

The Effectiveness of 3D Animation Video Media on Science Learning Interests of Class III Students

Helena Cristine Paulina Marbun^{1*}, Ainur Rosyid²

Universitas Esa Unggul

Corresponding Author: Helena Cristine Paulina Marbun elenacrstine@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: 3D Animation, Learning Interest, Science

Received : 4 August

Revised : 18 August

Accepted: 22 September

©2023 Marbun, Rosyid: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

Interest is a condition where someone has attention and interest to do something. Lack of student involvement and interest in learning can occur because the learning media used by teachers cannot attract students' attention. The research conducted at SDN Grogol 05 aims to find out whether 3D animation video media is effective in increasing interest in learning science in grade III students. This type of research is quantitative, using an experimental research model with a true experimental research design post-test only control group with questionnaires used as data collection instruments. The results showed that the average score for the treated class interest was 93.14, while the average score for students without treatment was 83.04. Based on independent measurements, the test sample obtained a significance value of $0.000 < 0.05$ so that the use of 3D animated video media affects the significance which means that students' interest in learning increases, and there is a difference between the interest in learning experimental and control classes. So from this study, it was concluded that the use of 3D animation video media is effective in increasing the interest in learning science of grade III students

Efektivitas Media Video Animasi 3D Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas III

Helena Cristine Paulina Marbun^{1*}, Ainur Rosyid²

Universitas Esa Unggul

Corresponding Author: Helena Cristine Paulina Marbun

elenacrstine@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: 3D Animation, Learning Interest, Science

Received : 4 August

Revised : 18 August

Accepted: 22 September

©2023 Marbun, Rosyid: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Minat merupakan keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian dan ketertarikan untuk melakukan sesuatu. Kurangnya keterlibatan dan minat siswa dalam belajar dapat terjadi karena media pembelajaran yang digunakan guru kurang dapat menarik perhatian siswa. Penelitian yang dilakukan di SDN Grogol 05 bertujuan untuk mengetahui apakah media video animasi 3D efektif dalam meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas III. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif, menggunakan model penelitian eksperimen dengan desain penelitian true eksperimental post-test only control group dengan kuesioner yang digunakan sebagai instrumen pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai minat kelas diberi perlakuan sebesar 93,14, sedangkan nilai rata-rata siswa tanpa perlakuan sebesar 83,04. Berdasarkan pengukuran mandiri, sampel uji diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga penggunaan media video animasi 3D mempengaruhi signifikansi yang berarti minat belajar siswa meningkat, dan terdapat perbedaan antara minat belajar eksperimen dan kelas kontrol. Maka dari penelitian ini disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi 3D efektif meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas III

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya yaitu sebagai pengembangan pembelajaran. Pengembangan yang dapat dilakukan yaitu dengan pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan sebagai penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran menempati posisi penting dalam keberlangsungan belajar mengajar. Adanya media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa, sehingga akan memberikan hasil belajar yang maksimal (Novita, Sukmanasa, and Pratama 2019). Namun, masih ada guru yang belum mampu mengembangkan media pembelajaran sebagai sarana dalam belajar mengajar. Media pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran rupanya masih dianggap asing. Kurangnya pemahaman teknologi membuat guru enggan untuk menggunakan media pembelajaran, sehingga berdampak pada kurangnya minat siswa untuk belajar.

Minat diartikan sebagai situasi dimana seseorang memiliki perhatian dan ketertarikan untuk melakukan sesuatu. Minat dapat timbul karena adanya perhatian terhadap suatu hal, yang menjadikan seseorang ingin untuk mengetahui dan mempelajarinya lebih jauh. Peran aktif dari guru sangat diperlukan dalam pembentukan minat belajar pada diri siswa. Ketika siswa sudah memiliki minat belajar dalam dirinya, maka hal itu akan memengaruhi hasil belajarnya. Faktor yang mempengaruhi minat belajar berasal dari luar dan dalam diri siswa. Dikutip dari (Mesra, Kuntarto, and Chan 2021) faktor internal yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa adalah perasaan senang dan ketertarikan dalam pembelajaran, sedangkan faktor eksternalnya yaitu sarana dan prasarana, guru, dan orang tua. Maka dari itu guru agar dapat membuat keadaan kelas menjadi nyaman dan menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan minat belajarnya.

Minat belajar siswa kelas IIIC SDN Grogol 05 Jakarta Barat cenderung terlihat rendah. Kurangnya keterlibatan dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran dapat terjadi karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak dapat membuat siswa menjadi fokus dan tertarik pada pembelajaran tersebut. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan sebuah media yang interaktif adalah IPA. Berdasarkan hasil PISA tahun 2015 sampai 2018 rata-rata nilai IPA negara OECD adalah 493, sedangkan Indonesia berada di posisi yang rendah dengan skor IPA 403 (Narut and Supradi 2019). Oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran yang interaktif, sehingga siswa memiliki minat dalam belajar IPA. Namun, pada kelas III C media konvensional tidak dapat membuat siswa terlibat aktif. Peran media pembelajaran sangat penting sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan menjadikan pelajaran IPA menjadi interaktif. Salah satu kunci dalam belajar adalah bagaimana guru dapat membuat siswa antusias selama kegiatan berlangsung (Syofyan 2019).

Minat merupakan keinginan yang ada dalam diri seseorang. Ketika seseorang melihat sesuatu yang menarik perhatiannya, maka minat untuk memiliki hal tersebut akan muncul dalam dirinya. Pengukuran minat dapat dilakukan dengan empat indikator, yaitu atensi, tertarik untuk belajar, perasaan senang, dan keterlibatan dalam belajar (Eri Susmiati 2020). Minat dan motivasi menjadi penentu keberhasilan belajar siswa. Ketika siswa memiliki minat dan motivasi dalam belajar maka materi pelajaran akan mudah dicerna. Hal utama yang harus diperhatikan untuk dapat meningkatkan motivasi pada siswa adalah peran aktif guru (Manurung, Abdul Halim, and Ainur Rosyid 2021).

Melihat fenomena tersebut, permasalahan yang ditemukan di kelas III C SDN Grogol 05 adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam pelajaran IPA yang berpengaruh pada minat belajar siswa. Oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran IPA merupakan proses interaksi guru dan siswa mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dan lingkungan sekitar. Pembelajaran IPA mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi secara ilmiah, dengan materi pengetahuan alam disekitar aktivitas siswa (Novayulianti and Syofyan 2021). Pembelajaran IPA diharapkan untuk dapat memicu minat siswa dalam meningkatkan kapabilitas siswa terhadap alam. Salah satu hal yang mampu menjadi pemicu minat siswa adalah penggunaan media pembelajaran berbasis video.

Media pembelajaran video merupakan media yang mampu merangsang pikiran siswa dengan cara menayangkan informasi secara audiovisual. Menurut (Laksami, Kadek, and Mirayani 2020) media pembelajaran berbasis video memungkinkan siswa belajar dengan lebih realistis dan menghindari pembelajaran yang abstrak. Video merupakan bagian dari media pembelajaran yang mampu mendukung guru dalam menerapkan belajar interaktif. Video interaktif ini melibatkan siswa secara aktif dalam mempelajari materi pelajaran (Wardani and Syofyan 2018).

Video animasi 3D memiliki keunggulan dalam kegunaannya sebagai media pembelajaran. Menurut (Ho, Sun, and Tsai 2019) video animasi 3D ini lebih realistis, dibandingkan dengan video 2D. Manfaat dari media video animasi 3D ini adalah : 1) pembelajaran yang dilakukan akan menjadi lebih menarik, 2) kegiatan belajar mengajar akan lebih aktif, 3) meningkatkan hasil belajar dan 4) waktu yang digunakan lebih efisien. Penggunaan media video animasi 3D dalam proses belajar mengajar dapat menjadi sebuah pengalaman baru bagi siswa, selain itu materi yang disampaikan dengan menggunakan media video animasi 3D ini akan terlihat lebih nyata.

Guru kelas IIIC berdasarkan hasil wawancara menyatakan bahwa penerapan media konvensional pada pembelajaran IPA tidak dapat membantu siswa dalam memahami materi. Guru kelas IIIC SDN Grogol 05, dalam wawancara langsung tidak terstruktur menyampaikan bahwa ketika dalam proses belajar tatap muka, setelah guru memberi penjelasan dan memberi tugas masih banyak siswa dengan hasil belajar dibawah ketuntasan minimum. guru mengatakan bahwa masih banyak siswa yang memperoleh nilai 50, bahkan hanya dua sampai tiga siswa yang memperoleh nilai sempurna 100. Salah satu

materi yang menurut guru sulit untuk dipahami siswa dengan penggunaan media konvensional adalah materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Guru mengatakan bahwa seharusnya pada materi tersebut guru dapat menyajikan contoh bagaimana proses pertumbuhan tumbuhan dan ciri-ciri makhluk hidup dengan lebih detail. Penggunaan media konvensional yang dilakukan guru tidak dapat mengilustrasikan materi tersebut, sehingga siswa tidak tertarik dan akhirnya sulit untuk memahami materi.

Melihat fenomena tersebut, permasalahan yang ditemukan di kelas III C SDN Grogol 05 adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam pelajaran IPA yang berpengaruh pada minat belajar siswa. Oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, peneliti merumuskan masalah 'apakah penerapan media video animasi 3D efektif dalam meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas III?'

TINJAUAN PUSTAKA

Minat Belajar

Minat belajar merupakan hal yang paling penting dalam proses belajar mengajar. Minat belajar diartikan sebagai ketertarikan siswa terhadap suatu pelajaran yang membuat siswa ingin mempelajari dan memahami pelajaran tersebut (Inggriyani, Hamdani, and Dahlan 2019). Siswa yang memiliki minat pada sebuah mata pelajaran, maka akan memberikan perhatian lebih pada mata pelajaran tersebut (Syofyan 2019). Hal ini menjadi sebuah tantangan bagi guru agar dapat menciptakan minat belajar pada diri siswa.

Peran aktif dari guru sangat diperlukan untuk dapat membentuk minat belajar siswa, sehingga semakin siswa memiliki minat dalam belajar maka hasil belajar siswa akan semakin baik. Minat belajar sendiri juga diartikan oleh (Falah 2017) sebagai suatu perasaan senang dan tertarik dalam diri terhadap kegiatan belajar yang diyakini dapat memberikan manfaat. Unsur-unsur penentu minat belajar menurut Cronbrach dikutip dari (Alauddin 2019) ditentukan oleh Tujuan, kesiapan, situasi, interpretasi, respons, konsekuensi, dan reaksi terhadap kegagalan.

Pembelajaran IPA

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa pada lingkungan belajar. Pembelajaran IPA merupakan proses interaksi yang dilakukan guru dan siswa mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dan lingkungan sekitar. Ilmu Pengetahuan Alam atau dengan nama lain sains, merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang didalamnya mempelajari gejala alam (Nurdiansyah, dan Amalia 2018). Dalam pembelajaran IPA, siswa diajak untuk bisa mengembangkan kompetensinya dengan cara mendapatkan pengalaman secara langsung tentang alam sekitar. Samatowa dikutip dari (Sulthon 2017) mengemukakan pendapatnya mengenai pengertian IPA, yaitu suatu ilmu hasil dari observasi dan eksperimen, yang berhubungan dengan gejala alam dan tersusun dengan teratur.

Pembelajaran IPA mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi secara ilmiah, dengan materi pengetahuan alam disekitar aktivitas siswa (Novayulianti and Syofyan 2021). Pembelajaran IPA diharapkan untuk dapat memicu minat siswa dalam meningkatkan kapabilitas siswa terhadap alam. IPA dalam konsepnya berhubungan dengan fakta-fakta yang nyata, yang terjadi dalam lingkungan (Syofyan 2019). Maka dari itu IPA sebagai pengetahuan merupakan proses yang didalamnya terdapat fakta, penalaran, hingga sebuah prinsip untuk memprediksi. Pembelajaran IPA menekankan kepada siswa untuk dapat mengembangkan kompetensi dengan pengalaman langsung mengenai alam.

Dalam pembelajaran IPA terdapat model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru agar proses belajar dapat berlangsung baik. Menurut (Ismail 2018) model pembelajaran IPA antara lain : pembelajaran langsung, model pembelajaran Children Learning In science (CLIS), dan model pembelajaran berbasis masalah. Guru dapat memilih model pembelajaran dengan melihat karakter dan kondisi intelektual siswa.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung dalam belajar. Media pembelajaran merupakan wadah bagi guru untuk menyalurkan pesan kepada siswa (Agustina, Suyatna, and Suyanto 2017) . Adanya media pembelajaran membantu siswa dalam menerima pembelajaran yang disampaikan guru dengan lebih efektif. Dikutip dari (Kupiainen and Kotilainen 2015) dalam bukunya yang berjudul *Reflections on Media Education Futures | Nordicom* menuliskan bahwa media digunakan untuk meningkatkan serta menumbuhkan keterampilan siswa.

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan guru sebagai pendukung proses pembelajaran, yaitu : a) media audio, b) media visual, c) media audio visual, d) media gambar, e) media serbaneka, dan f) media peta dan globe (Tafonao 2018). Besarnya peran media dalam pendidikan sehingga diharapkan guru untuk dapat menggunakan media pembelajaran, untuk dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar.

Video Animasi 3D

Video animasi 3D adalah media pembelajaran yang mengkombinasikan teknologi audio dan visual tiga dimensi. Tiga dimensi adalah bentuk objek yang memiliki panjang, lebar dan tinggi (Sarassati, Amrullah, and Saipullah 2018). Video animasi 3D memiliki keunggulan dalam kegunaannya sebagai media pembelajaran. Menurut (Ho et al. 2019) video animasi 3D ini lebih realistis, dibandingkan dengan video 2D.

Menurut (Zakir et al. 2021) IPA adalah mata pelajaran yang memerlukan visualisasi dalam pembelajaran, sehingga video animasi 3D adalah media yang tepat untuk digunakan. Manfaat dari media video animasi 3D ini adalah : 1) pembelajaran yang dilakukan akan menjadi lebih menarik, 2) kegiatan belajar mengajar akan lebih aktif, 3) meningkatkan hasil belajar dan 4) waktu yang digunakan lebih efisien. Video animasi 3D dapat memberikan kesan kepada siswa (Daniati 2020). Penggunaan media video animasi 3D dalam proses belajar mengajar dapat memberikan pengalaman yang baru bagi siswa, serta materi yang disampaikan akan lebih nyata.

Kemajuan teknologi yang ada dapat membantu dalam proses belajar, salah satunya adalah sebagai media pembelajaran. Video animasi merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam kegiatan belajar. Adanya perkembangan teknologi juga membuat manusia mengembangkan inovasi baru dari video animasi, yaitu animasi 3D(tiga dimensi). Video animasi 3D ini berbeda dengan video animasi 2D. Video animasi 3D menyediakan tampilan karakter dengan bentuk yang lebih jelas, dan realistis daripada 2D, maka dari itu dengan video animasi 3D ini akan sangat membantu guru dalam menerapkan pembelajaran interaktif kepada siswa.

Karakteristik Siswa SD

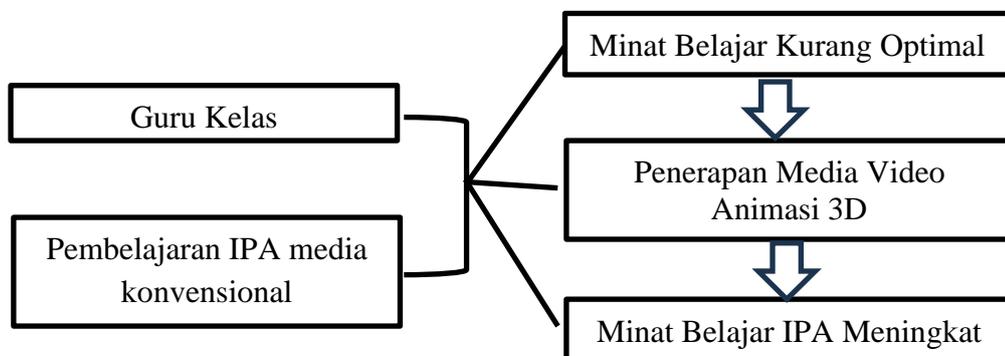
Seorang guru harus mampu memahami bagaimana karakter dari setiap peserta didiknya. Pemahaman karakteristik siswa ini dimaksudkan agar guru mampu menentukan, strategi, media, tujuan, dan metode mengajar dalam kelas (Septianti and Afiani 2020). Setiap siswa memiliki karakter yang berbeda-beda. Karakteristik siswa adalah bentuk kelakuan siswa yang dimilikinya (Arlyanti and Apriliya 2018). Karakteristik siswa dapat diartikan juga sebagai kualitas diri seseorang yang merupakan hasil dari lingkungan sosialnya (Arsa and Adiarta 2017).

Menentukan karakteristik siswa adalah cara guru untuk mengetahui ciri-ciri tiap siswa. Berdasarkan pada teori Piaget dalam (Marinda 2020), perkembangan kognitif pada siswa SD kelas 3 berada pada tahap operasi konkrit. Tahap operasi konkrit merupakan tahap dimana anak sudah mampu berfikir logis dan dapat mengklasifikasikan sesuatu yang ada, namun belum mampu dalam memecahkan sebuah masalah yang abstrak. Anak dengan tahap operasi konkrit ini berada pada kisaran umur 7-11 tahun.

Berdasarkan pemaparan mengenai karakteristik siswa SD, dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa adalah sebuah ciri khas yang dimiliki oleh siswa. Setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda, maka guru harus mampu memahami karakter setiap siswanya, agar proses belajar dapat berjalan lancar.

Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan bahwa diduga media video animasi 3D efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

METODOLOGI

Penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan jenis penelitian eksperimental dengan metode eksperimen, yang mana dalam penelitiannya melakukan percobaan terhadap objek yang diteliti. Desain metode eksperimental yang digunakan adalah *true experiment post-test only control group design*. Desain ini merupakan sebuah desain metode eksperimen dengan membandingkan kelas eksperimen (Kelas III C) dan kelas kontrol (Kelas III A). Dari kelas-kelas tersebut, akan diberikan satu perlakuan pada kelas III C berupa video animasi 3D, sedangkan pada kelas III A hanya menggunakan media konvensional tanpa adanya perlakuan seperti kelas eksperimen.

Penelitian ini terdiri dari variabel bebas serta variabel terikat. Media video animasi 3D sebagai variabel yang mempengaruhi, dan minat belajar siswa sebagai variabel yang dipengaruhi. Penelitian ini dengan jumlah total 85 siswa, yaitu seluruh siswa kelas III SDN Grogol 05 dipilih sebagai populasi penelitian., dan sampel penelitian ini adalah siswa kelas IIIA dan IIIC dengan total 56 siswa. Data pada penelitian ini diambil dengan menggunakan instrumen angket dan lembar observasi.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif, uji prasyarat dengan menggunakan uji normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis atau uji parsial.

HASIL PENELITIAN

Statistik Deskriptif Angket Minat Belajar

Hasil angket minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol setelah melakukan pembelajaran dengan media yang berbeda, kemudian dianalisis dengan perhitungan statistik menggunakan SPSS versi 25 seperti tabel berikut.

Tabel 1. Perhitungan Statistik Minat Belajar Siswa

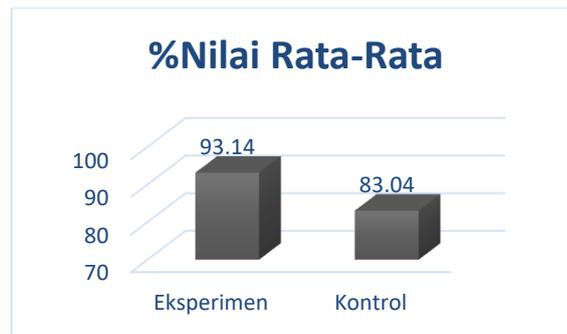
Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Eksperimen	28	9	55	64	1669	59.61	2.859	8.173
Kontrol	28	13	46	59	1488	53.14	3.418	11.683
Valid N (listwise)	28							

Berdasarkan data perhitungan statistik seperti pada tabel 1, kemudian dilakukan perhitungan persentase nilai rata-rata angket respon siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan rumus sebagai berikut :

$$\% \text{Jumlah Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Siswa}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\% \text{ Nilai Rata-rata} = \frac{\text{Persentase Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Responden}}$$

Hasil dari persentase nilai rata-rata kemudian diubah menjadi bentuk grafik seperti berikut.



Gambar 2. Grafik Persentase Rata-rata Minat Belajar

Grafik di atas menunjukkan bahwa persentase rata-rata skor hasil angket minat belajar siswa kelas IIIC adalah 93,14%, sedangkan persentase rata-rata untuk minat belajar kelas IIIA adalah 83,04%. Berdasarkan grafik di atas diketahui bahwa minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tinggi dengan perbedaan minat 10,01% antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk persentase penilaian, dapat dilihat berikut ini.

Tabel 2. Persentase Penilaian

% NILAI	KRITERIA
100 - 117	Sangat Tinggi
82 - 99	Tinggi
64 - 81	Sedang
46 - 63	Rendah
28 - 45	Sangat Rendah

Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* SPSS for windows release 25. Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui bahwa hasil angket minat belajar dan media video animasi 3D berada pada kategori tinggi.

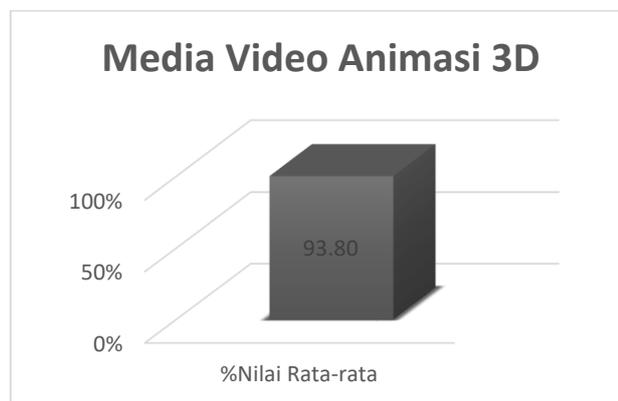
Statistik Deskriptif Angket Media Video Animasi 3D

Hasil angket media video animasi pada kelas eksperimen kemudian dianalisis dengan perhitungan statistik menggunakan SPSS versi 25 seperti tabel berikut.

Tabel 3. Perhitungan Statistik Media Video Animasi 3D

Descriptive Statistics								
	N	Rang e	Mini mum	Maxi mum	Sum	Mean	Std. Deviatio n	Varia nce
MediaVideo	28	12	56	68	1786	63.79	3.337	11.138
Valid N (listwise)	28							

Berdasarkan data perhitungan, kemudian dilakukan perhitungan persentase nilai rata-rata angket respon siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil dari persentase nilai rata-rata kemudian diubah menjadi bentuk grafik seperti berikut.



Gambar 3. Grafik Persentase Rata-rata Media Video Animasi 3D

Grafik batang tersebut menunjukkan persentase nilai yang didapatkan dari angket media video animasi 3D sebesar 93,80%. Sehingga dari grafik tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media video animasi berada pada kategori tinggi. yang artinya siswa mampu belajar dengan menggunakan media video animasi 3D.

Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Hasil uji normalitas minat belajar kelas eksperimen berada pada nilai signifikansi 0,159 dan 0,200 untuk hasil dari kelas kontrol. Apabila nilai signifikansi >0,05 maka berdistribusi normal, sehingga minat belajar kelas eksperimen dan control berada pada distribusi normal.

Tabel 4. Uji Normalitas

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Jumlah	Kelas	.142	28	.159	.938	28	.098
	Eksperimen						
	Kelas Kontrol	.126	28	.200*	.959	28	.337

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

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Hasil perhitungan diketahui bahwa nilai signifikansi adalah sebesar 0,553. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa data minat belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen, karena nilai signifikasinya >0,05.

Tabel 5. Uji Homogenitas Uji Parsial(t)

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Jumlah	Based on Mean	.357	1	54	.553
	Based on Median	.426	1	54	.517
	Based on Median and with adjusted df	.426	1	51.305	.517
	Based on trimmed mean	.355	1	54	.554

Tabel 6. Independent Sample Test

Independent Samples Test					
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
Jumlah	Equal variances assumed	0,357	0,553	7,676	54
	Equal variances not assumed			7,676	52,364
Independent Samples Test					
		t-test for Equality of Means			
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	
Jumlah	Equal variances assumed	0,000	6,464	0,842	
	Equal variances not assumed	0,000	6,464	0,842	

Uji hipotesis ini menggunakan perhitungan dengan *independent sample test* untuk mencari tahu apakah terdapat perbedaan pada sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap minat belajar siswa. Hasil uji hipotesis minat belajar siswa dengan bantuan dari *software* SPSS versi 25.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi 3D pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi. Hasil angket menunjukkan bahwa media video animasi 3D berkategori tinggi, yang berarti siswa kelas eksperimen tertarik pada media video animasi 3D dan mampu belajar menggunakan media video animasi 3D.

Hasil minat belajar siswa kelas eksperimen berdasarkan data angket menunjukkan bahwa minat belajar siswa berada pada kategori tinggi. Kategori tinggi pada minat kelas eksperimen dapat diartikan bahwa dengan penggunaan media video animasi 3D siswa memiliki ketertarikan pada materi yang diajar, mengikuti pembelajaran dengan perasaan senang, dan siswa mampu memusatkan perhatiannya kepada video animasi 3D yang diberikan.

Meskipun kedua kelas dengan media yang berbeda mendapat repons tinggi dari siswa, tetapi perbedaan jumlah skor persentase pada kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi 3D lebih tinggi daripada kelas kontrol dengan media konvensional papan tulis. Siswa memberi respons yang tinggi pada media video animasi 3D karena siswa lebih tertarik belajar menggunakan video animasi 3D, karena tidak membosankan dan dapat dengan jelas melihat proses yang terjadi di dalam materi yang diajarkan. Sedangkan penggunaan media konvensional dapat meningkatkan minat siswa ketika guru mampu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

Berdasarkan pernyataan di atas tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi 3D efektif dalam meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas III. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media video animasi 3D mempengaruhi signifikansi yang berarti minat belajar peserta didik meningkat, serta terdapat perbedaan antara minat belajar kelas eksperimen dan kontrol.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Hasil dari *independent sample test* pada SPSS versi 25, diperoleh nilai *t* hitung lebih besar dari *t* tabel yaitu $7,676 > 2,005$ dengan taraf sig.(2-tailed) sebesar 0,000 dimana nilai sig. kurang dari 0,05 pada data kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media video animasi 3D mempengaruhi signifikansi yang berarti minat belajar peserta didik meningkat, serta terdapat perbedaan antara minat belajar kelas eksperimen dan kontrol. Sehingga kesimpulan dari hasil penelitian ini yaitu media video animasi 3D efektif dalam meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas III.

Rekomendasi yang dapat dikemukakan dari hasil penelitian ini, yaitu Bagi guru, pada saat menjelaskan materi ciri-ciri makhluk hidup diharapkan menggunakan media yang mampu mendeskripsikan isi dari materi tersebut dengan jelas dan baik, sehingga peserta didik dapat dengan mudah mencerna

dan memahaminya. Media yang dapat digunakan guru adalah media video animasi 3D.

PENELITIAN LANJUTAN

Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian terhadap media video animasi 3D diharapkan untuk dapat melakukan kembali penelitian penggunaan media video animasi 3D terhadap hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dari berbagai pihak dalam penulisan proposal skripsi ini tidak dapat selesai dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. Ir. Arief Kusuma Among Praja, MBA selaku Rektor Universitas Esa Unggul,
2. Ibu Dr. Harlinda Syofyan, S.Si, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul,
3. Ibu Dr. Ratnawati Susanto, S.Pd, MM, M.Pd selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul dan selaku Dosen Pembimbing Akademik.
4. Bapak Dr. Mujazi, S.KM, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Esa Unggul,
5. Bapak Ainur Rosyid, SPdI, MA selaku Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi,
6. Bapak Dr. Muhammad Soleh Hapudin, M.Si selaku Dosen Pendidikan Gurus Sekolah Dasar sekaligus Dosen Penguji Sidang,
7. Bapak Dr. Abdul Halim, M.Pd selaku Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar sekaligus Dosen Penguji Sidang
8. Orang tua, saudara-saudari yang selalu memberikan doa, bimbingan, dukungan serta kasih sayang yang selalu tercurah selama ini.
9. Teman-teman seperjuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Esa Unggul yang saling memotivasi, memberi semangat untuk bersama-sama menyelesaikan proposal skripsi ini,
10. Sebong yang juga selalu menjadi penyemangat saya untuk menyelesaikan proposal skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Dina, Agus Suyatna, and Eko Suyanto. 2017. "Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Gambar Bergerak Dengan Gambar Diam." *Jurnal Pembelajaran Fisika* 5(1):25-34.
- Alauddin. 2019. "Faktor-Faktor Determinan Dan Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Peserta Didik." *Jurnal Konsepsi* 8(3):120-27.
- Arlyanti, Indri, and Seni Apriliya. 2018. "Pemilihan Bahan Ajar Cerita Anak Berdasarkan Karakteristik Siswa SD." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5(1):221-31.
- Arsa, I. Putu Suka, and Agus Adiarta. 2017. "Pengembangkan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Berorientasi Pemberdayaan Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp) Di Jembrana." *Proceeding Semnasvoktek* 2:390.
- Daniati, Nina Tri. 2020. "Video Referensi Sebagai Solusi Pembelajaran Animasi 3D Di Tengah Pandemi Covid-19." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 5(1). doi: 10.51169/ideguru.v5i1.128.
- Eri Susmiati. 2020. "Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Discovery Learning Dan Media Video Dalam Kondisi Pandemi Covid-19 Bagi." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 7(3):36-40.
- Falah, Bintari Nur. 2017. "Pengaruh Gaya Belajar Siswa Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *Euclid* 6(1):25-34.
- Ho, Li Hsing, Hung Sun, and Tsun Hung Tsai. 2019. "Research on 3D Painting in Virtual Reality to Improve Students' Motivation of 3D Animation Learning." *Sustainability (Switzerland)* 11(6):1-17. doi: 10.3390/su11061605.
- Inggriyani, Feby-, Acep Roni Hamdani, and Taufiqulloh Dahlan. 2019. "Minat Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Blended Learning Melalui Google Classroom Pada Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia SD." *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran* 3(1):28. doi: 10.26858/pembelajar.v3i1.8649.
- Ismail, Ali. 2018. *Model-Model Pembelajaran Dalam Mata Pelajaran Ipa*.
- Kupiainen, Reijo, and Sirkku Kotilainen. 2015. *Reflections on Media Education Futures | Nordicom*.

- Laksami, Ni Komang, Yasa I. Kadek, and Kadek Mirayani. 2020. "The Use of Animation Video As Learning Media for Young." 42-52.
- Manurung, Alberth, Abdul Halim, and Ainur Rosyid. 2021. "Pemberdayakan Kompetensi Guru Dalam Penguatan Model Pembelajaran Cooperative Learning Siswa Di SDN Kenari 07 Pagi." *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(2):111-17. doi: 10.54259/pakmas.v1i2.104.
- Marinda, Leny. 2020. "PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA Pendahuluan." *Jurnal An-Nisa: Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman* 13(1):116-52.
- Mesra, Putrina, Eko Kuntarto, and Faizal Chan. 2021. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Masa Pandemi." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7(3):177-83. doi: 10.5281/zenodo.5037881.
- Narut, Yosef Firman, and Kansius Supradi. 2019. "Literasi Sains Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ipa Di Indonesia." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 3(1):61-69.
- Novayulianti, Reza, and Harlinda Syofyan. 2021. "Analisis Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di SDN Duri Kepa 05 Dalam Masa Pandemi COVID-19." 2(3).
- Novita, Lina, Elly Sukmanasa, and Mahesa Yudistira Pratama. 2019. "Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD." 3(2):64-72.
- Nurdiansyah, dan Amalia, F. 2018. "Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem." *Pgmi Umsida* 1:1-8.
- Sarassati, Renovita, Amrullah, and Ahmad Saipullah. 2018. "Media Video Animasi 3D." *Jurnal Cices* 4(1):113-24.
- Septianti, Nevi, and Rara Afiani. 2020. "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2." *As-Sabiqun* 2(1):7-17. doi: 10.36088/assabiqun.v2i1.611.
- Sulthon, Sulthon. 2017. "Pembelajaran IPA Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa MI." *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal* 4(1). doi: 10.21043/elementary.v4i1.1969.
- Syofyan, Harlinda. 2019. "Pengaruh Kompetensi Guru Kelas Terhadap Minat Sekolah Dasar Negeri Tanjung Duren Utara 02." *Dinamika Sekolah Dasar* (X):1-11.

- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2):103. doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- Wardani, Ratri Kurnia, and Harlinda Syofyan. 2018. "Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2(4):371. doi: 10.23887/jisd.v2i4.16154.
- Zakir, Supratman, Efmi Maiyana, Agus Nur Khomarudin, Rina Novita, and Mayuti Deurama. 2021. "Development of 3D Animation Based Hydrocarbon Learning Media." *Journal of Physics: Conference Series* 1779(1). doi: 10.1088/1742-6596/1779/1/012008.