

**PERANAN MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

**(Penelitian Deskriptif Kuantitatif pada Materi Teks Cerita Fiksi Legenda
Si Lancang Siswa Kelas IV SDN 019 Tanjung Sawit Kec. Tapung)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

**Riska Agustin
NIM. 1686206058**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
BANGKINANG
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang Berjudul:

PERANAN *MEDIA INTERAKTIF ANIMASI* TERHADAP MINAT BELAJAR PADA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA SEKOLAH DASAR

(Penelitian Kuantitatif pada Materi Cerita Fiksi Legenda Si
Lancang Siswa Kelas IV SDN 019 Tanjung Sawit Kec. Tapung)

Disusun oleh:

Nama : Riska Agustin
NIM : 1686206058
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bangkinang, November 2020

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Dr. Nurmalina, M.Pd

NIP TT: 096.542.104

Pembimbing II

Iska Noviardila, M.Pd

NIP TT: 096.542.166

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Pendidikan

Dekan,

Dr. Nurmalina, M.Pd

NIP TT: 096.542.104

Program Studi PGSD

Ketua,

Rizki Ananda, M.Pd

NIP TT: 096.542.132

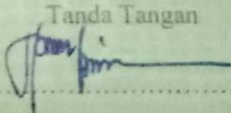
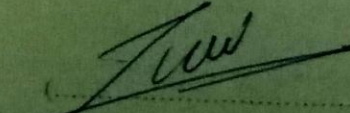
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Judul : Peranan *Media Interaktif Animasi* Terhadap Minat Belajar Pada
Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar (Penelitian Kuantitatif
pada Materi Cerita Fiksi Legenda Si Lancang Siswa Kelas IV SDN 019
Tanjung Sawit Kec. Tapung)

Nama : Riska Agustin
NIM : 1686206058
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tanggal Pengesahan : 10 November 2020

Tim penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Nurmalina, M.Pd	()
2. Sekretaris	: Iska Noviardila, M.Pd	(.....)
3. Anggota 1	: Iis Aprinawati, M.Pd	(.....)
4. Anggota 2	: Kasman Ediputra, M.Si	()

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Penelitian Kuantitatif pada Materi Teks Cerita Fiksi Legenda Si Lancang Siswa Kelas IV SDN 019 Tanjung Sawit Kec. Tapung)**” ini dan seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya.

Bangkinang, 10 November 2020

Yang membuat pernyataan,

Riska Agustin

NIM. 1686206058

ABSTRAK

Agustin, Riska. 2020: PERANAN MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV DI SDN 019 TANJUNG SAWIT KEC. TAPUNG KAB. KAMPAR

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting dilaksanakan oleh para pendidik saat ini, karena peranan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana peran media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 019 Tanjung Sawit pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif kuantitatif yang menggunakan dokumentasi berupa lembar observasi dan angket sebagai instrument pengumpulan data. Data yang diambil oleh peneliti adalah data dilihat dari lembar observasi terhadap peranan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa dari hasil pengisian angket tentang minat belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia, kemudian dianalisis dengan cara menghitung jumlah skor dengan menggunakan skala likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil lembar observasi dengan lima indikator peranan media interaktif animasi didapat hasilnya bahwa ada peranan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa. Sedangkan hasil angket yang terdiri dari empat indikator minat belajar didapat persentase keseluruhan sebesar 80% yang artinya peran media interaktif animasi efektif mempengaruhi dan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Peranan Media Interaktif Animasi, Minat Belajar

ABSTRACT

Agustin, Riska. 2020: THE ROLE OF ANIMATED INTERACTIVE MEDIA TOWARDS LEARNING INTEREST IN INDONESIAN LANGUAGE STUDENTS IN GRADE IV AT SDN 019 TANJUNG SAWIT KEC. TAPUNG KAB. KAMPAR

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

Keywords: Role of Animated Interactive Media, Learning Interest

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, sebagai syarat meraih gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Amir Luthfi, selaku Rektor Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
2. Dr. Nurmalina, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
3. Iis Aprinawati, M.Pd selaku wakil Dekan Non Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
4. Rizki Ananda, M.Pd, selaku selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
5. Dr. Nurmalina, M.Pd, selaku Pembimbing I yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, pemikiran, dan tenaga untuk membimbing, memotivasi, memberikan arahan, serta saran-saran dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Iska Noviardila, M.Pd, selaku Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, pemikiran, dan tenaga untuk membimbing,

memotivasi, memberikan arahan, serta saran-saran dalam proses penyusunan skripsi ini.

7. Iis Aprinawati, M. Pd selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan arahan dan masukan untuk penyempurnaan penulisan skripsi ini.
8. Kasman Ediputra, M. Si selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan arahan dan masukan untuk penyempurnaan penulisan skripsi ini.
9. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis.
10. Kedua Orang tua dan adik tercinta yang telah memberikan kasih sayang, dukungan baik moril atau materil, nasehat dan doa sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
11. Teman-teman kelas C angkatan tahun 2016 yang telah memberikan semangat dan dukungan.
12. Semua pihak yang turut membantu guna terselesaikannya skripsi ini.

Semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala disisi Allah SWT. Akhir kata, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Semoga bermanfaat dalam memperkaya khasanah ilmu pendidikan dan juga dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi bagi peneliti selanjutnya.

Bangkinang, 31 Oktober 2020

Riska Agustin

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
B. Penelitian Yang Relevan	30
C. Kerangka Teoritis.....	32
D. Hipotesis.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Tempat dan Waktu Penelitian	35
B. Desain Penelitian.....	35
C. Populasi dan Sampel	36
D. Teknik Pengumpulan Sampel	37
E. Pengumpulan Data	37
F. Validasi Instrumen Penelitian	39
G. Analisis Data	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Deskripsi Data.....	43
B. Pengujian Persyaratan Analisis	44
C. Pengujian Hipotesis.....	47
D. Pembahasan Hasil Analisis Data.....	48

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	63
A. Kesimpulan	63
B. Implikasi.....	64
C. Saran.....	64
 DAFTAR PUSTAKA	 66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian.....	33
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Siswa Kelas IVB	71
Lampiran 2. Surat Pernyataan Penelitian	72
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	73
Lampiran 4. Silabus	81
Lampiran 5. Tabulasi Distribusi Nilai r_{tabel} Signifikan 5%	92
Lampiran 6. Lembar Observasi.....	93
Lampiran 7. Uji Validasi Angket olehValidator	94
Lampiran 8. Uji Validasi Angket dengan SPSS22	97
Lampiran 9. Uji Reabilitas Angket dengan SPSS22.....	111
Lampiran 10. Hasil Pengisian Angket Siswa.....	121
Lampiran 11. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	191