Al Ashadi Alimin mengatakan bahwa lagu daerah merupakan khasanah yang tak ternilai harganya, dan lagu daerah memiliki beberapa fungsi penting, fungsi penting tersebut misalnya sebagai pengiring upacara adat, pengiring sebuah pertunjukan atau permainan tradisional, dan sebagai media komunikasi dalam suatu pertunjukan merupakan kekayaan budaya bangsa. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan buku kelas IV tema 2 subtema 1 yang didalamnya terdapat pembelajaran sbdp materi tentang memahami tempo dan nada yang akan diterapkan pada lagu menanam jagung, selain itu, peneliti juga menambahkan lagu daerah yang bersangkutan dengan tanaman atau tumbuhan yaitu "Ampar ampar pisang, Bumi lampung, Dondong opo salak".

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa lagu daerah merupakan suatu wujud karya seni yang berasal dari daerah setempat, memiliki nilai kebudayaan dan penciptaannya sendiri merupakan cerminan dari

⁷² Renyaan DKK Petronela, 'Makna Dan Nilai Budaya Yang Terkandung Dalam Lagu-Lagu Daerah Evav Di Maluku Tenggara Kajian Antropology Sastra', *Jurnal DISASTRI*, 2 (2020), 1-9 <<http://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/disastr/article/view/845>>.

⁷³ Amalia Husna Zahrotus dan Delia Indrawati Septiana, 'Analisis Lagu Daerah Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Matematika', *JPGSD*, 8 (2020), 1-14 <<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35905>>.

kehidupan masyarakatnya. Jadi lagu daerah merupakan bentuk kekayaan budaya yang dimiliki daerah setempat.

a. Ciri-Ciri Lagu Daerah

Menurut Subagyo, lagu daerah memiliki beberapa ciri khas, yaitu:

1) Sederhana

Lagu daerah biasanya bersifat sederhana baik melodi maupun syairnya. Tangga nada yang digunakan kebanyakan tangga nada pentatonis. Tangga nada pentatonis sebenarnya tidak dapat dituliskan dalam notasi umum. Namun, notasi pentatonis dapat diterapkan mendekati jajaran nada yang digunakan nada do-re-mi-sol-la.

2) Kedaerahan

Lirik syair lagu daerah sesuai dengan daerah atau dialek setempat yang bersifat lokal, karena lagu daerah tumbuh dari budaya daerah setempat dan artinya hanya dimengerti oleh daerah tersebut.

3) Turun-temurun

Lagu daerah pengajarannya bersifat turun-temurun dari orang tua kepada anaknya atau dari nenek kepada cucunya. Lagu daerah tersebut biasanya diciptakan dalam kondisi alam di daerah setempat.⁷⁴

b. Fungsi Lagu Daerah

Adapun fungsi dari lagu daerah sebagai berikut:

1) Upacara Adat

Di Sumba sebagai pengiring roh dalam upacara Merapu dan musik angklung dalam upacara Seren Taun (panen padi) di Sunda.

2) Pengiring Tari dan Pertunjukan

Lagu lagu langgam yang dipadu dengan gamelan di Jawa dipakai untuk mengiringi pementasan tari Serimpi di Jawa Tengah. Bisa juga dipakai unuk

⁷⁴ Meylana Pramudita, 'Pembelajaran Lagu Daerah Dalam Menanamkan Apresiasi Siswa Kelas V SD 3 Blimbing Kidul Kabupaten Kudu', 2017, 1-183.

pertunjukan wayang kulit, kethoprak, ludruk, drama dan sebagainya.

3) Media Bermain

Contohnya cublak cublak suweng dari Jawa Tengah, ampar-ampar pisang di Kalimantan Selatan, dan pok ame ame dari Betawi.⁷⁵

6. Mata Pelajaran SBdP

Seni merupakan usaha untuk mewariskan atau menularkan kemampuan berkesenian sebagai wujud transformasi kebudayaan dari generasi ke generasi yang dilakukan oleh para seniman. Seni dapat ditanamkan pemahaman dan wawasan budaya sehingga memungkinkan terjadinya nilai-nilai budaya yang melatarbelakangi kesenian yang bersangkutan. Plato pernah berkata: “Pendidikan seni harus menjadi dasar bagi pendidikan, *art education should be the basic of education*”.⁷⁶ Sustiawati, Suryatini dan Artati menjelaskan bahwa “Seni Budaya dan Prakarya atau yang biasa disebut sebagai SBdP adalah salah satu mata pelajaran yang ada dalam Kurikulum 2013, berlaku untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah”. Pendidikan seni merupakan sarana untuk pengembangan kreativitas siswa. Menurut Swastika “Tujuan dari SBdP adalah untuk mendorong, melatih, serta menyeimbangkan kemampuan berpikir rasional dan kepekaan sosial siswa serta mengembangkan kreativitas siswa”.⁷⁷ Mata pelajaran seni budaya pada pendidikan dasar bertujuan agar siswa memiliki kemampuan: (1) Memahami konsep dan pentingnya seni budaya, (2) Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya, (3) Menampilkan kreatifitas melalui seni budaya, (4) meningkatkan peran peserta seni budaya pada tingkat

⁷⁵ Mahyudin Sagala, *Op. Cit*, h. 20.

⁷⁶ Suhardi Pranoto, *SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN* (Surabaya: SAKURA PUTRA SURABAYA, 2021), h. 1–2.

⁷⁷ Desyva Nur Mahareni, ‘Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Mata Pelajaran SBdP Pada Tema 1 Kelas V Di SD Negeri Bugangan 02 Semarang’, *Jurnal Dwijaloka*, 2.1 (2021), 40–49.

lokal, regional, maupun global, (5) Mengolah dan mengembangkan rasa humanistik.⁷⁸ Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar merupakan satu dari sekian banyak pelajaran yang harus diikuti dan dikuasai oleh siswa. Seni Budaya dan Prakarya merupakan pembelajaran tematik yang ada di Madrasah Ibtidaiyah dan Sekolah Dasar. Mata pelajaran SBdP sangat penting dan diperlukan, terlebih lagi pada dunia pendidikan saat ini. Guru yang mengampu semua mata pelajaran termasuk SBdP harus mempunyai wawasan yang luas terhadap lagu-lagu seperti lagu daerah kepada siswa dengan tujuan dapat memahami banyak lagu daerah, mampu menyanyikan lagu daerah dengan baik, dan dapat menghargai nilai-nilai kebudayaan yang terkandung dalam lagu daerah tersebut.⁷⁹

Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) adalah pendidikan seni yang di dalamnya meliputi: seni rupa, musik, tari, dan seni keterampilan. Pendidikan seni budaya dan prakarya diberikan pada siswa sekolah dasar agar tetap menumbuhkan rasa kecintaan siswa terhadap seni budaya Indonesia. Rasa kecintaan ini dapat menimbulkan minat, kreativitas, dan apresiasi anak terhadap seni dan budaya bangsa. Pembelajaran seni di tingkat pendidikan dasar bertujuan untuk mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuan-tujuan psikologis-edukatif untuk pengembangan kepribadian siswa secara positif. Guru dapat mengetahui kemampuan serta kelemahan setiap siswa dalam perkembangan kognitif dan psikomotornya melalui pengamatan pada saat proses pembelajaran SBdP berlangsung.⁸⁰ Seni dapat dikatakan

⁷⁸ Suhardi Pranoto, *Op. Cit.*, h. 54.

⁷⁹ Nor Anisa, Husin, and Hikmatu Ruwaida, 'Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Di Madrasah Berbasis Kearifan Lokal', *Seminar Nasional Kahuripan*, 2020, 1-4 <<https://conference.kahuripan.ac.id/index.php/SNapan/article/download/28/27>>.

⁸⁰ Lia Mareza, 'Pendidikan Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Sebagai Strategi Intervensi Umum Bagi Anak Berkebutuhan Khusus', *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7.1 (2017), 35 <<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i1.p35-38>>.

tentang hakikat keindahan. Diterangkan bahwa keindahan merupakan suatu dari empat nilai mutlak atau tertinggi yang dibedakan menurut cabang filsafat khusus yang disebut axiology. Seni adalah suatu kenyataan dari suatu intuisi keindahan dalam suatu materi tertentu berkat bentuk-bentuk lahiriah materi tersebut, yang diciptakan selaras dengan intuisi itu.⁸¹ Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan seni budaya dan prakarya itu adalah salah satu faktor penentu dalam pembentukan kepribadian peserta didik dikarenakan pendidikannya bersifat banyak bahasa, banyak dimensi, dan banyak budaya. Pendidikan SBdP di sekolah dasar mempunyai fungsi dan tujuannya yaitu untuk mencapai multi-kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual, musikal, linguistik, logika, matematis, naturalis, dan kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual, moral, serta kecerdasan emosional.

Secara spesifik mata pelajaran SBdP meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.
- b. Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, dan memainkan alat musik.
- c. Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan atau tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.
- d. Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari, dan peran.⁸²

Pelajaran SBdP merupakan salah satu mata pelajaran yang harus menggunakan media pembelajaran, keberhasilan guru dalam menyampaikan materi SBdP

⁸¹ Rahmat Sugandi, *Pembelajaran Sastra Indonesia Konsep Sampai Aplikasi* (Surabaya: Lentera Pustaka Surabaya, 2017), h. 246–47.

⁸² H Susanti, 'Pengembangan Buku Panduan Membuat Batik Teknik Tulis Jumptu Pada Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Kelas V Di SD Muhammadiyah 16 Semarang', 2017, 1–83 <<http://lib.unnes.ac.id/31289/>>.

tercermin dalam kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.⁸³ Pembelajaran SBdP mampu mengembangkan kemampuan motorik siswa, karena pembelajaran SBdP menuntut siswa untuk bergerak dan pastinya bagus untuk tumbuh kembang serta perkembangan motoriknya.⁸⁴

B. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berfikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Apabila penelitian hanya membahas sebuah variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti disamping mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variabel, juga argumentasi terhadap variasi besaran variabel yang diteliti.⁸⁵

Kerangka berfikir ini bermula dari adanya masalah terhadap minat belajar lagu daerah siswa kelas IV di SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung masih tergolong rendah. Minat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar, karena minat merupakan kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Dari hasil observasi, masih rendahnya minat belajar lagu daerah pada siswa kelas IV dikarenakan pada umumnya siswa masih menganggap bahwa belajar lagu daerah itu sulit. Pada kelas eksperimen pembelajaran lagu daerah menggunakan media interaktif animasi, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran lagu daerah menggunakan media audio. Media

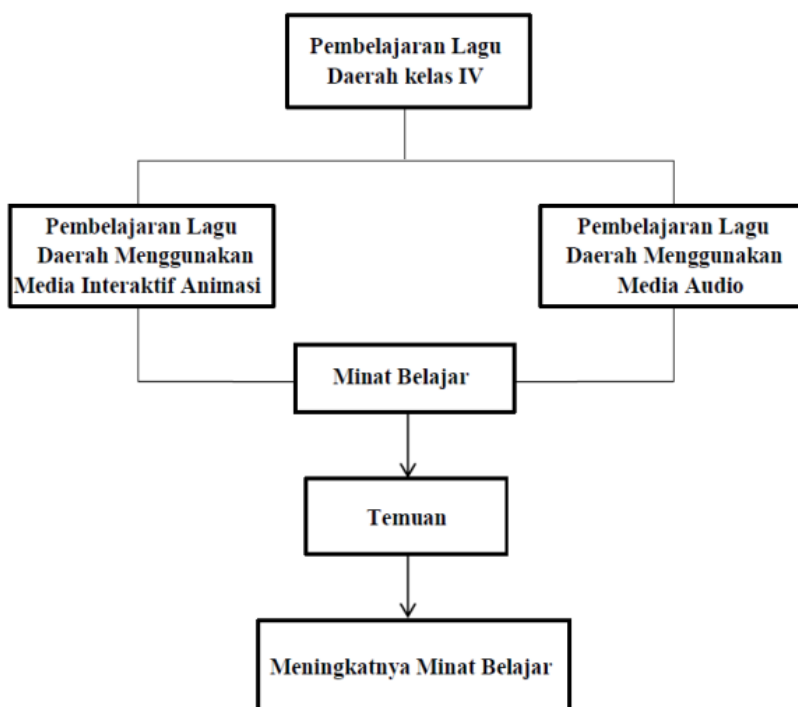
⁸³ Mahdalena Amir, 'Peningkatan Aktifitas Dan Hasil Belajar SBdP Melalui Media Bekas Bungkus Kopi Di Kelas VI Tunagrahita SLB Budi Karya Talago', *Pendidikan Kebutuhan Khusus*, III (2019), 10–13.

⁸⁴ Atik Nurhayati, Evy Fitria, and Septy Nurfadhillah, 'Peran Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Siswa Di SDS Islam Harapan Ibu School', *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2.3 (2020), 426–34.

⁸⁵ Sugiono, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (Bandung: ALFABETA, 2018), h. 60.

Interaktif Animasi ialah gabungan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan, sehingga media interaktif animasi dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa. Dengan menggunakan Media Interaktif Animasi, peneliti dapat menilai seberapa besar minat belajar siswa pada lagu daerah, sehingga dapat menemukan hasil minat belajar lagu daerah pada siswa, dan meningkat atau tidaknya minat belajar lagu daerah pada siswa. Kerangka berpikir dari penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Materi Lagu Daerah Siswa Kelas IV SDN 1 Sawah Lama Bandar Lampung dapat dipaparkan sebagai berikut:

Bagan 2.4 Kerangka Berfikir

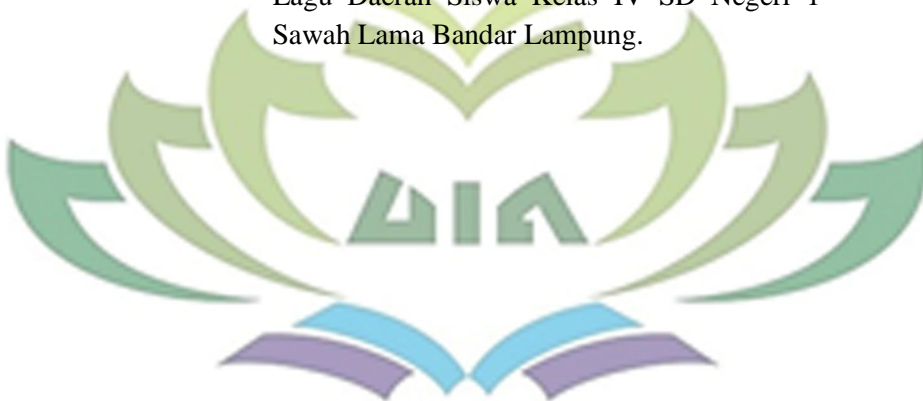


C. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu masalah, atau hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap suatu masalah yang diuji kebenarannya melalui penelitian.⁸⁶ Berdasarkan pernyataan dari rumusan masalah di atas, maka hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Materi Lagu Daerah Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung.

H_1 : Ada Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Materi Lagu Daerah Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sawah Lama Bandar Lampung.



⁸⁶ Jim Hoy Yam and Ruhayat Taufik, 'Hipotesis Penelitian Kuantitatif', *Jurnal Ilmu Administrasi*, 3.2 (2021), 96–102.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, Anak Agung Putu, *METODE PENELITIAN BISNIS KUANTITATIF DAN KUALITATIF* (Bali: CV. Noah Aletheia, 2019)
- Agustin, Siska Ayu, and Feriansyah Sesunan, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Pendekatan Sainstifik Menggunakan Adobe Flash', *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*, 1.1 (2019), 32–39 <<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPVTI>>
- Agustina, Lia, 'Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara', 2021, 1–112 <<http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/6467>>
- Ahmadi, Farid, Yuli Witanto, and Ika Ratnaningrum, 'Pengembangan Media Edukasi "Multimedia Indonesian Culture" (Mic) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34.2 (2017), 127–36 <<https://doi.org/10.15294/jpp.v34i2.12368>>
- Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021)
- Amir, Mahdalena, 'Peningkatan Aktifitas Dan Hasil Belajar SBdP Melalui Media Bekas Bungkus Kopi Di Kelas VI Tunagrahita SLB Budi Karya Talago', *Pendidikan Kebutuhan Khusus*, III (2019), 10–13
- Anisa, N, H Husin, and H Ruwaida, 'Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Di Madrasah Berbasis Kearifan Lokal', *Seminar Nasional Kahuripan*, 2020, 1–4 <<https://conference.kahuripan.ac.id/index.php/SNapan/article/view/28%0Ahttps://conference.kahuripan.ac.id/index.php/SNapan/article/download/28/27>>
- Ardiansyah, Wahyu, and Dita Rizki Amalia, 'Pembangunan Aplikasi Media Pembelajaran Lagu Daerah Berbasis Teknologi Multimedia', *Jurnal ICT: Information Communication & Technology*, 16.2 (2017), 48–52 <<https://doi.org/10.36054/jict-ikmi.v16i2.22>>

- Arikunto, Suharsimi, *DASAR-DASAR EVALUASI PENDIDIKAN, EDISI 3* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018)
- Armansyah, Firdausy, Sulton Sulton, and Sulthoni Sulthoni, 'Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi', *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2.3 (2019), 224–29 <<https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>>
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2019)
- Azwar, Saifuddin, *Penyusunan Skala Psikologi Edisi-3* (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2021)
- Bisri, W, 'Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Pemanasan Global Kelas Vii Smpn ...', *Digilibadmin.Unismuh.Ac.Id*, 2019 <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10345-Full_Text.pdf>
- Budiman, Aris, Ardian Arifin, and Ferry Marlianto, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada SMK Di Pontianak', *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 2.2 (2019), 133 <<https://doi.org/10.32672/jnkti.v2i2.1556>>
- Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: KENCANA, 2021)
- Diah, Inung, Sekreningsih Nita, Dosen Teknik Informatika, Fakultas Teknik, and Universitas Pgrri Madiun, 'Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa', *Journal of Computer and Information Technology*, 1.2 (2018), 68–75 <<http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>>
- Friantini, Rizki Nurhana, and Rahmat Winata, 'Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika', *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4.1 (2019), 6 <<https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>>
- Hemayanti, Ketut Lia, I Wayan Muderawan, and I Nyoman Selamat, 'Analisis Minat Belajar Siswa Kelas XI MIA Pada Mata Pelajaran Kimia', *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4.1

(2020), 20 <<https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24060>>

Herdianti, Shinta, Resa Respati, and Nana Ganda, 'Peranan Bahan Ajar Berbasis Lagu Daerah Pada Pembelajaran Angklung Di Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8.1 (2021), 51–61
<<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>>

Hidayah, Nurul dan Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019)

Istiqlal, Muhammad, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2.1 (2017)
<<https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>>

Joesyiana, Kiki, 'Penerapan Metode Pembelajaran Observasi Lapangan (Outdoor Study) Pada Mata Kuliah Manajemen Operasional (Survey Pada Mahasiswa Jurusan Manajemen Semester III Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Beserta Persada Bunda)', *PEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, 6.2 (2018), 90–103

Kurniawan, Asep, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018)

Kurniawan, Dian, Sinta Verawati Dewi, Jurusan Pendidikan, Matematika Fakultas, Keguruan Dan, Ilmu Pendidikan, and others, 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast- O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan', *Jurnal Siliwangi*, 3.1 (2017)
<<http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jspendidikan/article/view/193>>

Kurniawan, Fikri Yandi, Sardianto Markos Siahaan, and Hartono Hartono, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adventure Game Pada Materi Prinsip Animasi', *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6.2 (2020), 183–95
<<https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.28488>>

Kuswanto, Joko, and Yosita Walusfa, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VIII', *Innovative Journal of Curriculum and*

Educational Technology IJCET, 6.2 (2017), 58–64
<<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>>

Lismayanti, Mahlusi, Sri Nurhayati, and Tita Rosita, 'Peran Orang Tua Dalam Memotivasi Anak Untuk Mengikuti Pembelajaran E-Learning (Online) Dalam Meningkatkan Minat Baca Pada Program Kesetaraan Paket C Di Pkbn Srikandi', *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 4.2 (2021), 38
<<https://doi.org/10.22460/comm-edu.v4i2.6794>>

Lya, Yurindhar Rizcha Utama, Muchammad Hanief, and Mutiara Sari Dewi, 'Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Rumah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sd Negeri 1 Sidorenggo Ampelgading', *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 5.11 (2020), 69–77

M. Desy, R. Kholilur, F. Riza., 'Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire', *Jurnal Pendidikan Islam*, 13 (2020), 37–55
<<https://www.ejournal.iaisyarifuddin.ac.id>>

Mahareni, Desyva Nur, 'Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Mata Pelajaran SBDP Pada Tema 1 Kelas V Di SD Negeri Bugangan 02 Semarang', *Jurnal Dwijaloka*, 2.1 (2021), 40–49

Mareza, Lia, 'Pendidikan Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Sebagai Strategi Intervensi Umum Bagi Anak Berkebutuhan Khusus', *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7.1 (2017), 35
<<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i1.p35-38>>

Mulyani, Fitri, and Nur Haliza, 'Research & Learning in Faculty of Education Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3 (2021), 101–9
<<https://journal.universitaspahlawan.ac.id>>

Munarsih, 'Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ittihad Kota Jambi', 2020, 1–242
<<http://repository.uinjambi.ac.id/4282/>>

Mustafa, Pinton Setya, Hafidz Gusdiyanto Andif, Andif Victoria, Ndaru, Ndaru Kukuh Masgumelar, Nurika Dyah Lestariningsih Hanik, and others, 'Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif,

Dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga', 53.9 (2020), 1689–99

Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019)

Nurdin, Ismail, and Sri Hartati, *METODOLOGI PENELITIAN SOSIAL* (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019)

Nurdyansyah, *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF* (Sidoarjo, Jawa Timur: UMSIDA Press, 2019)

Nurfasihah, 'Pengaruh Media Interaktif Animasi Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Iv Min Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai', 2017, 1–106 <<http://repositori.uin-alauddin.ac.id/7468/>>

Nurhayati, Atik, Evy Fitria, and Septy Nurfadhillah, 'Peran Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Siswa Di SDS Islam Harapan Ibu School', *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2.3 (2020), 426–34

Nuryadi, Tutut Dewi Astut Dkk, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta: SIBUKU MEDIA, 2017)

Palimbong, Yunita Wulandari, Syukur Saud, and Nurming Saleh, 'Penerapan Media Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas II SMAN 11 Makassar', *Diss. Universitas Negeri Makassar*, 2020, 1–10 <http://eprints.unm.ac.id/19283/1/Artikel_Yunita_Wulandari_Palimbong.pdf>

Petronela, Renyaan DKK, 'Makna Dan Nilai Budaya Yang Terkandung Dalam Lagu-Lagu Daerah Evav Di Maluku Tenggara Kajian Antropology Sastra', *Jurnal DISASTRI*, 2 (2020), 1–9 <<http://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/disastri/article/view/845>>

Ponza, Putu Jerry Radita, I Nyoman Jampel, and I Komang Sudarma, 'Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa

- Kelas Iv Di Sekolah Dasar’, *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6.1 (2018), 9–19
<<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20257>>
- Pramudita, Meylana, ‘Pembelajaran Lagu Daerah Dalam Menanamkan Apresiasi Siswa Kelas V SD 3 Blimbing Kidul Kabupaten Kudu’, 2017, 1–183
- Pranota, Suhardi, *SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN* (Surabaya: SAKURA PUTRA SURABAYA, 2021)
- Putri, Kabel, Sutrisno Djaja, and Bambang Suyadi, ‘Pengaruh Minat Belajar Dan Jam Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kesamben Kabupaten Jombang’, *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11.2017 (2017), 67–74
- Rahman, Aisyah, Kurnia Afdillah, and Taufik Arfan, ‘Eksplorasi Desain Akademi Desain Animasi Dengan Pendekatan Arsitektur Nusantara’, *National Academic Journal Of Architectur*, 4.2 (2017), 149–59 <<http://journal.uin-alauddin.ac.id>>
- Raihan, ‘Metodologi Penelitian’, *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2019), 1689–99
- Ratnasari, Ika Wanda, ‘Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika’, *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5 (2017), 289–93 <e-journals.unmul.ac.id>
- Reski, Niko, ‘Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh’, *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1.11 (2021), 2485–90 <<https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/496>>
- Sagala, Mahyudin, ‘Pengaruh Lagu Daerah Terhadap Peningkatan Rasa Nasionalisme Siswa MTs Negeri 2 Medan’, 2017, 1–67 <[http://repository.umsu.ac.id/bitstream/123456789/2409/1/Pengaruh Lagu Daerah Terhadap Peningkatan Rasa Nasionalisme Siswa MTs Negeri 2 Medan.pdf](http://repository.umsu.ac.id/bitstream/123456789/2409/1/Pengaruh%20Lagu%20Daerah%20Terhadap%20Peningkatan%20Rasa%20Nasionalisme%20Siswa%20MTs%20Negeri%20Medan.pdf)>
- Samsu, *METODE PENELITIAN: (Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)* (Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA), 2017)

- Sari, Dewi Puspita, 'E-Book Interaktif Tutorial Pembuatan Animasi 2D Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi Dasar Di SMK Perdana Semarang', 2019, xiii–72 <<http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/36957>>
- Septiana, Amalia Husna Zahrotus dan Delia Indrawati, 'Analisis Lagu Daerah Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Matematika', *JPGSD*, 8 (2020), 1–14 <<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35905>>
- Shoffan Shoffa, Dkk, *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi* (Jawa Timur: CV. AGRAPANA MEDIA, 2021)
- Sidik, and Nanda; Annisa, 'Animasi Interaktif Pengetahuan Dasar Bahasa Dan Matematika Berbasis Multimedia', *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, 14.2 (2017), 83–90 <<http://www.nusamandiri.ac.id/>>
- Sugandi, Rahmat, *Pembelajaran Sastra Indonesia Konsep Sampai Aplikasi* (Surabaya: Lentera Pustaka Surabaya, 2017)
- Sugiono, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (Bandung: ALFABETA, 2018)
- Sunami, Mayang Ayu, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5.4 (2021), 1940–45 <<https://jbasic.org/index.php/basicedu>>
- Surjono, Herman Dwi, *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Konsep Dan Pengembangan* (Yogyakarta: UNY Press, 2017)
- Susanti, H, 'Pengembangan Buku Panduan Membuat Batik Teknik Tulis Jumput Pada Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Kelas V Di SD Muhammadiyah 16 Semarang', 2017, 1–83 <<http://lib.unnes.ac.id/31289/>>
- Susanti, Lidia, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019)
- Sutrisno, *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar TIK Materi*

Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran (Malang: Ahlimedia Press, 2021)

Yam, Jim Hoy, and Ruhiyat Taufik, 'Hipotesis Penelitian Kuantitatif', *Jurnal Ilmu Administrasi*, 3.2 (2021), 96–102

Yanti, Hikma, Sri Wahyuni, Pramudya Dwi, and Aristya Putra, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Disertai Drills Pada', *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6 (2012), 348–55
<<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/6224>>

Yusuf, Muri, *METODE PENELITIAN: KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN PENELITIAN GABUNGAN* (Jakarta: KENCANA, 2017)

