

**SKRIPSI**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS *FILM ANIMASI* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS VIII MTS MA'ARIF 01 PUNGGUR**

**Oleh:**

**FIRA ANGGRAINI  
NPM. 2201072005**



**Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
1447 H/2026 M**

**HALAMAN JUDUL**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS *FILM ANIMASI* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS VIII MTS MA'ARIF 01 PUNGGUR**

**Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh:**

**Fira Anggraini**  
**NPM: 22010720005**

**Pembimbing : Anita Lisdiana, M.Pd**  
**NIP 199308212019032020**

**Program Studi: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**  
**Fakultas: Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG**  
**1447 H/2026 M**


## PERSETUJUAN

Judul : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS FILM ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS VIII MTs MA'ARIF 01 PUNGGUR  
Nama : Fira Anggraini  
NPM : 2201072005  
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

## DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung.

Metro, 19 Februari 2026  
Pembimbing

  
Anita Lisdiana, M.Pd.  
NIP. 199308212019032020



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47298; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

No: B-0901 / Un. 36.1 / D / PP.00.9 / 03 / 2026

Skripsi dengan judul: PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS FILM ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS VIII MTS MA'ARIF 01 PUNGGUR, disusun oleh: Fira Anggraini, NPM. 2201072005, Program Studi Tadris IPS telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Hari/Tanggal: Senin, 27 Februari 2026.

**TIM PENGUJI**

Penguji I : Anita Lisdiana, M.Pd

Penguji II : Dr. Wardani, M.Pd

Penguji III : Wellfarina Hamer, M.Pd

Penguji IV : Atik Purwasih, M.Pd

(.....)  
  
 (.....)  
  
 (.....)  
  
 (.....)

PANITIA UJIAN MUNAQOSYAH  
 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG

Mengetahui  
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

  
  
 Dr. Sa'atun Niswah, M.Pd.  
 07 200312 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41607; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

**NOTA DINAS**

Nomor : -  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Perihal : Permohonan Untuk Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung  
di Metro

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka Skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Fira Anggraini  
NPM : 2201072005  
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS FILM ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS VIII MTs MA'ARIF 01 PUNGGUR

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*



Anita Lisdiana, M.Pd.  
NIP. 199308212019032020

Metro, 19 Februari 2026  
Pembimbing,

Anita Lisdiana, M.Pd.  
NIP. 199308212019032020

## ABSTRAK

### PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS *FILM ANIMASI* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS VIII MTS MA'ARIF 01 PUNGGUR

Oleh:

**Fira Anggraini**

**NPM. 2201072005**

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana penting dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian materi agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif. Berdasarkan hasil observasi awal di MTs Ma'arif 01 Punggur, penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS masih kurang bervariasi dan cenderung menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran terasa monoton dan minat belajar siswa masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, salah satunya melalui film animasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran IPS berbasis film animasi terhadap minat belajar siswa kelas VIII MTs Ma'arif 01 Punggur.

Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan angket minat belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VIII A sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media film animasi dan kelas VIII F sebagai kelas kontrol yang menggunakan media slide PowerPoint, masing-masing berjumlah 18 siswa. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji Independent Sample t-test dengan bantuan program IBM SPSS Statistics.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen angket yang digunakan telah melalui uji validitas dengan ketentuan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (0,381) pada taraf signifikansi 5%, sehingga diperoleh 18 item valid yang digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dari hasil uji Independent Sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Nilai rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 83,06 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 70,83. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran IPS berbasis film animasi berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas VIII MTs Ma'arif 01 Punggur.

Kata kunci: Media Pembelajaran IPS, *Film Animasi*, Minat Belajar Siswa

## ABSTRACT

### THE EFFECT OF ANIMATED FILM-BASED SOCIAL SCIENCE LEARNING MEDIA ON STUDENTS' LEARNING INTEREST IN GRADE VIII MTS MA'ARIF 01 PUNGGUR

Oleh:  
Fira Anggraini  
NPM. 2201072005

*Learning media is a crucial tool in the learning process, aiding in the delivery of material and effectively achieving learning objectives. Based on initial observations at MTs Ma'arif 01 Punggur, the use of learning media in Social Studies (IPS) is still lacking in variety and tends to rely on lectures, resulting in monotonous learning and low student interest. Therefore, the use of more engaging learning media is necessary, one of which is animated films. This study aims to determine the effect of using animated film-based on the learning interest of eighth-grade students at MTs Ma'arif 01 Punggur.*

*The research method employed a quantitative approach with an experimental design. Data collection utilized a learning interest questionnaire that had been tested for validity and reliability. The study sample consisted of two classes: class VIII A as the experimental class using animated films and class VIII F as the control class using PowerPoint slides, each consisting of 18 students. Data analysis used descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, and an Independent Sample t-test with the assistance of IBM SPSS Statistics.*

*The results showed that the questionnaire instrument had passed the validity test with the criterion  $r\text{-count} > r\text{-table}$  (0.381) at a 5% significance level, resulting in 18 valid items used in the study. Furthermore, the findings indicated a significant difference in learning interest between the experimental and control classes. This was evidenced by the Independent Sample t-test result showing a significance value of  $0.000 < 0.05$ , meaning that  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted. The average score of students' learning interest in the experimental class was 83.06, which was higher than that of the control class at 70.83. Thus, it can be concluded that the use of animated film-based Social Studies (IPS) learning media has a significant effect on the learning interest of eighth-grade students at MTs Ma'arif 01 Punggur.*

*Keywords: Social Studies (IPS) Learning Media, Animated Films, Student Learning Interest*

## ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fira Anggraini

NPM : 2201072005

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil saya kecuali bagian-bagian yang dirujuk dari sumbernya dan disebut dalam daftar Pustaka.

Metro, 04 Januari 2026  
Yang menyatakan,



**Fira Anggraini**

NPM. 2201072005

## **MOTTO**

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kemampuannya.”

(QS. Al-baqarah : 286)

“Allah menaruhmu ditempatmu yang sekarang bukan karna kebetulan, tapi allah telah menentukan jalan terbaik untuk mu.”

(Ustadzah Halimah Alaydrus)

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur ke hadirat Allah SWT atas nikmat iman, kesehatan, dan kemudahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, serta shalawat dan salam tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang senantiasa menumbuhkan semangat peneliti dalam menuntut ilmu, dan skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya yang sangat saya cintai dan sayangi, Bapak Sugio dan Ibu Suismi, dari tangan merekalah saya belajar bertahan, dari hati merekalah saya mengenal cinta yang tak pernah meminta kembali. Langkah saya hari ini berdiri di atas letih yang mereka sembunyikan, pada doa-doa yang mereka bisikkan tanpa saya dengar. Pendidikan ini saya selesaikan bukan hanya untuk diri saya akan tetapi sebagai bentuk tanggung jawab kepada kedua orang tua yang tiada henti-hentinya memberikan do'a, dukungan dan cinta kasihnya untuk saya.
2. Kepada saudara saya Deni Ahmad dan Shofiatul Latifah yang selalu berada di belakang saya. Dua kakak yang sejak awal kuliah mengantarkan langkah saya, menghadirkan bantuan dan perhatian yang tak pernah saya minta namun selalu saya butuhkan. Mereka bukan hanya saudara, tetapi sandaran senyap yang menjaga saya hingga tiba di titik ini.
3. Dan ketiga kakak saya Umi Janah, Musliman dan Imroatul Qoni'ah yang sudah mendukung dan memberi semangat serta motivasi untuk dapat melewati setiap proses dengan baik dan selalu mendoakan setiap langkah yang saya tempuh.

## KATA PENGANTAR

### **Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh**

Alhamdulillah rabbil 'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian berjudul "*Pengaruh Media Pembelajaran IPS Berbasis Film Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII MTs Ma'arif 01 Punggur*" sebagai salah satu syarat penyelesaian pendidikan Strata Satu (S1) Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung, dengan dukungan berbagai pihak, serta shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang syafaatnya dinantikan di hari akhir kelak

1. Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung
2. Dr. Siti Annisah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung
3. Anita Lisdiana, M.Pd selaku Ketua Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial dan sekaligus dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan mendukung.
4. Ahmad Zainudin, S.Pd selaku kepala sekolah Mts Ma'arif 01 Punggur yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk dapat melakukan penelitian di Mts Ma'arif 01 Punggur beserta staf dan dewan guru serta siswa kls VIII yang telah membantu dalam penyelesaian proposal ini.

5. Segenap Dosen-Dosen Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.
6. Teman teman dan sahabat yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu Terima kasih atas kebersamaan, canda tawa, dan semangat yang kalian berikan. Kalian adalah bagian penting yang selalu memberikan warna dalam hidup saya.

**Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabaraktuh**

Metro, 25 Agustus 2025  
Peneliti



**Fira Anggraini**  
**NPM. 2201072005**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	<b>1</b>
B. Identifikasi Masalah .....	<b>8</b>
C. Batasan Masalah.....	<b>8</b>
D. Rumusan Masalah .....	<b>9</b>
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	<b>9</b>
F. Penelitian Relevan.....	<b>10</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>15</b>
A. Media Pembelajaran.....	<b>15</b>
B. Kajian Teori .....	<b>24</b>
C. Film Animasi.....	<b>25</b>
D. Minat Belajar Siswa .....	<b>33</b>
E. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	<b>39</b>
F. Kerangka Berfikir.....	<b>41</b>
G. Hipotesis Penelitian.....	<b>43</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>44</b>
A. Rancangan Penelitian .....	<b>44</b>
B. Definisi Konseptual Dan Definisi Operasional Variabel .....	<b>45</b>
1. Definisi Konseptual.....	<b>45</b>
2. Definisi Operasional Penelitian.....	<b>47</b>
C. Populasi, Sampel Dan Teknik Sampling.....	<b>48</b>
1. Populasi.....	<b>48</b>
2. Sampel.....	<b>49</b>
3. Teknik Sampling .....	<b>50</b>
D. Teknik Pengumpulan Data .....	<b>51</b>
1. Angket .....	<b>51</b>
2. Observasi .....	<b>52</b>
3. Dokumentasi .....	<b>52</b>
E. Instrumen Penelitian.....	<b>53</b>
1. Validitas Tes .....	<b>56</b>
2. Reliabilitas Tes .....	<b>56</b>
F. Teknik Analisis Data .....	<b>57</b>
1. Uji Normalitas .....	<b>58</b>
2. Uji Homogenitas .....	<b>59</b>
3. Uji Hipotesis.....	<b>59</b>

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>61</b>
A. Hasil Penelitian .....	61
1. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	61
2. Deskripsi Data Hasil dan Pembahasan.....	64
3. Pengujian Hipotesis.....	70
B. Pembahasan .....	74
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>80</b>
A. KESIMPULAN .....	80
B. SARAN .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data minat belajar siswa kelas VIII MTs Ma'arif 01 Punggur .....	6
Tabel 1.2 Jumlah siswa kelas VIII MTs Ma'arif 01 Punggur .....	48
Tabel 1.3 Jumlah sampel siswa .....	49
Tabel 1.4 Kisi – Kisi Instrumen Penelitian Minat Belajar Siswa .....	53
Tabel 1.5 Skor dan Rubrik Jawaban Angket .....	55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Desain Penelitian.....	42
--	----

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan suatu Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang mana disaat ini memang berkembang sangat pesat. Perkembangan IPTEK ini dapat memberikan suatu dampak yang sangat luar biasa bagi setiap manusia diberbagai bidangnya. Bidang pendidikan juga mengalami manfaat dari perkembangan IPTEK tersebut. Yang dimana salah satunya adalah kemudahan dalam pembelajaran.<sup>1</sup> Kemudahan tersebut tidak serta-merta membawa dampak positif yang penuh dalam konteks pembelajaran. Karena seringkali penggunaan teknologi yang semestinya memudahkan proses pembelajaran justru disalahgunakan, misalnya penggunaan *gadget* yang dimana seharusnya digunakan untuk mencari informasi dan untuk memperluas pengetahuan, namun malah digunakan untuk melakukan aktivitas lain yang tidak terkait dengan pembelajaran.<sup>2</sup> Pemanfaatan IPTEK yang bijaksana memang memberikan suatu dampak yang luar biasa terutama bagi sekolah.

Dalam kemajuan teknologi ini telah menghadirkan beragam kemudahan, terutama dalam hal akses informasi dan penggunaan media pembelajaran digital. Di sisi lain, kemudahan tersebut tidak selalu

---

<sup>1</sup> Fitri Mulyani, N. H. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101-109.

<sup>2</sup> Camelia, F. (2020). Analisis landasan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pengembangan kurikulum. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1).

berdampak positif. Banyak siswa yang kurang memanfaatkan teknologi secara bijak, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Dalam konteks pendidikan, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi secara tepat guna menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah penggunaan *media pembelajaran berbasis film animasi*. Film animasi sebagai media visual dan audio dinilai mampu meningkatkan perhatian dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan animasi juga dapat membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret, mudah dipahami, dan berkesan.<sup>3</sup>

Minat belajar adalah salah satu faktor yang dimana sangat penting untuk keberhasilan berlangsungnya pembelajaran yang dimiliki oleh siswa, minat belajar muncul dari dalam diri siswa itu sendiri<sup>4</sup>. Adapun faktor dari luar minat belajar yaitu bagaimana cara seorang guru tersebut mengajar. Peran guru sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa salah satunya dengan cara mengajar yang menyenangkan, memberikan sebuah motivasi yang membangun.<sup>5</sup> Minat belajar merupakan sikap ketaatan dalam sebuah kegiatan proses belajar, baik yang terkait dengan perencanaan jadwal belajar yang dimana dimilikinya maupun inisiatif dirinya sendiri

---

<sup>3</sup> Fitri Mulyani, NH (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3 (1), 101-109.

<sup>4</sup> Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa pada masa covid 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232-243.

<sup>5</sup> Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 1(1),128

yang melakukan suatu usaha tersebut dengan bersunggu-sungguh dalam belajar.

Media memiliki peran yang mana sebagai penghubung antara berbagai pihak. Adapun dalam konteks pendidikan biasa didengar dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu perangkat atau segala bentuk bantuan yang mana digunakan dalam proses pembelajaran guna untuk menyampaikan suatu informasi atau materi pelajaran kepada siswa. Dimana inti dari proses pendidikan adalah suatu hubungan komunikasi antara guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai penerima. Oleh karena itu tujuan dari media pembelajaran adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami dan memfokuskan pada materi pelajaran yang mana telah disampaikan oleh seorang guru serta penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan rasa minat dan motivasi belajar siswa, sehingga dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.

Film adalah sebuah karya seni visual yang dimana menggabungkan antara gambar bergerak, suara, dan elemen naratif untuk menyampaikan suatu cerita, informasi atau ekspresi artistik.<sup>6</sup> Film juga dapat dibuat dalam berbagai genre, seperti drama, komedi, aksi, dokumenter dan animasi. Selain sebagai hiburan, film juga berfungsi sebagai suatu media edukasi, refleksi sosial, dan untuk alat komunikasi budaya tersebut. Film juga sebuah

---

<sup>6</sup> Rohani, R. (2020). Media pembelajaran.

media elektronik yang mana pada dasarnya memiliki kemampuan untuk menangkap dan menggabungkan audio visual yang mana secara bersama sehingga mampu menghasilkan sebuah tayangan yang menarik dan juga sangat dinamis.

Sedangkan animasi adalah kumpulan frame yang disusun secara berurutan dan ketika saat diputar dengan kecepatan yang cukup akan menciptakan ilusi seperti gambar yang bergerak yang mana tampak halus, menyerupai video dan film.<sup>7</sup> Animasi dapat dibuat dengan berbagai tehnik, seperti animasi tradisional atau bisa dengan menyesuaikan materi yang akan ditampilkan yang mana digambarkan melalui frame per frame, animasi komputer yang menggunakan teknologi digital, atau stop motion dengan menggerakkan suatu objek fisik sedikit demi sedikit. Dengan melalui tehnik ini, animasi mampu menghadirkan visual yang berbentuk dinamis dan menarik, sering digunakan dalam film, video edukasi, permainan dan berbagai media pembelajaran lainnya guna untuk menyampaikan cerita atau sebuah informasi dengan lebih jelas, tersusun serta interaktif.<sup>8</sup> Film animasi ini yang mana berfungsi sebagai media edukatif yang membantu siswa untuk memahami materi yang telah disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

---

<sup>7</sup> Prasetyo, M. E., & Liu, T. (2024). Peranan Karakter Film Berjudul Miracle In Cell No. 7. *IMAJI*, 15(1), 14-28.

<sup>8</sup> Wafa, A. (2020). *LKP: Peran Animator dalam Produksi Serial Animasi 3D Kampung Warna Warni* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).

Sementara itu, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sering kali dianggap monoton dan membosankan oleh sebagian siswa, karena banyak berisi hafalan konsep dan peristiwa<sup>9</sup>. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran IPS. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran IPS, salah satunya melalui media film animasi yang tidak hanya menyajikan materi secara menarik, tetapi juga mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata siswa. Film animasi berfungsi sebagai media edukatif yang mampu menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara visual dan naratif. Dengan tampilan yang menarik dan interaktif, film animasi dapat menumbuhkan rasa senang siswa saat belajar, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.<sup>10</sup> Selain itu, film animasi juga memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami materi IPS, terutama dalam menyampaikan konsep sosial, nilai-nilai kebangsaan, serta peristiwa sejarah.

Berdasarkan hasil pra-survei yang dilakukan peneliti di MTs Ma'arif 01 Punggur, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPS, di antaranya proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional sehingga pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan keaktifan siswa. Selain itu, pemanfaatan sarana dan

---

<sup>9</sup> Nurhasanah, S. (2010). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Pemahaman Peristiwa Proklamasi Indonesia Dalam Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 01 Pereng Karanganyar Tahun Pelajaran 2009/2010.

<sup>10</sup> Aminah, S. (2020). *Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Bahrul Maghfiroh Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

prasarana pembelajaran, khususnya media pembelajaran berbasis teknologi, belum digunakan secara optimal sehingga pembelajaran IPS terkesan monoton dan kurang menarik. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar siswa, yang terlihat dari kurangnya antusiasme, ketidakseimbangan partisipasi siswa dalam diskusi, serta rendahnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran IPS berlangsung.

Observasi dilakukan dengan mengacu pada beberapa indikator minat belajar, seperti perhatian siswa terhadap penjelasan guru, keaktifan bertanya dan menjawab, partisipasi dalam diskusi serta keterlibatan dalam mencatat materi. Siswa yang memenuhi sebagian besar indikator tersebut dikategorikan sebagai siswa yang menunjukkan antusiasme belajar. Data hasil observasi tersebut kemudian dihitung persentasenya dengan membandingkan jumlah siswa yang antusias terhadap jumlah keseluruhan siswa dalam setiap kelas dan dikalikan 100%. Adapun kriteria kategori minat belajar siswa ditentukan berdasarkan interval persentase, yaitu 76–100% dikategorikan baik, 56–75% dikategorikan cukup baik, dan 0–55% dikategorikan kurang baik. Hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

$$\text{Rumus: Presentase Antusias} = \frac{\text{Antusias}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Sisa Presentase} = 100\% - \text{Presentase Antusias}$$

**Tabel 1.1**  
**Data minat belajar siswa kelas VIII MTs Ma'arif 01 Punggur**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Antusiasme Siswa	Presentase Antusias	Keterangan
----	-------	--------------	------------------	---------------------	------------

1	Kelas VIII. A	23	18	78%	Baik
2	Kelas VIII. B	24	17	71%	Baik
3	Kelas VIII. C	28	20	71%	Baik
4	Kelas VIII. D	30	19	63%	Cukup Baik
5	Kelas VIII. E	30	18	60%	Cukup Baik
6	Kelas VIII. F	28	21	75%	Baik
Total		163	113	69% (rata-rata)	Cukup baik

Berdasarkan tabel di atas, pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi sederhana yang memuat indikator minat belajar. Setiap siswa yang memenuhi minimal dua dari tiga indikator dikategorikan sebagai siswa yang menunjukkan antusiasme belajar. Dapat diketahui bahwa rata-rata persentase antusiasme siswa kelas VIII MTs Ma'arif 01 Punggur sebesar 69%, yang termasuk dalam kategori cukup baik. Meskipun beberapa kelas berada pada kategori baik, masih terdapat kelas yang berada pada kategori cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa belum merata secara optimal di seluruh kelas. Penetapan kriteria kategori minat belajar dalam penelitian ini berpedoman pada interpretasi persentase menurut Syabarata, yang membagi tingkat minat belajar ke dalam tiga kategori, yaitu: (1) 0%–45% menunjukkan kriteria kurang baik, (2) 46%–70% menunjukkan kriteria cukup baik, dan (3) 71%–100% menunjukkan kriteria baik.

Berdasarkan kriteria tersebut, sebagian besar kelas berada pada kategori baik dan cukup baik, namun rata-rata keseluruhan masih berada pada kategori cukup baik. Oleh

karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa agar lebih optimal.<sup>11</sup>

Pemaparan lebih terperinci tentang hasil pengamatan minat belajar, sebagai berikut:

a. Rasa senang

Perasaan gembira atau senang yang dimiliki oleh siswa pada suatu pelajaran, perasaan ini akan muncul tanpa paksaan. Contohnya siswa senang dalam pelajaran maka siswa akan selalu gembira pada pelajaran tersebut.

b. Ketertarikan

Ketertarikan peserta didik dapat dilihat saat siswa bertanya atau merespon saat pembelajaran sedang berlangsung.

c. Rasa senang

Perasaan gembira atau senang yang dimiliki oleh siswa pada suatu pelajaran, perasaan ini akan muncul tanpa paksaan. Contohnya siswa senang dalam pelajaran maka siswa akan selalu gembira pada pelajaran tersebut.

d. Keterlibatan

Keterlibatan dapat dilihat saat aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Contohnya aktif dan terlihat dalam diskusi, siswa berani mengeluarkan pendapat saat diskusi berlangsung.

---

<sup>11</sup> Lestari, N., & Suryani, D. R. (2019). Penggunaan variasi media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika siswa kelas XI ips 3 SMA Negeri 2 Merauke. *Musamus Journal of Mathematics Education*, 1(2), 74-79.

Berdasarkan penjelasan tersebut ciri-ciri minat yang ada pada seseorang, antara lain: fokus dalam pembelajaran, merespon atau bertanya saat pembelajaran, rasa senang terhadap pembelajaran, dan terlibat dalam diskusi.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah diatas, ada beberapa masalah yang dapat dilihat, diantaranya yaitu:

1. Proses belajar yang masih terkesan monoton
2. Kurangnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS
3. Kurangnya rasa perhatian dan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran IPS pada materi Pemanfaatan Sumber Daya telah disampaikan oleh pendidik.
4. Ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran IPS, khususnya media pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal.

## **C. Batasan Masalah**

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti, maka dengan ini penulis membatasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di MTs Ma'arif 01 Punggur
2. Media pembelajaran film animasi yang digunakan oleh peneliti
3. Untuk meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran IPS
4. Pemanfaatan media pembelajaran IPS berbasis film animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII MTs Ma'arif 01 Punggur.

Dimana penggunaan media pembelajaran di MTs Ma'arif 01 Punggur yang akan diteliti adalah media pembelajaran IPS berbasis film animasi terhadap minat belajar siswa di kls VIII MTs Ma'arif 01 Punggur.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, dan identifikasi masalah yang telah penulis uraikan di atas, maka masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah: Apakah penggunaan media pembelajaran IPS *berbasis film animasi* berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada materi pelajaran IPS siswa kelas VIII MTs Ma'arif 01 Punggur?

#### **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

##### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran IPS berbasis film animasi terhadap minat belajar siswa di kls VIII MTs Ma'arif 01 Punggur.

##### **2. Manfaat penelitian**

- a. Secara teoritis, yang mana hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan dan menambah pengetahuan untuk guru dalam menerapkan media pembelajaran yang lebih menarik untuk mendorong ketertarikan peserta didik dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa di mata pelajaran IPS
- b. Secara praktis, penelitian ini diharapkan untuk bahan masukan dan acuan yang mana akan diterapkan oleh guru IPS melalui penggunaan

media pembelajaran film animasi sebagai alat bantu pembelajaran yang lebih menarik, sehingga proses pembelajaran IPS menjadi lebih efektif bagi siswa kelas VIII MTs Ma'arif 01 Punggur

#### F. Penelitian Relevan

Pada bagian ini yang memuat uraian singkat mengenai hasil penelitian terdahulu tentang persoalan yang mana akan di kaji. Peneliti menampilkan dan menunjukkan dengan tegas bahwasanya masalah yang akan di kaji belum pernah diteliti atau berbeda dari peneliti sebelumnya. Penelitian yang akan peneliti lakukan mengenai Pengaruh Media Pembelajaran IPS Berbasis Film Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas VIII Mts Ma'arif 01 Punggur.

Beberapa penelitian berikut yang relevan digunakan sebagai pendukung terhadap penelitian yang akan dilakukan dan juga bahan perbandingan terhadap penelitian yang ada, baik menguasai kelebihan ataupun kekurangan yang ada sebelumnya, serta untuk menguatkan argument tersebut. Peneliti akan menguji terlebih dahulu skripsi yang memiliki hubungan dengan judul yang akan peneliti bahas yaitu:

No	Judul Skripsi	Pembahasan	Persamaan	Perbedaan
1.	Amania Najilah, dkk (2022) dengan judul "Pengaruh Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN	Penelitian Amania Najilah, dkk (2022) membuktikan bahwa penggunaan film animasi berpengaruh positif dan signifikan	Sama-sama membahas tentang pengaruh media film animasi terhadap hasil belajar siswa. Yang mana	Terdapat perbedaan yaitu penelitian Amania Najilah meneliti siswa kelas IV SD dengan fokus pada

	Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo. <sup>12</sup>	terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hasilnya menunjukkan rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sehingga media animasi efektif meningkatkan pemahaman materi.	menggunakan media film atau video animasi sebagai variabel utama, serta menerapkan analisis statistik deskriptif dan inferensial.	hasil belajar kognitif, sedangkan penelitian ini meneliti siswa kelas VIII MTs Ma'arif 01 Punggur dengan fokus pada minat belajar IPS.
2.	PRATIWI, H. E. (2022). Dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Ips Terhadap Hasil Belajar Di Smpn 88 Jakarta." <sup>13</sup>	Penelitian Pratiwi, H. E. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPS berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas yang menggunakan video animasi lebih tinggi dibandingkan kelas yang tidak menggunakannya, sehingga media ini terbukti efektif dalam	Persamaan antara penelitian Pratiwi dengan penelitian ini, yaitu Sama-sama menggunakan media film atau video animasi sebagai media pembelajaran dalam konteks mata pelajaran IPS.	Adapun Perbedaannya, Pratiwi meneliti hasil belajar siswa SMPN 88 Jakarta dengan uji <i>Mann Whitney</i> , sedangkan penelitian ini meneliti minat belajar siswa MTs Ma'arif 01 Punggur dengan analisis statistik independen dan inferensial.

<sup>12</sup> Nazilah, A., Sulistyawati, I., & Pramulia, P. (2022). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 161-169.

<sup>13</sup> Pratiwi, H. E. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Ips Terhadap Hasil Belajar Di Smpn 88 Jakarta* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta).

		meningkatkan hasil belajar IPS.		
3.	Winda Sumiati (2024). Dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 3 Gelumbang <sup>14</sup>	Penelitian Winda Sumiati (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media film animasi berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Gelumbang, di mana siswa menjadi lebih antusias dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran.	Persamaan antara penelitian Winda dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media video animasi dan berfokus pada minat belajar siswa IPS.	Perbedaannya terletak pada objek penelitian Penelitian Winda di SMP Negeri 3 Gelumbang dengan 34 siswa, sedangkan penelitian ini di MTs Ma’arif 01 Punggur dengan 27 siswa.
4.	Rahmatullah (2011) dengan judul “Media Pembelajaran Film Animasi terhadap Hasil Belajar IPS di SMPN 6 Banjarmasin.” <sup>15</sup>	Penelitian Rahmatullah (2011) membuktikan bahwa media film animasi berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa di SMPN 6 Banjarmasin, dengan nilai siswa yang menggunakan media animasi lebih baik dibandingkan	Sama-sama meneliti pengaruh media film animasi dalam pembelajaran IPS pada jenjang SMP/MTs dengan pendekatan kuantitatif.	Perbedaannya terletak pada hasil penelitian pada saat dilapangan atau bisa disebut lokasi/tempat penelitian.

<sup>14</sup> Rezmie Sukma, W. A. R. D. I. N. A. (2024). *Pengembangan E-Book Interaktif Berbantuan Heyzine Flipbook Pada Materi Keragaman Sosial Budaya Kelas V Di Sdn 11 Gelumbang* (Doctoral Dissertation, Universitas PGRI Palembang).

<sup>15</sup> Rahmatullah, M. (2011). Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar. *Jurnal penelitian pendidikan*, 12(1), 178-186.

		pembelajaran konvensional.		
5.	Pratiwi et al. (2020) dengan judul “Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar IPS”. <sup>16</sup>	Penelitian Pratiwi et al. (2020) menunjukkan bahwa media interaktif animasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS, di mana siswa yang menggunakan media tersebut memperoleh hasil lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran biasa.	Terdapat persamaan antara penelitian Pratiwi et al. dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan media animasi dalam pembelajaran IPS dengan pendekatan kuantitatif.	Perbedaannya terletak pada hasil penelitian pada saat dilapangan atau bisa disebut lokasi/tempat penelitian.
6	Nur Aisyah. (2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Pringsewu”	Penelitian Nur Aisyah (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Pringsewu.	Penelitian sama-sama berfokus pada minat belajar siswa kelas VIII dan sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis statistik.	Terdapat perbedaan antara peneliti Nur Aisyah. (2023) dengan peneliti ini ialah terletak pada lokasi penelitian dan desain atau metode penelitian yang berbeda.

<sup>16</sup> Pratiwi, N. K., Kusumastuti, N., & Khasanah, A. F. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *Journal of Education Research*, 5(2), 2221-2229.

Secara umum, seluruh penelitian relevan yang telah diuraikan memiliki kesamaan utama, yaitu menggunakan media film atau video animasi sebagai sarana pembelajaran dalam mata pelajaran IPS. Media ini dipilih karena mampu menyajikan materi secara visual dan menarik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, hampir semua penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis statistik, baik deskriptif maupun inferensial, untuk mengukur pengaruh media pembelajaran terhadap perilaku ataupun capaian belajar siswa secara objektif.<sup>17</sup>

Kesamaan pada penelitian ini terletak pada tujuan meningkatkan keterlibatan belajar melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Perbedaannya mencakup fokus penelitian (hasil belajar atau minat belajar), jenjang pendidikan, lokasi, jumlah sampel, serta metode analisis yang digunakan. Variasi tersebut menunjukkan bahwa media animasi dapat diaplikasikan secara efektif pada berbagai konteks pembelajaran dan jenjang pendidikan.

---

<sup>17</sup> Putri, M. S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Membantu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa Kelas X Man 1 Kota Bengkulu* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Konsep Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat disajikan sebagai penyaluran pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Mengatakan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah suatu pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.<sup>18</sup> Dapat juga dikatakan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran.

Dari beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong siswa pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Selain sebagai alat perantara media pembelajaran juga ditujukan untuk membantu menarik minat siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar

---

<sup>18</sup> Naibaho, Y. C. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATA PELAJARAN PPKN TEMA PANCASILA DI KELAS IV SD NEGERI 040449 KABANJAHE TAHUN AJARAN 2023/2024* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY BERASTAGI).

yang mengandung unsur instruksional untuk menarik siswa untuk belajar. Sehingga efektifitas dan tujuan belajar dan pembelajara akan tercapai.<sup>19</sup>

a. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadikan media pembelajaran efektif digunakan dan tidak sia-sia jika diterapkan. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Maka beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut:

a) Sesuai dengan tujuan media pembelajaran

Yang mana media harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotr. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu diselenggarakan menurut kemampuan dan kebutuhan siswa dalam mendalami isi materi.

b) Praktis, luwes, dan bertahan

Media pembelajaran yang simpel dan mudah dalam penggunaan, harga yang terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan

---

<sup>19</sup> Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Ikmalah, L. (2022). Pengembangan bahan ajaran media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343-348.

secara terus-menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.

c) Mampu dan terampil dalam menggunakannya

Apapun media yang dipilih guru harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat dari media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diturunkan kepada siswa sehingga siswa juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.

d) Keadaan peserta didik

kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak, sebab media yang tidak sesuai dengan keadaan anak didik tidak akan membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran.

Dari pernyataan diatas disimpulkan bahwa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran antara lain: Sesuai dengan tujuan pembelajaran, Praktis luwes dan bertahan, Mendukung kegiatan pembelajaran, Media dapat digunakan guru atau pemilihan media disesuaikan dengan kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan, Ketersediaan media pembelajaran, Disesuaikan dengan keadaan peserta didik, Mutu teknis yaitu bentuk tampilan

visual media sebaiknya ditata dan disajikan dengan rapi untuk mempermudah pemahaman siswa dalam menyerap informasi.

## 2 Indikator Minat Belajar

Indikator dalam minat apabila seseorang memiliki perhatian yang besar, konsentrasi, perasaan senang, dan kemauan belajar yang meningkat. Indikator dalam belajar yaitu rasa senang, ketertarikan dalam belajar dan ketelibatatan siswa.<sup>20</sup> Minat merupakan gambaran tentang siswa yang lebih menyukai atau merasa tertarik akan sesuatu, minat juga bisa berupa partisipasi siswa dalam aktifitas pembelajaran. Indikator minat belajar yaitu rasa suka, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan, kesadaran belajar tanpa paksaan, berpartisipasi dalam aktivitas, dan perhatian.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa indikator dalam minat belajar adalah apabila seseorang memberikan perhatian, rasa tertarik pada sesuatu dan menimbulkan rasa senang sehingga siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran.<sup>21</sup>

## 3 Prinsip-prinsip Pemilihan Media

Prinsip pemilihan media pembelajaran sangatlah penting dikarenakan akan berpengaruh pada hasil atau *output* pembelajaran. Ketepatan pemilihan media harus memenuhi beberapa prinsip. Prinsip-

---

<sup>20</sup> Asiah Badriyatur Rojibiyah and Wahyu Setiawan, "Analisis Minat Belajar Siswa MTS Kelas VII dalam Pembelajaran Matematika Materi Aljabar Berdasarkan Gender," *Journal On Education* 1, no. 2 (2019): 460.

<sup>21</sup> Ilato, R., & Payu, B. R. (2020). Pengaruh pemanfaatan teknologi informasi terhadap minat belajar siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 2(2), 70-79.

prinsip pemilihan media pembelajaran ada beberapa prinsip. Berikut antara lain beberapa prinsip yang harus diperhatikan saat guru memilih media untuk pembelajaran yang akan dilaksanakannya.<sup>22</sup>

- a. Prinsip efektivitas dan efisiensi dalam konsep pembelajaran, efektivitas merupakan keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Sehingga selain mudah dan murah media harus dapat dijangkau baik dilihat dari segi waktu penggunaan, maupun dari segi hasil.
- b. Prinsip taraf berfikir siswa, media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar, yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami.
- c. Prinsip interaktivitas media pembelajaran prinsip ketiga yang harus diperhatikan dalam pemilihan media dalam pembelajaran di kelas adalah interaktivitas. Semakin interaktif, maka semakin bagus media pembelajarannya karena lebih mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam belajar.
- d. Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Selain tersedia media juga harus dapat digunakan/dioperasikan oleh guru.

---

<sup>22</sup> Diahratri, K. (2022). *Efektivitas penggunaan YouTube sebagai media belajar mahasiswa program studi pendidikan informatika STKIP PGRI Pacitan* (Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN).

Media juga harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dari pengayaan, penggunaan atau pengoperasian media.<sup>23</sup>

Dari pernyataan diatas terdapat beberapa prinsip yang mana harus diperhatikan saat guru memilih media untuk suatu pembelajaran yang akan dilaksanakan, antara lain: Prinsip efektivitas dan efisiensi, Prinsip taraf berfikir siswa, Prinsip interaktifitas media pembelajaran, Prinsip ketersediaan media pembelajaran, Prinsip Alokasi waktu, Prinsip fleksibilitas media pembelajaran, Prinsip keamanan penggunaan media pembelajaran. Beberapa prinsip tersebut merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan sebelum memilih media pembelajaran.

#### **4 Kriteria Pemilihan Media Yang Baik**

Selain prinsip-prinsip pemilihan media ada juga klasifikasi kriteria media pembelajaran yang baik. Kriteria media yang baik dapat digunakan guru dalam memilih dan menggolongkan media yang tepat dalam menyampaikan pembelajaran<sup>24</sup>. Kriteria media pembelajaran yang baik ada 4 yaitu:

- a. Kesesuaian atau relevansi, media yang dibutuhkan harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan dan karakteristik peserta didik.
- b. Kemudahan artinya media pembelajaran harus mudah dimengerti

---

<sup>23</sup> Diahratri, K. (2022). *Efektivitas penggunaan YouTube sebagai media belajar mahasiswa program studi pendidikan informatika STKIP PGRI Pacitan* (Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN).

<sup>24</sup> Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal pemikiran islam*, 37(1).

dipelajari atau dipahami oleh peserta didik dan operasional dalam penggunaannya.

- c. Menarik, media pembelajaran selain mudah dan relevan haruslah menarik perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna maupun isinya.

## 5 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran peran media dalam pembelajaran sangatlah penting karena menentukan efektivitas dan efisiensi yang mana dalam tujuan pencapaian pembelajaran. McKown dalam bukunya " *Audio Visual Aids to Instruction*" mengemukakan ada empat fungsi media dalam pembelajaran yaitu:<sup>25</sup>

- a. mengubah titik berat pendidikan formal yaitu dengan adanya media pembelajaran yang awalnya masih abstrak menjadi pembelajaran yang konkrit, pembelajaran yang awalnya teoritis menjadi praktis.
  - b. Menumbuhkan semangat motivasi belajar, dalam hal ini motivasi sangatlah berpengaruh bagi peserta didik, karena penggunaan media pada saat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menjadikan Siswa lebih fokus dalam pembelajaran.
  - c. Menumbuhkan semangat motivasi belajar, dalam hal ini motivasi sangatlah berpengaruh bagi peserta didik, karena penggunaan media
-

pada saat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menjadikan Siswa lebih fokus dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, Guru sebagai penyampai pesan haruslah secara teliti dan cermat memperhitungkan karakteristik yang dimiliki oleh setiap isi pesan yang ingin disampaikan. Apakah isi pesan itu memiliki sifat yang dapat menghasilkan suara, bentuk, atau suara dan bentuk secara bersama-sama dalam suatu unit. Kesalahan dalam memperhatikan ketiga hal itu dapat menimbulkan ketidaksesuaian fungsi media yang berujung pada penyimpangan konsep yang diterima oleh siswa sebagai penerima pesan. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru.<sup>26</sup> Tetapi tidak semua bisa disampaikan melalui media pembelajaran tanpa kehadiran guru. Peran guru tetap penting sebagai pembimbing, motivator, fasilitator dalam klarifikasi pesan dalam media dan terutama dalam pengembangan sikap dan nilai siswa.

Jadi media pembelajaran memiliki peran begitu penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar. Melalui media, pembelajaran yang abstrak dapat menjadi lebih kongkret, siswa lebih termotivasi, fokus, serta mudah memahami materi. Namun, keberadaan media tidak dapat sepenuhnya menggantikan peran guru, karena guru tetap menjadi pembimbing, motivator, dan fasilitator dalam proses pembelajaran.

---

<sup>26</sup> Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.

## 6 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran saat ini sangat beragam dipengaruhi oleh sifat dan karakteristik yang dimilikinya. Oleh karena itu, media dapat digolongkan secara variatif untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di kelas. Pemahaman guru yang tepat, cermat dan menyeluruh terhadap penggolongan dan pemilihan jenis media menjadi faktor penentu ketepatan tersampainya isi pesan pembelajaran dari sumber pesan kepada siswa sebagai penerima pesan. Jenis-jenis media pembelajaran yang biasa digunakan terdiri atas: media audio, media visual, dan media audio visual gerak.

Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan sound effect. Dengan kata lain, media jenis ini hanya melibatkan indera dengar dan memanipulasi unsur bunyi atau suara. Berdasarkan dari beberapa definisi tersebut kiranya dapat didefinisikan media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk mempelajari isi tema yang disajikan. Beberapa jenis media audio yang digunakan dalam pembelajaran diantaranya: audio kaset, audio siaran, cakram padat (compact disc), MP3 (MPEG Audio Layer 3), WAV (*Waveform Audio Format*), radio internet, dan laboratorium bahasa.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Rohani, R. (2020). Media pembelajaran.

Media visual disebut juga media pandang, karena seseorang dapat menghayati media tersebut melalui penglihatannya. Media ini dibedakan menjadi dua, yaitu<sup>28</sup> media visual yang tidak diproyeksikan dan media proyeksi diam. Media visual yang tidak diproyeksikan merupakan media sederhana, yang tidak membutuhkan proyektor dan layar untuk memproyeksikan perangkat lunak.

Jenis media yang ketiga adalah media audiovisual gerak. Media audiovisual gerak adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan serta gambar yang dihasilkan adalah gambar yang dapat bergerak. Penggunaan media audio visual gerak mampu menjadikan penyampaian pengajaran lebih bermakna dan berkesan. Yang termasuk media audio visual gerak diantaranya: film, televisi, video (VCD, DVD, VTR , Komputer dan sejenisnya.<sup>29</sup>

Setelah mencermati penjelasan di atas terkait pengertian, manfaat dan jenis media pembelajaran, yang bisa kita renungkan adalah bahwa media sangat penting sehingga harus dijadikan sebagai bagian yang terintegrasi (tak terpisahkan) yang ada dalam proses pembelajaran. Banyak hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat memperlancar proses interaksi antara pengajar dengan pembelajar dan membantu pembelajar belajar seoptimal.

---

<sup>28</sup> Hulu, D. M., Pasaribu, K., Simamora, E., Waruwu, S. Y., Bety, C. F., Pancasila, P., ... & Pendidikan, I. (2022). Pengaruh penggunaan

<sup>29</sup> Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). Inovasi media pembelajaran pendidikan agama Islam melalui media audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43-50.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Teori Minat Belajar**

Teori belajar merupakan penjelasan tentang bagaimana pembelajaran berlangsung atau bagaimana informasi diproses dalam pikiran siswa. Teori pembelajaran dapat membantu guru memahami cara siswa belajar. Pemahaman belajar akan membantu guru menunjang siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Menurut Slameto menyatakan bahwa minat sebagai suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.<sup>30</sup> Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

Menurut Sudirman minat seseorang terhadap suatu objek akan lebih kelihatan apabila objek tersebut sesuai sasaran dan berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan seseorang yang bersangkutan.<sup>31</sup> Sedangkan Siti Rahayu Haditomo menjelaskan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi minat

---

<sup>30</sup> Sudarti, D. O. (2019). Kajian teori behavioristik stimulus dan respon dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Tarbawi*, 16(2).

<sup>31</sup> Ningsih, N. L. P. R., Darsana, I. W., & Abadi, I. G. S. (2018). Korelasi Antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS. *Mimbar PGSD Undiksha*, 6(3), 202-209.

seseorang yaitu: a) faktor dari dalam (intrinsik), yaitu sifat pembawaan yang meliputi rasa tertarik, perhatian, dan aktivitas, b) faktor dari luar (ekstrinsik).

Berdasarkan teori-teori belajar diatas dapat disimpulkan bahwa teori belajar yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *berbasis film animasi* adalah teori Menurut Slameto, karena teori ini menekankan dan tanpa adanya paksaan suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

## C. Film Animasi

### 1. Konsep Film Animasi

Animasi diambil dari bahasa latin, “anima” yang artinya jiwa, hidup, nyawa, dan semangat. Animasi adalah gambar 2 dimensi yang seolah-olah bergerak, karena kemampuan otak untuk selalu menyimpan dan mengingat gambar sebelumnya.<sup>32</sup> Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang countine atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup.

Animasi dijelaskan sebagai media seni dasar dalam mempelajari gerak dan suatu objek, gerakan merupakan pondasi utama agar suatu karakter terlihat nyata. Gerakan memiliki hubungan yang erat dalam pengaturan waktu dalam animasi. Animasi dapat disimpulkan dari pengertian-pengertian yang sudah dijelaskan bahwa, animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya

---

<sup>32</sup> Alfatra, F. F., Suminto, M., & Purwacandra, P. P. (2019). Penciptaan Film Animasi “Chase!” Dengan Teknik “Digital Drawing”. *Journal of Animation and Games Studies*, 5(1), 033-056.

audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar.<sup>33</sup> Gambar yang telah dirangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata.

Film animasi merupakan salah satu bentuk media visual yang menghadirkan ilusi gerak dari kumpulan gambar diam yang disusun secara berurutan dan diproyeksikan dalam kecepatan tertentu.<sup>34</sup> Animasi berbeda dari film biasa karena tidak melibatkan aktor atau objek nyata, melainkan menggunakan gambar atau objek buatan yang dihidupkan secara teknis menggunakan berbagai metode dan perangkat.

Penggunaan film animasi dalam pembelajaran juga terbukti dapat meningkatkan minat belajar, motivasi siswa, serta pemahaman terhadap materi karena pendekatannya bersifat audio-visual dan interaktif. Jenis film animasi sendiri sangat beragam, mulai dari animasi 2D tradisional, animasi 3D, motion graphic, stop motion, hingga animasi komputer berbasis software seperti Adobe Animate, Blender, dan lainnya. Masing-masing jenis animasi memiliki karakteristik tersendiri yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan komunikasinya.<sup>35</sup>

## **2. Langkah-Langkah Pembelajaran Media Film Animasi**

---

<sup>33</sup> Anggara, I. G. A. S., Yusa, I. M. M., Sutarwiyasa, I. K., Yasa, N. P. D., Andhika, I. P. P., Yasa, G. P. P. A., ... & Judijanto, L. (2025). *Dasar-Dasar Animasi: Prinsip, Proses, dan Praktik Kreatif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

<sup>34</sup> Azzahra, S. (2023). Penggunaan film kartun sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 2(2), 467-472.

<sup>35</sup> Sandi, S. (2021). Pemanfaatan Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Flashmx. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 12(2), 144-151.

Langkah-langkah pembelajaran keterampilan bercerita dengan media film animasi bertujuan untuk membantu bagaimana siswa memahami cara menyusun dan menyampaikan cerita secara efektif melalui penggunaan film animasi. Untuk memberikan gambaran lebih jelas mengenai proses dan penerapan model pembelajaran media *film animasi* berikut halaman akses media *film animasi*.

[https://youtu.be/8W7EakX7n68?si=3\\_ENVU5wj\\_1FlrTn](https://youtu.be/8W7EakX7n68?si=3_ENVU5wj_1FlrTn)

Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diikuti:

- 1) Pendahuluan, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, misalnya agar siswa memahami elemen dasar dalam sebuah cerita, serta memperkenalkan film animasi sebagai media pembelajaran yang membantu siswa memahami materi secara visual dan lebih
- 2) Pemutaran film animasi, guru menayangkan film animasi yang relevan dengan materi pembelajaran, sederhana, dan bermakna, sambil mengarahkan siswa untuk mengamati struktur cerita, meliputi karakter, latar, alur cerita, serta pesan moral atau tema.
- 3) Pemahaman teknik bercerita, jelaskan teknik bercerita yang dapat digunakan siswa, seperti cara mendeskripsikan karakter, mengatur alur cerita, dan menggunakan ekspresi suara dan gerakan tubuh, serta menunjukkan contoh teknik bercerita yang baik, seperti penggunaan intonasi suara, ekspresi wajah, dan gerak tubuh yang mendukung cerita.
- 4) Latihan bercerita dengan animasi, siswa diberi tugas membuat cerita berdasarkan tema yang telah dipelajari dari film animasi. Jika

memungkinkan, siswa dapat membuat animasi sederhana atau menggunakan aplikasi untuk menggambarkan ceritanya, kemudian menyampaikan cerita tersebut di depan kelas dengan menerapkan teknik bercerita yang telah dipelajari, baik menggunakan gambar, teks, maupun media lainnya.<sup>36</sup>

Dengan menggunakan media film animasi, siswa dapat lebih mudah memahami bagaimana cara untuk menyusun cerita yang menarik dan efektif. Melalui langkah-langkah ini, mereka dapat belajar teknik bercerita yang melibatkan elemen keterampilan bercerita di depan umum.<sup>37</sup>

### **3. Kelebihan Dan Kekurangan Film Animasi**

Kelebihan media film animasi dalam pembelajaran, antara lain dapat menarik dan memikat perhatian siswa, mempermudah pemahaman konsep kompleks, meningkatkan daya ingat dan pemahaman, fleksibel dan dapat disesuaikan, meningkatkan kreativitas dan imajinasi, pembelajaran menjadi lebih interaktif, dapat mengatasi batasan fiksi dan waktu, meningkatkan keterlibatan emosional, mendukung pembelajaran visual dan auditori.<sup>38</sup> Dengan berbagai kelebihan tersebut, media film animasi sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, baik di dalam kelas maupun pembelajaran jarak jauh.

---

<sup>36</sup> Junianti, D., Haryadi, H., Aziz, L. A., & Sadli, M. (2025). Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Pemahaman Isi Cerita Rakyat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SDN 2 Ombe Baru Kecamatan Kediri Kabupaten Lombok Barat. *FONDASI: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 8-13.

<sup>37</sup> Zahroh, F., Apriyani, A., & Afrilia, Y. (2025). Analisis manfaat media audio visual animasi sebagai bahan pembelajaran efektif untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 633-644.

<sup>38</sup> Hasanah, U., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan media pembelajaran film animasi sebagai media pembelajaran konsep fotosintesis. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 1(1), 91-106

Penggunaan animasi membuat materi lebih hidup, menarik, dan mudah dipahami, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara keseluruhan.

Film animasi ini sebagai media pembelajaran yang mana memiliki berbagai keunggulan yang membuatnya efektif digunakan dalam proses pendidikan. Keunggulan-keunggulan ini muncul karena film animasi menggabungkan unsur visual, audio, dan gerak yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Berikut adalah beberapa kelebihan dan kekurangan film animasi dalam pembelajaran:

a) Menarik perhatian siswa

Animasi memiliki kekuatan visual yang mampu memikat perhatian siswa sejak awal. Gerakan gambar, warna yang bervariasi, dan efek suara yang menarik menjadikan pembelajaran terasa lebih hidup.

b) Memvisualisasikan Konsep Abstrak

Salah satu kesulitan dalam pembelajaran adalah menjelaskan materi yang sifatnya abstrak. Film animasi dapat menjembatani hal tersebut dengan menyajikan konsep menjadi lebih konkret dan mudah dicerna.

c) Meningkatkan Motivasi Belajar

Sifat interaktif dan unsur hiburan yang ada pada film animasi mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Ketika siswa merasa tertarik, mereka akan lebih terdorong untuk memperhatikan dan memahami materi.

d) Mengakomodasi Berbagai Gaya Belajar

Tidak semua siswa belajar dengan cara yang sama. Film animasi menggabungkan unsur visual, auditori, dan kinestetik sehingga mampu menjangkau beragam gaya belajar<sup>39</sup>. Hal ini memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada seluruh siswa secara lebih merata.

Disamping berbagai kelebihan yang dimiliki, film animasi juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan oleh pendidik. Kekurangan ini biasanya berkaitan dengan ketersediaan sarana, biaya produksi, dan pengelolaan pembelajaran<sup>40</sup>. Berikut adalah beberapa kekurangan film animasi dalam pembelajaran:

a) Memerlukan Perangkat Teknologi yang Memadai

Untuk menayangkan film animasi, dibutuhkan perangkat seperti proyektor, layar, komputer, atau speaker. Di sekolah yang fasilitasnya terbatas, penggunaan animasi menjadi sulit dilakukan secara optimal.

b) Memerlukan Waktu dan Biaya Produksi

Membuat film animasi yang berkualitas memerlukan keterampilan khusus, waktu yang tidak singkat, serta biaya yang cukup besar. Hal ini menjadi kendala terutama bagi guru atau sekolah yang tidak memiliki sumber daya yang memadai.

c) Konten yang Terlalu Ringan

---

<sup>39</sup> Rahmawati, A. (2022). Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*

<sup>40</sup> Husmiati, R. (2010). Kelebihan dan kelemahan media film sebagai media pembelajaran sejarah. *Jurnal Sejarah Lontar*, 7(2).

Beberapa film animasi lebih menonjolkan unsur hiburan dibandingkan kedalaman materi. Jika guru tidak selektif dalam memilih atau membuat konten, pembelajaran bisa kehilangan substansi penting.

d) Keterbatasan Akses di Daerah Tertentu

Tidak semua sekolah memiliki akses internet atau sumber listrik yang stabil. Kondisi ini menyulitkan penggunaan media animasi secara konsisten, terutama di daerah terpencil.

#### 4. Peran Film Animasi Dalam Pembelajaran IPS

Film animasi memiliki peran penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) karena mampu menghadirkan materi yang kompleks menjadi lebih sederhana dan menarik. Melalui visualisasi yang kreatif, konsep-konsep abstrak seperti interaksi sosial, proses sejarah, atau dinamika ekonomi dapat disajikan secara konkret sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat materi<sup>41</sup>. Penyajian materi dengan animasi juga dapat meminimalisasi kebosanan yang sering muncul pada metode ceramah tradisional.

Peran lain dari film animasi adalah memfasilitasi pembelajaran berbasis pengalaman. Siswa dapat "merasakan" dan "melihat" langsung ilustrasi peristiwa melalui animasi yang dirancang sedemikian rupa. Hal ini mendukung pembelajaran kontekstual, di mana siswa tidak hanya menghafal informasi tetapi juga memahami hubungan antar konsep dalam kehidupan nyata<sup>42</sup>. Dalam

---

<sup>41</sup> Munir, Multimedia. "Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan." *Bandung: alfabeta* (2012): 1-432.

<sup>42</sup> Daryanto, D. (2019). Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. *Yogyakarta: Gava Media*.

konteks IPS, ini berarti siswa lebih peka terhadap fenomena sosial di lingkungannya.

Film animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki daya tarik tinggi karena menggabungkan unsur visual, audio, dan gerak. Dalam pembelajaran IPS, film animasi mampu mengubah materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami<sup>43</sup>. Konsep-konsep seperti dinamika sosial, sejarah peradaban, atau sistem ekonomi dapat divisualisasikan dalam bentuk cerita animasi yang menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami inti materi yang diajarkan.

Penggunaan film animasi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Siswa yang biasanya cepat bosan dengan metode pembelajaran seperti ceramah akan lebih terlibat ketika materi disampaikan melalui animasi yang berwarna, bergerak, dan memiliki alur cerita. Hal ini secara tidak langsung meningkatkan minat belajar dan konsentrasi pada siswa, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil pembelajaran.<sup>44</sup>

Terakhir, film animasi berperan dalam mempersiapkan siswa menghadapi era digital. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran mengajarkan siswa untuk memanfaatkan media digital secara positif dan produktif. Dengan mengenal film animasi sebagai media pembelajaran, siswa juga dapat terinspirasi untuk membuat karya serupa, sehingga tidak hanya menjadi konsumen media tetapi juga produsen yang kreatif.

---

<sup>43</sup> Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audiovisual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Ipa. *Katera: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(1), 5-12.

<sup>44</sup> Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi* (Vol. 1). Rinda Fauzian.

Dengan demikian, film animasi tidak hanya menjadi media hiburan tetapi juga berfungsi sebagai alat edukasi yang efektif. Dalam pembelajaran IPS, penggunaan film animasi mampu meningkatkan pemahaman konsep, menumbuhkan motivasi belajar, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta menanamkan nilai-nilai sosial secara lebih mendalam.

## **D. Minat Belajar Siswa**

### **1. Konsep Minat Belajar Siswa**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), secara bahasa istilah minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Menurut Sardiman, belajar merupakan usaha menguasai materi ilmu pengetahuan tertentu yang menuju terbentuknya kepribadian yang seutuhnya.<sup>45</sup> Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa adanya suatu dorongan dari siapapun. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya.<sup>46</sup>

Minat menurut Sardiman menyatakan bahwa: “suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri”<sup>47</sup>. hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecendrungan jiwa

---

<sup>45</sup> Sridana, N., Kurniati, N., & Amrullah, A. (2022). Pengaruh Minat Belajar dan Kebiasaan Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(4), 885-892.

<sup>46</sup> Heri, T. (2019). Meningkatkan motivasi minat belajar siswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).

<sup>47</sup> Sauna, V. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas IV MIN 4 Banda Aceh* (Doctoral dissertation, UIN AR-RANIRY).

seseorang kepada seseorang (biasanya disertai dengan perasaan senang), karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu.

Menurut Bernard menyatakan bahwa: “minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja”<sup>48</sup>. Minat atau interest bisa berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita cenderung atau merasa tertarik pada orang, benda atau kegiatan itu sendiri”.

## 2. Faktor Minat Belajar

Faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik terdiri dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang peserta didik, seperti senang dan aktif saat mengikuti proses pembelajaran merupakan bentuk minat belajar karena keinginan peserta didik sendiri tanpa ada dorongan dari orang lain.<sup>49</sup> Berikut beberapa faktor minat belajar yang timbul dari faktor internal:

### a. Intelegensi

Intelegensi merupakan kemampuan penting yang sangat diperlukan bagi keberhasilan belajar seseorang. Semakin tinggi kemampuan inteligensi seseorang, maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses. Anak yang memiliki IQ tinggi dapat lebih mudah untuk menyelesaikan segala persoalan yang dihadapi. Sebaliknya, semakin rendah kemampuan

---

<sup>48</sup> TRI, P. (2022). *Analisis Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Terpadu Dikelas Viii Smp Negeri 2 Siding Kabupaten Bengkayang* (Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK).

<sup>49</sup> Fatimah, W., Abustang, P. B., & Supardi, R. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar IPS. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(1), 28-35.

inteligensi seseorang siswa maka semakin kecil peluangnya untuk memperoleh sukses<sup>50</sup>. Jadi, perkembangan inteligensi sangat berpengaruh dari lingkungan kita berada.

b. Bakat

Bakat adalah potensi/kecakapan dasar yang dimiliki sejak lahir. Setiap individu memiliki bakat khusus yang berbeda-beda. Seseorang akan mudah mempelajari sesuatu apabila hal tersebut sesuai dengan bakatnya. Apabila seorang anak harus mempelajari sesuatu yang lain dari bakatnya, maka anak tersebut akan cepat merasa bosan, mudah putus asa, dan tidak senang.

c. Motivasi

Dalam proses belajar, motivasi sangat dibutuhkan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi belajar, tidak akan mungkin melakukan aktifitas belajar. Motivasi merupakan faktor pendorong akan adanya minat.<sup>51</sup> Jadi, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah sesuatu hal yang dapat menimbulkan keinginan (dorongan) dalam diri yang diwujudkan dengan perubahan tingkah laku untuk mencapai suatu tujuan.

---

<sup>50</sup> Putri Amelia, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Citra Bangsa", (Skripsi S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (Uin) Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020), h. 11

<sup>51</sup> Sari, W. N., Murtono, M., & Ismaya, E. A. (2021). Peran guru dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa kelas V SDN tambahmulyo 1. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2255-2262.

d. Sikap Peserta Didik / Siswa

Gejala internal yang berdimensi afektif disebut dengan sikap. Hal tersebut dapat berupa kecenderungan untuk merespon atau mereaksi dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif<sup>52</sup>. Sikap siswa yang positif terutama kepada guru dan mata pelajaran yang guru sajikan merupakan pertanda awal yang baik bagi proses belajar siswa tersebut.<sup>53</sup>

Sedangkan dari beberapa faktor eksternal antara lain:

a. Keadaan keluarga

Keluarga merupakan fondasi awal akan seperti apa pribadi anak akan terbentuk dan itu juga akan sangat berpengaruh pada pola pikir serta proses belajar anak. Meskipun anak sudah masuk sekolah, namun harapan masih digantungkan kepada keluarga untuk memberikan pendidikan dan memberikan suasana yang sejuk dan menyenangkan ketika anak belajar di rumah. Lingkungan keluarga sangat mempengaruhi kegiatan belajar anak.

b. Lingkungan Sosial

Ruang lingkup lingkungan sosial dalam hal ini adalah masyarakat, tetangga, teman sepermainan, lembaga sosial dan keagamaan, sarana-prasarana serta budaya di sekitar perkampungan siswa tersebut. Lingkungan sosial yang kurang mendukung seperti kondisi lingkungan yang kumuh,

---

<sup>52</sup> Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40-48.

<sup>53</sup> Mesra, P., & Kuntarto, E. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177-183.

serba kekurangan dan anak-anak pengganggu akan sangat mempengaruhi aktifitas belajar siswa. Siswa tersebut akan mengalami kesulitan belajar ketika membutuhkan teman belajar untuk berdiskusi, meminjam alat-alat belajar yang belum dimilikinya. Kelengkapan sarana dan prasarana di lingkungan sekitar juga dapat menunjang keberhasilan belajar pada anak. Karena sarana prasarana dapat membantu anak untuk belajar lebih efektif, lebih jelas dalam memperoleh materi pelajaran dengan alat bantu pembelajaran yang lengkap.

### **3. Ciri-ciri Minat Belajar**

Dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sering kali terlihat perbedaan yang cukup terlihat antara siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan siswa yang memiliki minat belajar rendah. Siswa yang berminat biasanya menunjukkan ekspresi senang ketika guru memulai membahas topik-topik yang berkaitan dengan materi pelajaran. Rasa senang ini muncul bukan karena adanya kewajiban mengikuti pelajaran, melainkan karena adanya rasa ingin tahu yang tulus. Mereka memandang IPS bukan sekedar mata pelajaran di sekolah akan tetapi sebagai jendela untuk memahami dunia sosial disekitarnya.<sup>54</sup>

Dalam minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri, berikut beberapa ciri-ciri dari minat belajar antara lain yaitu:

---

<sup>54</sup> Rustinah, N. (2020). Meningkatkan hasil belajar IPS materi gejala alam di Indonesia menggunakan model CTL siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 293-310.

- a. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
- b. Minat tergantung pada kegiatan belajar
- c. Perkembangan minat mungkin terbatas
- d. Minat tergantung pada kesempatan belajar
- e. Minat dipengaruhi oleh budaya
- f. Minat berbobot emosional
- g. Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.<sup>55</sup>

## **E. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

### **1. Konsep Pembelajaran IPS**

Nama asli IPS di Amerika Serikat adalah “social studies”, istilah tersebut dipergunakan sebagai nama sebuah komite yaitu “Committee of Social Studies” yang didirikan pada tahun 1913 dengan tujuan sebagai wadah himpunan tenaga ahli yang berminat pada kurikulum Ilmu-ilmu Sosial di tingkat sekolah dan ahli-ahli Ilmu-ilmu Sosial yang mempunyai minat sama. Pada abad ke-20, sebuah Komisi Nasional dari The National Education Association memberikan rekomendasi tentang perlunya social studies dimasukkan ke dalam kurikulum semua sekolah dasar dan sekolah menengah Amerika Serikat. awalnya, social studies merupakan ramuan dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan civics<sup>56</sup>. Social studies berkembang dan berpengaruh

---

<sup>55</sup> Souisa, H. F. (2022). Implementasi Penggunaan Media Gambar terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong. *Sosced*, 5(2), 200-214.

<sup>56</sup> Musyaroh, Abdurrahman Ahmad, And Nasobi Niki Suma, *Konsep Dasar Ips*, Ed. M.Pd. Depict Pristine Adi (Depok: Komojo Press, 2021)

terhadap program kurikulum pada sekolah sekolah di Amerika Serikat sejak tahun 1940-an sampai sekarang.

Ilmu-ilmu sosial merupakan dasar dari IPS. Akan tetapi, tidak semua ilmu-ilmu sosial secara otomatis dapat menjadi bahan atau pokok bahasan dalam IPS. Tingkat usia, jenjang pendidikan, dan perkembangan pengetahuan siswa sangat menentukan materi-materi ilmu-ilmu sosial mana yang tepat menjadi bahan atau pokok bahasan dalam IPS<sup>57</sup>. Di Indonesia IPS menjadi salah satu mata pelajaran dalam pembaharuan kurikulum SD, SMP, SMA sejak 1975 dan masih berlangsung hingga sekarang. IPS sangat penting diajarkan kepada peserta didik, sebab setiap individu ialah makhluk sosial yang hidup bermasyarakat.

## 2. Tujuan Pendidikan IPS

Pendidikan IPS di sekolah memiliki tujuan dan tanggung jawab untuk membentuk manusia indonesia yang memiliki pengetahuan, keterampilan berfikir dan bertindak, kepedulian, kesadaran sosial yang tinggi sebagai bagian dari masyarakat, bangsa, dan warga dunia yang baik<sup>58</sup>. Pendidikan IPS menjadi fondasi penting bagi pengembangan intelektual, emosional, kultural, dan sosial, peserta didik, yaitu mampu menumbuhkembangkan cara berfikir, bersikap, dan berperilaku yang bertanggung jawab selaku individu, warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia.

---

<sup>57</sup> Salman Alparis Sormin And Yonarlianto Tembang, *Bahan Ajar Konsep Dasar Ips*, Ed. Aas Masuroh (Bandung: Penerbit Widina, N.D.).

<sup>58</sup> Hidayat, B. (2020). Tinjauan historis pendidikan ips di Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 147-154.

Pendidikan IPS di sekolah memiliki tujuan dan tanggung jawab untuk membentuk manusia Indonesia yang memiliki pengetahuan, keterampilan berfikir dan bertindak, kepedulian, kesadaran sosial yang tinggi sebagai bagian dari masyarakat, bangsa, dan warga dunia yang baik serta dapat membimbing peserta didik agar menjadi warga negara yang memiliki sifat demokratis, tanggung jawab, dan memiliki kasih sayang terhadap perdamaian.<sup>59</sup>

## **F. Kerangka Berfikir**

### **1. Konsep kerangka berfikir**

Kerangka berpikir merupakan bagian dari penelitian yang menggambarkan alur pikiran peneliti, dalam memberikan penjelasan kepada orang lain, mengapa dia mempunyai anggapan seperti yang diutarakan dalam hipotesis. Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah yang penting. Kerangka pemikiran merupakan penjelasan terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan. Jadi, kerangka berpikir ini merupakan sintesis tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan.

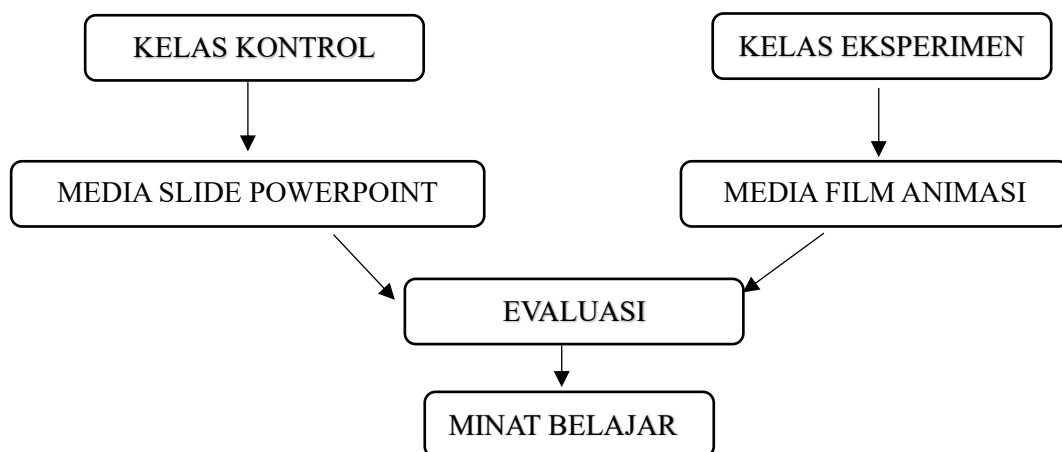
Kerangka berpikir dapat berupa kerangka teori ini. Kerangka teori merupakan uraian ringkas tentang teori yang digunakan dan cara menggunakan teori itu dalam menjawab pertanyaan penelitian. Kerangka

---

<sup>59</sup> Lathifah, I., Fungkiudin, H., Trisnaningtyas, R., Setiawan, R. Y., Alfiah, N. A., Muthoharoh, L., & Rohman, N. U. (2023). Tantangan implementasi kurikulum pendidikan IPS di era globalisasi. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2(4), 213-223.

berpikir itu bersifat operasional<sup>60</sup>. Yang berasal dari satu atau beberapa teori. Kerangka berpikir sangat erat kaitannya dengan masalah penelitian dan menjadi pedoman dalam perumusan potensi yang akan diajukan.

Dengan adanya model pembelajaran IPS Berbasis film animasi Guru dapat mengetahui sejauh mana pengetahuan atau pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS pemahaman siswa akan mempengaruhi minat belajar aspek kognitif siswa. Minat belajar aspek kognitif siswa di sini diukur dengan adanya tes untuk membandingkan tingkat keefektivitasan model pembelajaran ini, Maka dalam penelitian ini Peneliti menggunakan dua kelas sebagai objek penelitian, 1 kelas untuk kelas eksperimen dan 1 lagi kelas sebagai kelas kontrol. Dengan adanya perlakuan yang berbeda dari kedua kelas ini diharapkan minat belajar dalam aspek kognitif siswa dari kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.



**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berpikir Pengaruh Media Pembelajaran Film Animasi terhadap Minat Belajar Siswa**

<sup>60</sup> Annita Sari, Dahlan, And Dkk, Dasar- Dasar Metodologi Penelitian (Jayapura: Cv. Angkasa Pelangi, 2023).

## G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan awal peneliti. Hipotesis perlu dibuktikan kebenarannya melalui data dan fakta lapangan yang mana hanya didapatkan oleh peneliti.<sup>61</sup> Adapun hipotesis yang dapat dibuat untuk jawaban sementara dari penelitian ini yaitu:

Ha : Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran IPS berbasis film animasi terhadap minat belajar siswa kelas VIII MTs Ma'arif 01 Punggur.

Ho : Tidak Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran IPS berbasis film animasi terhadap minat belajar siswa kelas VIII MTs Ma'arif 01 Punggur.

---

<sup>61</sup> Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis penelitian kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96-102.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Tempat penelitian ini dilaksanakan di Mts Ma'arif 01 Punggur, Kec. Punggur, Kab. Lampung Tengah, Lampung 34152, pada kelas VIII (Delapan) semester ganjil bulan September tahun pelajaran 2025-2026.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif karena dalam penelitian ini setelah data yang akan diperlukan terkumpul, maka data tersebut dianalisis menggunakan analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistik. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang mana akan digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data yang bersifat kuantitatif/statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sesuai dengan tujuan dan masalah penelitian, maka penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Desain Eksperimen*).

Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah jenis none quivalent control group desingnya itu terdapat dua kelompok yang telah ditentukan, kemudian di beri pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Pengaruh perlakuan adalah (O2- O1)-(O4-O3). Adapun desain penelitian ini digambarkan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Gambar Desain Penelitian**

0 <sub>1</sub>	X	0 <sub>2</sub>
0 <sub>3</sub>		0 <sub>4</sub>

Keterangan :

01 & 03 : Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen

02 : Observasi setelah eksperimen yang telah menggunakan media digital (film animasi)

04 : Observasi setelah eksperimen yang tidak menggunakan media digital (film animasi)

## **B. Definisi Konseptual Dan Definisi Operasional Variabel**

### **1. Definisi Konseptual**

Definisi konseptual adalah definisi yang menggambarkan konsep dengan penggunaan konsep-konsep lainnya. Definisi konseptual yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen).

- a. Variabel bebas (media pembelajaran IPS berbasis film animasi).

Pembelajaran dengan film animasi merupakan konsep belajar yang memberikan kesempatan bagi guru untuk menyajikan materi secara lebih konkret dan lebih menarik, sehingga ilmu yang dipelajari lebih bermakna dan dapat diterapkan dalam keseharian.

Film animasi pada umumnya dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian pesan dan materi, mempermudah siswa dalam memahami informasi, mendukung penerapan strategi pembelajaran yang menarik, serta membantu guru dalam mengelola proses belajar secara lebih efektif.

b. Variabel terikat (minat belajar siswa)

Minat belajar siswa merujuk pada kecenderungan, perhatian, serta rasa ketertarikan siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Minat ini tercermin dari adanya keinginan untuk terlibat aktif dalam proses belajar, kesenangan dalam mengikuti pembelajaran, serta dorongan internal untuk memahami materi yang diajarkan. Minat belajar menjadi faktor penting karena dapat mempengaruhi motivasi, konsentrasi, dan keterlibatan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## **2. Definisi Operasional**

a. Variabel bebas (media pembelajaran IPS berbasis film animasi).

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran IPS berbasis film animasi. Media ini dipilih karena diyakini dapat membantu siswa memahami materi yang

mana melalui penyajian visual dan audio yang menarik serta mudah untuk dipahami.

Indikator media pembelajaran IPS berbasis film animasi yaitu:

- 1) Kesesuaian isi film animasi dengan materi IPS
- 2) Kejelasan tampilan visual
- 3) Kejelasan audio
- 4) Kemenarikan penyajian film
- 5) Kemudahan untuk dipahami oleh siswa

b. Variabel terikat (minat belajar siswa)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa kelas VIII Mts Ma'arif 01 Punggur. Minat belajar diartikan sebagai dorongan dalam diri siswa untuk memperhatikan, merasa senang, serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Indikator minat belajar siswa meliputi:

- 1) Perhatian siswa terhadap pembelajaran
- 2) Rasa senang dalam mengikuti kegiatan belajar
- 3) Keterlibatan siswa dalam diskusi atau aktivitas kelas
- 4) Kemauan belajar siswa dalam menyelesaikan tugas.

## **C. Populasi, Sampel Dan Teknik Sampling**

### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang

mana ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian di tarik kesimpulanya.

Jadi populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang dapat terdiri dari makhluk hidup, benda, nilas tes, atau peristiwa sebagai sumber data yang mewakili karakteristik tertentu dalam suatu penelitian. Populasi dalam penelitian dapat pula diartikan sebagai keseluruhan unit analisis yang ciri-cirinya akan diduga. Unit analisis adalah unit/satuan yang mana akan diteliti atau dianalisis.<sup>62</sup>

Dalam penelitian yang dijadikan sebagai populasi adalah siswa kelas VIII MTs Ma'arif 01 Punggur tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 163 siswa dengan jumlah kelas yaitu 6 kelas.

**Tabel 3.2**  
**Jumlah siswa kelas VIII MTs Ma'arif 01 Punggur**

Nama Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah Keseluruhan
	P	L	
VIII. A	11	12	23 Siswa
VIII. B	14	10	24 Siswa
VIII .C	13	15	28 Siswa
VIII. D	17	13	30 Siswa
VIII. E	14	16	30 Siswa
VIII. F	15	13	28 Siswa
Total keseluruhan			163 Siswa

*Sumber: Data siswa kelas VIII MTs Ma'arif 01 Punggur*

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif (mewakili). Sampel adalah “

<sup>62</sup> 56Dameria Sinaga, Buku Ajar Statistik Dasar (Jakarta Timur: Uki Press, 2014).

sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Sampel diambil dari populasi penelitian yang dimana mencerminkan dari populasi dan diharapkan mewakili seluruh anggotanya. Berdasarkan pendapat tersebut dapat penulis pahami bahwa sampel adalah sebagian atau sekelompok sesuatu yang akan diteliti dan sudah mewakili semua populasi.

Pemilihan sampel dilakukan berdasarkan pertimbangan kesamaan karakteristik akademik dan rekomendasi guru mata pelajaran. Adapun lokasi kelas yang tidak berdekatan justru membantu meminimalkan interaksi antar siswa kedua kelas sehingga dapat mengurangi kemungkinan kontaminasi perlakuan selama penelitian berlangsung. Dengan demikian dalam penelitian ini sampel adalah mengambil seluruh populasi, yaitu peneliti memberikan kesempatan kepada siswa kelas VIII.A dan kelas VIII.F, dan untuk kelas eksperimen di kls VIII.A kls VIII.F sebagai kelas kontrol.

**Tabel 3.3**  
**Jumlah sampel siswa**

No	Keterangan	Nama kelas	Jumlah Siswa
1.	Eksperimen	VIII. A	23 Siswa
2.	Kontrol	VIII. F	28 Siswa
Jumlah Populasi			51 Siswa

*Sumber: Data siswa kelas VIII MTs Ma'arif 01 Punggur*

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan

tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Sampel penelitian dipilih dari kelas VIII A dan kelas VIII F karena kedua kelas tersebut memiliki karakteristik yang relatif, materi pelajaran, maupun tingkat perkembangan kognitif peserta didik.

Selain itu, kelas VIII A dan kelas VIII F didasarkan pada pertimbangan praktis dan akademis. Secara praktis, kedua kelas memiliki jadwal pembelajaran yang memungkinkan peneliti melaksanakan penelitian tanpa mengganggu kegiatan belajar mengajar kelas lain. Secara akademis, kedua kelas dinilai mampu menerima perlakuan peneliti sesuai dengan desai yang telah ditetapkan, sehingga data yang diperoleh diharapkan dapat menggambarkan kondisi minat belajar siswa kelas VIII secara umum.

### **3. Teknik sampling**

Pada bagian teknik sampling merupakan metode atau cara yang digunakan untuk menentukan sampel dan jumlah sampel dalam suatu penelitian. Pada penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian.

Pemilihan sampel dilakukan berdasarkan pertimbangan kesamaan karakteristik akademik dan rekomendasi guru mata pelajaran. Adapun lokasi kelas yang tidak berdekatan justru membantu meminimalkan interaksi antar siswa kedua kelas sehingga dapat mengurangi kemungkinan kontaminasi perlakuan selama penelitian berlangsung, dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik subjek penelitian dengan

variabel yang diteliti. Oleh karena itu, peneliti memilih kelas VIII A dan kelas VIII F sebagai sampel penelitian karena kedua kelas tersebut memiliki karakteristik yang relatif serupa dengan kelas lain di tingkat VIII, baik dari segi kurikulum, materi pembelajaran, maupun tingkat perkembangan kognitif peserta didik.

Selain itu, pemilihan kelas VIII A dan VIII F juga didasarkan pada pertimbangan praktis dan akademis. Secara praktis, kedua kelas memiliki jadwal pembelajaran yang memungkinkan peneliti melaksanakan penelitian tanpa mengganggu kegiatan pembelajaran kelas lain. Secara akademis, kedua kelas dinilai mampu menerima perlakuan penelitian sesuai dengan desain penelitian yang telah ditetapkan, sehingga data yang diperoleh diharapkan dapat mewakili kondisi minat belajar siswa kelas VIII secara umum.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang akurat, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

##### **1. Angket**

Angket adalah seperangkat pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk memperoleh informasi mengenai keadaan diri atau hal-hal yang diketahui responden. Angket digunakan sebagai teknik pengumpulan data dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran IPS berbasis film animasi serta tingkat minat belajar mereka. Dalam

penelitian ini, angket yang digunakan berbentuk angket tertutup dengan skala Likert, dimana siswa diminta untuk memberikan pilihan jawaban sesuai dengan tingkat persetujuan mereka terhadap pernyataan yang telah diajukan. Angket tersebut disusun berdasarkan indikator variabel penelitian, yaitu indikator media pembelajaran berbasis film animasi (variabel X) dan indikator minat belajar siswa (variabel Y). Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data berupa angket termasuk teknik utama, pembagian angket dilakukan kepada siswa kelas VIII MTs Ma'arif 01 Punggur.

## **2. Observasi**

Observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengamati dan mencatat perilaku, kejadian, atau fenomena dalam konteks tertentu<sup>63</sup>. Observasi ini dilakukan dengan mengamati proses berjalanya pembelajaran di kelas VIII MTs Ma'arif 01 Punggur sebelum diadakan penelitian ini untuk mengetahui data awal atau masalah yang ada di kelas VIII MTs Ma'arif 01 Punggur.

## **3. Dokumentasi**

Dokumentasi dalam penelitian adalah proses pengumpulan dan pencatatan data serta informasi yang relevan untuk mendukung analisis dan kesimpulan dalam penelitian. Dokumentasi dapat

---

<sup>63</sup> Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9

mencakup berbagai bentuk, seperti catatan tertulis, foto, rekaman audio atau video, serta dokumen resmi yang mana berkaitan dengan subjek penelitian. Dokumentasi dari nilai siswa kepada guru IPS kelas VIII MTs Ma'arif 01 Punggur.

#### E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu perangkat yang digunakan untuk menghimpun suatu informasi atau mengukur variabel yang menjadi fokus penelitian. Untuk memperoleh data yang akurat agar dapat menghasilkan kesimpulan yang sesuai dengan realita, penting untuk menggunakan instrumen yang valid, konsisten, dan dapat diandalkan (*reliabel*) dalam menghasilkan suatu data penelitian. Penyusunan instrument merupakan suatu alat evaluasi, karena mengevaluasi berarti memperoleh data tentang suatu yang mana sedang dipelajari, serta hasil yang diperoleh dapat diukur dan telah ditetapkan sebelumnya oleh peneliti. Dalam penelitian ini jenis alat penilaian yang dapat digunakan untuk alat penelitian, yaitu lembar angket. Angket yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang minat belajar siswa pada *pretest* dan *posttes*. Angket yang akan diberikan kepada siswa berjumlah 24 soal IPS dengan bentuk soal pernyataan.

**Tabel 3.4**  
**Kisi – Kisi Instrumen Penelitian Minat Belajar Siswa**

No	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan		Jumlah Soal
			Positif	Negatif	
1.	Perhatian Siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa fokus atau konsentrasi dalam proses pembelajaran</li> <li>Siswa tidak ribut saat</li> </ul>	1, 2, 5, 6	3, 4	8

		pembelajaran berlangsung			
2	Ketertarikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketertarikan siswa dapat dilihat saat siswa bertanya atau merespon saat pembelajaran sedang berlangsung.</li> <li>• Siswa tampak semangat dan berpartisipasi aktif saat pembelajaran berlangsung.</li> </ul>	9, 10, 13, 14	11, 12, 15, 16	4
3	Rasa Senang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perasaan gembira atau senang yang dimiliki oleh siswa pada suatu pelajaran, perasaan ini akan muncul tanpa paksaan.</li> <li>• Siswa menunjukkan ekspresi antusias (tersenyum, semangat mengikuti pembelajaran).</li> </ul>	17, 18	19, 20	4
4	Keterlibatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keterlibat dapat dilihat saat aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.</li> <li>• Siswa terlibat dalam kerja kelompok dan memberi kontribusi nyata.</li> </ul>	21, 22	23, 24	4
Jumlah					24

Pernyataan dalam angket dibuat dalam bentuk pernyataan positif dan negatif yang disesuaikan dengan sub indikator setiap aspek minat belajar. Jumlah keseluruhan butir pernyataan yang digunakan adalah 24 butir. Instrumen ini disusun menggunakan skala likert dengan empat alternatif jawaban yaitu: Sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

1. Ketertarikan

Menggambarkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa, yang ditunjukkan dengan sikap aktif bertanya, menjawab, atau memberi respon saat pembelajaran. Indikator ini terdiri dari 8 pernyataan (4 positif dan 4 negatif).

2. Rasa senang

Menunjukkan perasaan gembira atau antusias yang muncul secara alami ketika siswa mengikuti pembelajaran. Indikator ini terdiri dari 4 pernyataan (2 positif dan 2 negatif).

3. Keterlibatan

Menekankan pada partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti aktif berdiskusi atau mengikuti kegiatan kelompok. Indikator ini terdiri dari 4 pernyataan (2 positif dan 2 negatif). Secara keseluruhan, instrumen minat belajar terdiri dari 24 butir pernyataan berbentuk angket tertutup dengan skala Likert.

*Tabel 3.5*  
*Skor dan Rubrik Jawaban Angket*

No	Alternatif Jawaban	Skor Positif	Skor Negatif	Rublik Penilaian
1	Selalu	4	1	Jika pernyataan dilakukan setiap hari.

2	Sering	3	2	Jika pernyataan dilakukan 4-6 kali dalam seminggu.
3	Kadang-kadang	2	3	Jika pernyataan dilakukan 1-3 kali dalam seminggu.
4	Tidak Pernah	1	4	Jika pernyataan tidak pernah dilakukan

Setelah mengetahui jawaban dari para responden dan untuk mengetahui karakteristik tes tersebut maka dilakukan beberapa uji sebagai berikut:

### 1. Validitas Tes

Menurut Arikunto dalam Sundayana, validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan sintkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen tertentu. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya instrument yang tidak valid berarti memiliki validitas rendah.<sup>64</sup> Instrument pengukuran dilakukan valid jika instrument dapat mengukur sesuatu yang hendak diukur.

Validitas instrumen digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan butir angket yang digunakan dalam penelitian. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 25. Suatu butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel pada taraf signifikansi 0,05, sedangkan butir pernyataan dengan nilai  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan dalam penelitian.

### 2. Reliabilitas Test

---

<sup>64</sup> Rostina Sundayana, Statistika Penelitian Pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2020), 59–60.

Seperangkat tes dikatakan reliabel apabila tes tersebut dapat memberikan hasil tes yang tetap, yang artinya apabila tes tersebut dikenakan pada sejumlah subjek yang sama pada waktu lain, maka hasil akan tetap relative sama. Reliabilitas tes merupakan sebagai fungsi dari kemampuan individu responden. Sebuah tes dapat dikatakan reliabel pada tingkat kemampuan, tetapi tidak reliabel pada tingkat kemampuan yang lain. Tingkat kesulitan pada pertanyaan tes mempengaruhi reliabilitas tes<sup>65</sup>. Rumus reliabilitas instrumen dengan Cronbach's Alpha adalah sebagai berikut:

$$a = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan:

$a$  = koefisien reliabilitas (Cronbach's Alpha)

$k$  = jumlah butir instrumen

$\sum \sigma_i^2$  = jumlah varians tiap butir

$\sigma^2$  = varians total skor

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data melibatkan langkah-langkah dimana untuk mengolah data menjadi informasi baru. Dengan tujuan yaitu untuk memudahkan pemahaman karakteristik data dan menjadikannya berguna dalam pemecahan masalah penelitian. Dalam konteks analisis data

---

<sup>65</sup> Soegeng And Maryadi, *Evaluasi Hasil Belajar Pengetahuan Dan Teknik* (Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama, 2015).

kuantitatif, teknik ini digunakan untuk mengolah data numerik. Pendekatan ini berfokus pada kuantitas data dan tidak memerlukan penjelasan untuk setiap jawaban singkat yang mana diberikan oleh responden.<sup>66</sup> Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini untuk mencari minat belajar pada aspek kognitif menggunakan teknis analisis data uji sebagai berikut:

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu teknik statistik yang digunakan untuk menentukan apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk menentukan apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk menentukan apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak, yaitu menggunakan metode lilliefors dengan kolmogorov-Smirnov. Dalam penelitian ini uji normalitas dengan menggunakan bantuan program SPSS 22.<sup>67</sup>

Secara matematis, uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dirumuskan sebagai berikut:

$$D = \max | F_o(X) - F_t(X) |$$

Keterangan:

$D$  = nilai statistik Kolmogorov-Smirnov

$F_o(X)$  = distribusi kumulatif empiris

$F_t(X)$  = distribusi kumulatif teoritis

$X$  = skor data

---

<sup>66</sup> Almira Keumala Ulfah Et Al., *Ragam Analisis Data (Sastra Riset Dan Pengembangan)* (Madura: Iain Madura Press, 2022), 1.

<sup>67</sup> Ghazali, Imam, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018, hlm. 160–162

Untuk metode Kolmogorov-Smirnov jika nilai signifikan kurang dari 0,05, kesimpulannya data tidak berdistribusi normal. Jika signifikan lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan variansi data antar kelompok sebagai syarat pengujian hipotesis berikutnya.<sup>68</sup> Dengan kriteria keputusan dalam uji homogenitas adalah:

- a. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  berarti data tersebut dinyatakan tidak homogen.
- b. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  berarti data tersebut dinyatakan homogen.

## 3. Uji Hipotesis

Hipotesis berasal dari bahasa Yunani yang terdiri *Hupo* dan *Thesis*. *Hupo* yang artinya sementara dan *Thesis* yang artinya pernyataan atau dugaan. Jadi, hipotesis merupakan suatu pernyataan sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya. Dalam suatu penelitian hipotesis harus selalu ada karena untuk memberikkan kejelasan arah penelitian.<sup>69</sup> Jika data berdistribusi normal dan homogeny, maka menguji hipotesis penelitian digunakan uji t – tes sebagai berikut:

---

<sup>68</sup> Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018, hlm. 47.

<sup>69</sup> Abdul Narlan And Dicky Tri Juniar, *Statistika Dalam Penjas* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2018), 48.

$H_0$  = Ada pengaruh model pembelajaran IPS berbasis film animasi terhadap minat belajar siswa di MTS Ma'arif 01 Punggur

$H_1$  = Tidak ada pengaruh model pembelajaran IPS berbasis film animasi terhadap minat belajar siswa di MTS Ma'arif 01 Punggur.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Lokasi Penelitian

###### a. Sejarah Madrasah Tsanawiyah

Madrasah Tsanawiyah ini berawal dari jama'ah kegiatan pengajian masyarakat yang ada pada dusun V (lima) sidorahayu desa sidomulyo Kec. Punggur Lampung Tengah yang di dirikan pada tahun 1969, yang makin hari kian bertambah jumlah jama'ahnya, dimana awal mulanya kelompok pengajian ini diikuti oleh para orang tua (bapak-bapak dan ibu-ibu) yang dimana berdomisili pada dusun V (lima) sidorahayu kempung sidomulyo Kec. Punggur Lampung Tengah yang di prakarsai oleh simbah KH. ALI HASYIM.

Karena belum tersedianya sekolah lanjutan setelah Sekolah Dasar (SD) di Dusun Sidorahayu, Desa Sidomulyo, Kecamatan Punggur, Lampung Tengah, jama'ah membentuk yayasan pendidikan yang dikelola oleh para tokoh masyarakat, terdiri dari:

*Tabel 4.1*  
*Sejarah Madrasah Tsanawiyah*

1)	KH. Muchtar Ghozali	Ketua Umum
2)	H. Lukman Faruq, S.Ag	Ketua I
3)	Mujahidin Ilyas	Ketua II
4)	Ahmad Musholin Zakyzein	Sekretaris
5)	Muhammad Alwi	Bendahara
6)	Futiatur Rahmah, S.Pd.I	Seksi Pendidikan Formal
7)	Misbahul Munir, SE	Seksi Pesantren

8)	Muhammad Sholeh	Seksi Pembangunan
9)	Muhadi	Seksi Pembantu Umum
8)	Muhammad Sholeh	Seksi Pembangunan

Dalam perjuangan didunia pendidikan dan penyebaran ajaran islam di lokasi yang sama di lembaga pendidikan Ma'arif 01 Punggur juga berdiri pondok pesantren Baitul Mustaqim yang diasuh langsung oleh KH. Muchtar Ghozali dan KH. Ahmad Zunaidi yang santrinya sebagian juga sebagai siswa-siswi Madrasah Tsaniwiyah Ma'arif 01 Punggur, sehingga Lembaga Pendidikan Ma'arif NU Punggur akan mengarah ke semi Boarding Schol di masa mendatang.

Sesuai dengan tujuan awal para pendiri Madrasah Tsanawiyah Ma'arif 01 Punggur untuk membantu pemerintah, dan orang tua dalam mencerdaskan anak bangsa, adapun visi MTs Ma'arif 01 Punggur adalah” **Terwujudnya Peserta Didik Yang Berimtaq, Beriptek, Berkarakter Islam, dan Mampu Berkompetitif Secara Nasional dan Global.**”

#### **b. Identitas Madrasah Tsanawiyah**

Berikut ini disajikan identitas Madrasah Tsanawiyah sebagai gambaran umum mengenai profil dan kondisi lembaga pendidikan yang menjadi lokasi penelitian.

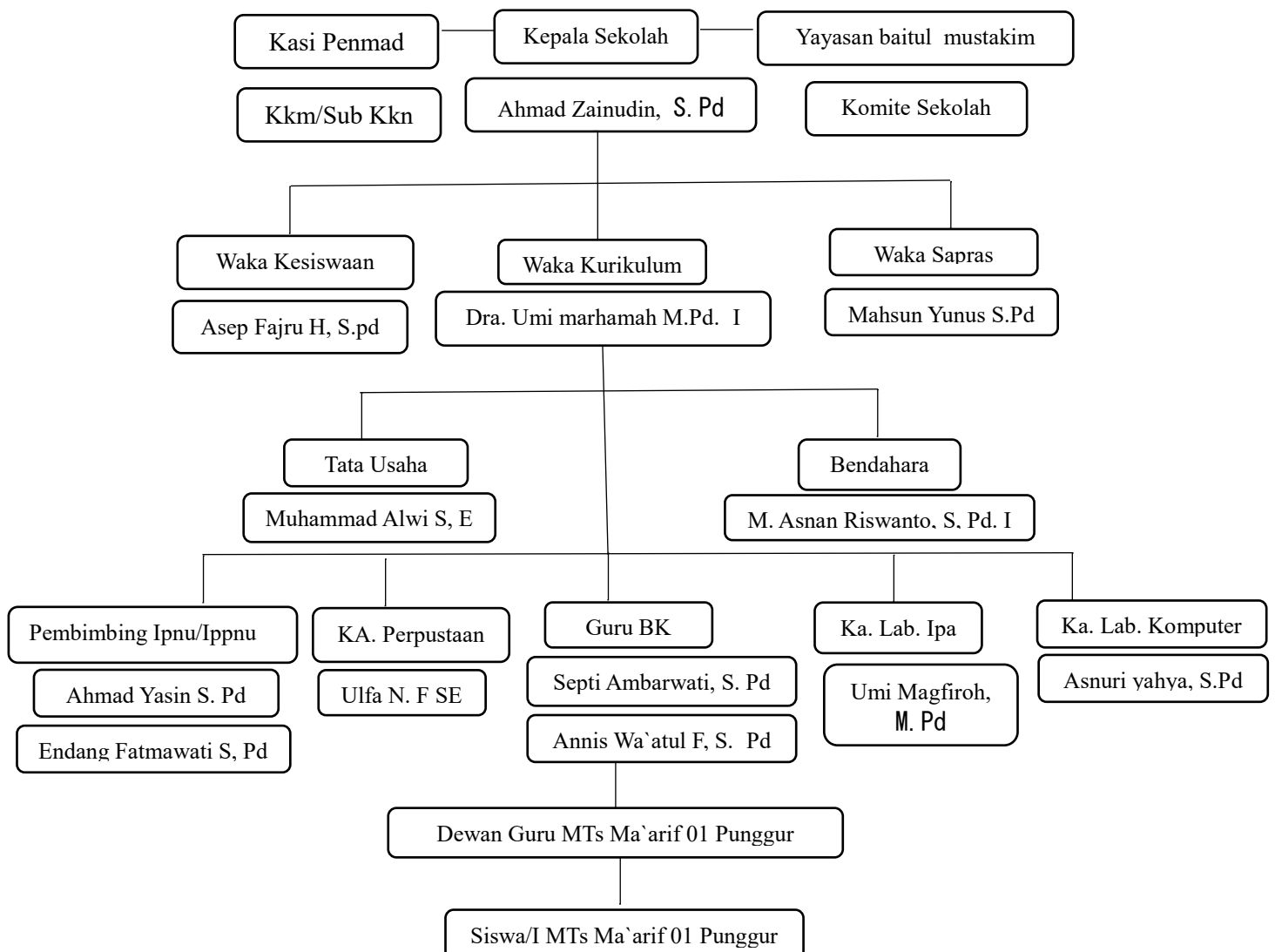
*Tabel 4.2*  
*Identitas Madrasah Tsanawiyah*

1	Nama Sekolah	MTs. Ma'arif 01 Punggur
2	Status Akademi	Akreditasi ( B ) Baik
3	No. / Tanggal	079. BAP-SM/12/LPG/PKO/2018
4	NPS	10816585
5	Nomor Statistik Madrasah	12.12.18.02.0005
6	Nama Kepala Madrasah	Ahmad Zainudin, S.Pd

7	Alamat Sekolah	
	Jalan	Jalan Raya Sidomulyo Punggur Lam- teng
	Kampung	Dsn. Sidorahayu Kampung Sidomulyo
	Kec.	Punggur
	Kab.	Lampung Tengah
	Provinsi	Lampung
	No. HP	0851-8300-6006

### c. Struktur Organisasi Madrasah Tsanawiyah

**Gambar 4.1**  
**Struktur Organisasi Sekolah**



#### **d. Visi, Misi dan Tujuan Madrasah Tsanawiyah**

Visi MTs Ma'arif 01 Punggur adalah “Terwujudnya Peserta Didik Yang Berimtaq, Beriptek, Berkarakter Islam, dan Mampu Berkompetitif Secara Nasional dan Global”.

Misi Madrasah berupaya mengajarkan ilmu umum dan agama secara seimbang, menanamkan keimanan, ketakwaan, serta karakter mulia melalui pembiasaan sikap sopan santun dan budaya Islami sebagai benteng dari pengaruh luar. Selain itu, madrasah meningkatkan penguasaan IPTEK, membiasakan pengamalan ibadah berlandaskan Aswaja, serta melatih siswa mengakses informasi digital agar mampu mengikuti perkembangan pendidikan. Upaya ini didukung dengan pengarahan lulusan agar kompetitif, pelaksanaan studi banding sebagai motivasi, peningkatan kualitas guru melalui pelatihan, serta pembiasaan penggunaan teknologi ICT bagi seluruh warga madrasah.

## **2. Deskripsi Data Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **a. Deskripsi hasil minat belajar**

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 19 November sampai 27 November di Mts Ma'arif 01 Punggur. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan terhadap minat belajar menggunakan media *film animasi* pada mata pelajaran IPS di Mts Ma'arif 01 Punggur. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan, berupa modul ajar, dan instrumen angket. Sebelum diujikan, instrumen angket terlebih dahulu diujikan

kepada siswa kelas VIII C sebagai kelas sampel yang akan memasuki materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam.

Kemudian, soal yang telah diujicobakan tersebut pada kelas VIII C dilakukan dengan uji validitas dan reliabilitas. Maka dapat diperoleh instrument angket yang layak untuk mengukur minat belajar pesertadidik pada pembelajaran IPS di kelas VIII. Setelah diujikan pada kelas VIII C melalui uji-uji di atas dari 24 butir angket yang telah dinyatakan valid yaitu 18 butir angket, sedangkan 6 butir angket yaitu 3, 8, 10, 14, 16, dan 22 yang telah dinyatakan tidak valid dengan sampel 28 peserta didik. Maka memperoleh 18 butir angket yang dapat diujikan untuk penelitian selanjutnya.

#### **1) Deskripsi Data Hasil Penelitian Peserta Didik Kelas VIII A dengan Model Pembelajaran *Film Animasi***

Berdasarkan data hasil pengukuran minat belajar siswa kelas VIII A yang mana diberikan perlakuan khusus dengan menggunakan media pembelajaran film animasi, diperoleh data dari 18 peserta didik. Hasil pre-test menunjukkan nilai rata-rata sebesar 73,33 dengan standar deviasi 10,57, nilai terendah 45, dan nilai tertinggi 85. Selanjutnya, hasil post-test menunjukkan nilai rata-rata sebesar 83,06 dengan standar deviasi 5,46, nilai terendah 70, dan nilai tertinggi 90. Adapun hasil analisis statistik deskriptif minat belajar siswa kelas VIII A sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran film animasi disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest Minat Belajar Siswa Kelas VIII A**  
**(kelas eksperimen)**

No	Nama siswa	Pretest	Posttest
1	AR	70	90
2	AFR	50	70
3	AF	80	85
4	ARF	85	90
5	BR	75	80
6	DS	45	75
7	FA	70	80
8	HM	80	85
9	IR	70	80
10	KA	75	85
11	MF	80	90
12	NR	75	80
13	PA	85	90
14	RA	80	85
15	SA	70	80
16	TI	75	85
17	WA	75	80
18	YA	80	85

Berdasarkan tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas VIII A (kelas eksperimen) mengalami peningkatan setelah perlakuan. Hal ini terlihat dari nilai posttest yang secara umum lebih tinggi dibandingkan nilai pretest pada seluruh siswa. Nilai pretest berkisar antara 45-85, sedangkan nilai posttest meningkat menjadi 70-90. Bahkan siswa dengan nilai awal terendah (45) mengalami kenaikan yang cukup besar menjadi 75. Dengan demikian, data deskriptif menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran pada kelas eksperimen.

**Tabel 4.4**  
**Tabel Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest Minat Belajar Siswa**  
**Kelas VIII A**

Jenis Test	N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Mean	Standar Deviasi

Pre-test	18	45	85	73,33	10,57
Post-test	18	70	90	83,06	5,46

Berdasarkan Tabel 4.4 terlihat adanya peningkatan minat belajar siswa kelas VIII A setelah perlakuan. Nilai rata-rata meningkat dari 73,33 pada pre-test menjadi 83,06 pada post-test, disertai kenaikan nilai terendah dari 45 menjadi 70. Hal ini menunjukkan bahwa secara deskriptif minat belajar siswa mengalami peningkatan.

## 2) Deskripsi Data Hasil Penelitian Peserta Didik Kelas VIII F dengan Model Pembelajaran *Slide Powerpoint*

Berdasarkan data hasil pengukuran minat belajar siswa kelas VIII F yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Slide PowerPoint, diperoleh data dari 18 peserta didik. Hasil pre-test menunjukkan nilai rata-rata sebesar 51,61 dengan standar deviasi 7,39, nilai terendah 40, dan nilai tertinggi 65. Selanjutnya, hasil post-test menunjukkan nilai rata-rata sebesar 70,83 dengan standar deviasi 6,48, nilai terendah 60, dan nilai tertinggi 80. Adapun hasil analisis statistik deskriptif minat belajar siswa kelas VIII F sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Slide PowerPoint disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.5**  
**Tabel Deskripsi Data Pretest dan Posttest Minat Belajar Siswa Kelas VIII f**  
**(kelas kontrol)**

No	Nama siswa	Pretest	Posttest
1	AA	40	75
2	AB	55	80
3	AC	50	75
4	BA	50	70
5	BG	65	65

6	BN	60	60
7	BL	55	65
8	BO	50	70
9	FG	48	75
10	HI	60	80
11	IJ	50	75
12	KL	45	75
13	KW	45	70
14	LA	50	65
15	LB	55	65
16	MA	40	60
17	WR	46	70
18	ZB	65	80

Berdasarkan Tabel 4.5 dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas VIII F (kelas kontrol) juga mengalami peningkatan, terlihat dari sebagian besar nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan pretest. Nilai awal siswa berada pada kisaran 40–65, kemudian meningkat pada posttest menjadi sekitar 60–80, meskipun terdapat beberapa siswa yang nilainya tetap. Dengan demikian, secara deskriptif menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan minat belajar pada kelas kontrol.

**Tabel 4.6**  
**Tabel Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest Minat Belajar Siswa Kelas VIII F**

Jenis Test	N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Mean	Standar Deviasi
Pre-test	18	40	65	51,61	7,36
Post-test	18	60	80	70,83	6,48

Pada tabel 4.6 terlihat bahwa minat belajar siswa kelas VIII F mengalami peningkatan setelah pembelajaran. Nilai rata-rata meningkat dari 51,61 pada pre-test menjadi 70,83 pada post-test, disertai kenaikan nilai terendah dari 40 menjadi 60 dan nilai tertinggi dari 65 menjadi 80. Hal ini

menunjukkan bahwa secara deskriptif minat belajar siswa pada kelas kontrol juga mengalami peningkatan.

### **3) Deskripsi data hasil penelitian terhadap minat belajar IPS dengan media yang berbasis *film animasi*.**

Pada penelitian ini, minat belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Film Animasi* di kelas VIII A menunjukkan peningkatan yang signifikan. Siswa mampu mengaitkan materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga pemahaman terhadap konsep menjadi lebih jelas dan mendalam. Diskusi kelompok yang dilakukan selama proses pembelajaran ini sangat memungkinkan siswa untuk berfikir kritis, bekerja sama, dan mempresentasikan hasil diskusi mereka dengan baik. Proses refleksi juga membantu siswa memperkuat pemahaman mereka terhadap materi.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan terhadap minat belajar peserta didik kelas VIII A, diperoleh nilai  $T_{hitung}$  yang lebih besar daripada  $T_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis film animasi berpengaruh signifikan terhadap minat belajar IPS peserta didik. Hasil ini sejalan dengan peningkatan nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan pretest, sehingga penggunaan *film animasi* dinyatakan efektif dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

## b. Hasil pengujian instrumen angket

### a. Validitas

Berdasarkan hasil uji validitas, yang diujikan pada kelas VIII C Mts Ma'arif 01 Punggur dengan jumlah peserta didik sebanyak 36, dengan hasil sebagai berikut:

*Tabel 4.7*  
*Uji Validitas Test*

No Item	$R_{hitung}$	$R_{tabel}$	Nilai Sig	Kesimpulan
1	0,468	0,381	0,014	Valid
2	0,441	0,381	0,021	Valid
3	0,335	0,381	0,087	Tidak Valid
4	0,423	0,381	0,028	Valid
5	0,570	0,381	0,002	Valid
6	0,510	0,381	0,007	Valid
7	0,594	0,381	0,001	Valid
8	0,304	0,381	0,124	Tidak Valid
9	0,409	0,381	0,034	Valid
10	0,346	0,381	0,077	Tidak Valid
11	0,397	0,381	0,040	Valid
12	0,522	0,381	0,005	Valid
13	0,478	0,381	0,012	Valid
14	0,163	0,381	0,415	Tidak Valid
15	0,501	0,381	0,008	Valid
16	0,080	0,381	0,693	Tidak Valid
17	0,482	0,381	0,011	Valid
18	0,491	0,381	0,009	Valid
19	0,467	0,381	0,014	Valid

20	0,401	0,381	0,038	Valid
21	0,389	0,381	0,045	Valid
22	0,360	0,381	0,065	Tidak Valid
23	0,409	0,381	0,034	Valid
24	0,449	0,381	0,019	Valid

*Sumber: Data Output IBM SPSSStatistic*

Dari tabel diatas perhitungan validitas yang diperoleh yaitu 18 butir angket yang valid dan 6 lainnya tidak valid, maka butir angket yang valid dapat dijadikan tes untuk kelas yang mana akan diteliti.

b. Uji reliabilitas instrumen angket

Untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen angket yang digunakan dalam penelitian. Instrumen dikatakan reliabel apabila memberikan hasil yang relatif sama apabila digunakan pada waktu dan kondisi yang berbeda. Pada penelitian ini, uji reliabilitas instrumen angket dilakukan dengan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha melalui bantuan program IBM SPSS Statistics 25. Adapun kriteria tingkat reliabilitas instrumen dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

**Tabel 4.8**  
**Tingkat Reliabilitas test**

<b>Indeks Reliabilitas</b>	<b>Klasifikasi</b>
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0799	Kuat
0,80-1,000	Sangat kuat

Data hasil uji reliabilitas tes dengan bantuan spss dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.9**  
**Uji Reliabilitas Angket**

Cronbach's Alpha	N of Items
,793	24

Dasar pengambilan keputusan pada uji reliabilitas:

- a. CronbachAlpha  $>$   $r_{\text{tabel}}$  = Reliabel
- b. CronbachAlpha  $<$   $t_{\text{tabel}}$  = Tidak Reliabel

Dari tabel diatas diketahui bahwa N of items (banyaknya item angket atau butir angket) ada 24 butir angket dengan nilai Cronbach ‘s Alpha sebesar 0,793. Karena Cronbach ‘s Alpha 0,793 maka dapat disimpulkan bahwa 24 butir angket tersebut masuk ke kriteria sangat reliabel (konsisten) karena dapat digunakan untuk mengumpulkan data dalam melihat perbedaan media pembelajaran IPS berbasis *film animasi* terhadap minat belajar siswa kelas VIII Mts Ma’arif 01 Punggur.

### 3. Uji Prasyarat

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, pengujian normalitas data dilakukan menggunakan uji Wilcoxon Signed-Rank Tes, karena data yang dianalisis merupakan data berpasangan, yaitu nilai pretest dan posttest, serta berdasarkan hasil pengujian awal diketahui bahwa data tidak memenuhi asumsi normalitas.

**Tabel 4.10**  
**Uji Normalitas<sup>70</sup> Mts Ma'arif01 Punggur**

	Post-Test Eksperimen - Pre-Test Eksperimen	Post-Tes Kontrol - Pre- Test Kontrol
Z	-2,995 <sup>b</sup>	-3,529 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2- tailed)	,003	,000

Sumber: Data Output IBM SPSSStatistic 25

Uji Wilcoxon merupakan salah satu uji statistik nonparametrik yang digunakan sebagai alternatif dari uji *paired sample t-test* apabila data tidak berdistribusi normal. Pengambilan keputusan dalam uji Wilcoxon dilakukan dengan membandingkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) dengan taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed)  $\geq$  0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon yang disajikan pada Tabel 2.5, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,003 pada kelas eksperimen dan 0,000 pada kelas kontrol. Karena Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ( $0,003 < 0,05$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa antara hasil pre-test dan post-test dengan menggunakan media pembelajaran film animasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran film animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa di MTs Ma'arif 01 Punggur.

## **b. Uji Homogenitas**

<sup>70</sup> Usmani, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians data antar kelompok sampel penelitian. Pengujian homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS Statistics. Dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas adalah apabila nilai signifikansi (Sig.)  $> 0,05$  maka data dinyatakan homogen, sedangkan apabila nilai signifikansi (Sig.)  $\leq 0,05$  maka data dinyatakan tidak homogen. Adapun hasil uji homogenitas data disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.11**  
**Uji Homogenitas<sup>71</sup> Mts Ma'arif 01 Punggur**  
**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
minat belajar	Based on Mean	,842	1	34	,365
	Based on Median	,777	1	34	,384
	Based on Median and with adjusted df	,777	1	33,784	,384
	Based on trimmed mean	,910	1	34	,347

*Sumber : Data Output IBM SPSSStatistics 25*

Berdasarkan output diatas, di ketahui nilai signifikansi (sig). Based on mean adalah sebesar  $0,365 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkn bahwa varians data post- test kelas eksperimen dan data post- test kontrol adalah sama atau homogen. Dengan demikian, maka syarat uji independent sampel t-test terpenuhi, maka akan menggunakan uji independen sampel t-test untuk uji selanjutnya.

### c. Uji Hipotesis

Pada pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji perbedaan rata-rata dengan uji hipotesis sebagai berikut:

---

<sup>71</sup> Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).

$H_0$  = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran film animasi terhadap minat belajar siswa di MTs Ma'arif 01 Punggur.

$H_1$  = Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran film animasi terhadap minat belajar siswa di MTs Ma'arif 01 Punggur. Hipotesis statistik yang dapat di buktikan pada table dibawah ini.

**Tabel 4.12**  
*Uji independent sampel test*

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Nilai Equal variances assumed	,842	,365	6,123	34	,000	-12,222	1,996	-16,279	-8,165	
Nilai Equal variances not assumed			6,123	33,061	,000	-12,222	1,996	-16,283	-8,161	

**Tabel 4.13**  
*Group Statistics*

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	1	18	70,83	6,474	1,526
	2	18	83,06	5,461	1,287

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-Test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Nilai *Mean Difference* sebesar -12,222 dengan interval kepercayaan 95% antara -16,279 hingga -8,165 yang tidak melewati angka nol menunjukkan bahwa perbedaan minat belajar antara kedua kelompok benar-benar signifikan secara statistik.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran IPS berbasis film animasi terhadap minat belajar siswa kelas VIII di MTs Ma'arif 01 Punggur. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 19 November sampai dengan 27 November dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VIII A sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran film animasi dan kelas VIII F sebagai kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran Slide PowerPoint.

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian berupa modul ajar serta angket minat belajar. Angket minat belajar yang digunakan tidak langsung diterapkan pada kelas penelitian, melainkan terlebih dahulu diuji cobakan kepada siswa kelas VIII C. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar layak dan mampu mengukur minat belajar siswa secara akurat.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diketahui bahwa minat belajar siswa kelas VIII A yang menggunakan media pembelajaran film animasi mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Pada tahap awal (pre-test), nilai rata-rata minat belajar siswa kelas VIII A sebesar 73,33 dengan standar deviasi 10,57. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 45 dan nilai tertinggi sebesar 85. Data ini menunjukkan

bahwa sebelum diberikan perlakuan, minat belajar siswa masih berada pada tingkat yang bervariasi dan belum merata. Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran film animasi, hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan yang jelas pada minat belajar siswa. Nilai rata-rata meningkat menjadi 83,06 dengan standar deviasi 5,46. Nilai terendah juga mengalami peningkatan menjadi 70 dan nilai tertinggi mencapai 90. Penurunan nilai standar deviasi menunjukkan bahwa minat belajar siswa setelah perlakuan menjadi lebih merata dan konsisten.

Dalam penelitian ini, penggunaan media film animasi mampu menumbuhkan rasa suka dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran IPS. Media film animasi menyajikan materi secara visual dan kontekstual, sehingga siswa lebih mudah memahami materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam.<sup>72</sup> Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran tersebut mendorong mereka untuk memberikan perhatian yang lebih besar selama proses pembelajaran, sebagaimana tercermin dari peningkatan nilai rata-rata minat belajar pada hasil post-test kelas eksperimen.

Jika dianalisis lebih mendalam berdasarkan kajian teori pada bab II, peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen tidak hanya menunjukkan perbedaan angka secara statistik, tetapi juga mencerminkan terjadinya perubahan aspek psikologi siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Slameto, minat belajar merupakan kecenderungan yang tetap untuk mempertahankan dan mengenang suatu aktivitas yang disertai dengan rasa senang serta tanpa adanya paksaan<sup>1</sup>. Minat muncul karena adanya hubungan yang kuat antara individu dengan objek yang dipelajari.

---

<sup>72</sup> Hayatun Sabariah. Pengembangan Media Pembelajaran IPS. Sumatra Barat: CV. Azka Pustaka, 2021.

Slameto juga menjelaskan bahwa minat timbul karena adanya hubungan yang kuat antara diri siswa dengan objek yang dipelajari.<sup>73</sup> Media film animasi membantu membangun hubungan tersebut dengan mengaitkan materi IPS dengan kehidupan sehari-hari siswa. Ketika siswa merasa materi yang dipelajari dekat dengan pengalaman mereka, maka minat belajar akan meningkat secara alami.<sup>74</sup> Hal ini terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa dalam diskusi kelompok, kemampuan mengemukakan pendapat, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, media film animasi berperan sebagai stimulus eksternal yang mampu membangun hubungan tersebut. Penyajian materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam melalui animasi yang visual, kontekstual, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa membuat siswa lebih mudah memahami materi. Ketika pemahaman meningkat, siswa tidak lagi merasa pembelajaran sebagai beban, melainkan sebagai aktivitas yang menyenangkan. Rasa senang inilah yang menurut teori menjadi dasar tumbuhnya minat belajar.

Selain itu, dalam kajian teori dijelaskan bahwa indikator minat belajar meliputi perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan dalam kegiatan belajar. Berdasarkan hasil penelitian, peningkatan nilai rata-rata serta menurunnya standar deviasi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengalami peningkatan secara individual, tetapi juga secara kolektif menjadi lebih aktif dan konsisten dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam diskusi, keberanian mengemukakan pendapat, serta fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

---

<sup>73</sup> Supardi, Leonard, Huri Suhendri, Rismurdiyanti, Pengaruh media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar fisika, *Jurnal Formatif*, Vol. 2 No. 1

<sup>74</sup> Arsy, Miranda, *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya dengan Hasil Belajar*, (Kalimantan Barat: Yudha English Gallery, 2018) hal 37

Sementara itu, pada kelas VIII F yang menggunakan media pembelajaran Slide PowerPoint, hasil pre-test menunjukkan nilai rata-rata minat belajar sebesar 51,61 dengan standar deviasi 7,36. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 40 dan nilai tertinggi 65. Setelah pembelajaran dilakukan, nilai post-test meningkat menjadi 70,83 dengan standar deviasi 6,48, dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 80. Meskipun terjadi peningkatan minat belajar, peningkatan tersebut tidak sebesar yang terjadi pada kelas eksperimen.

Perbandingan hasil post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media pembelajaran film animasi memiliki rata-rata minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan media Slide PowerPoint. Hal ini mengindikasikan bahwa media film animasi lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan media Slide PowerPoint, meskipun terjadi peningkatan minat belajar, penyajian materi yang lebih bersifat tekstual dan informatif kurang memberikan stimulasi visual dan emosional yang kuat dibandingkan film animasi.<sup>75</sup> Berdasarkan teori Slameto, jika suatu aktivitas belajar kurang mampu menimbulkan rasa suka dan ketertarikan yang mendalam, maka minat yang muncul cenderung tidak maksimal. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat teori Slameto yang menyatakan bahwa minat belajar muncul tanpa paksaan ketika siswa memiliki rasa suka dan ketertarikan terhadap aktivitas belajar.

---

<sup>75</sup> Khoirul Anam. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Bani Muqiman Bangkalan." *Tadarus : Jurnal Pendidikan Islam* Volume . 4, no. 2 (2015).

Instrumen angket minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini telah melalui tahap uji validitas dan reliabilitas. Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan pada siswa kelas VIII C dengan jumlah responden sebanyak 36 siswa, diperoleh hasil bahwa dari 24 butir angket yang diuji, terdapat 18 butir angket yang dinyatakan valid dan 6 butir angket dinyatakan tidak valid. Butir angket yang tidak valid kemudian tidak digunakan dalam penelitian, sehingga hanya 18 butir angket valid yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa.

Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar butir angket telah memenuhi kriteria validitas, sehingga instrumen tersebut layak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Angket yang valid mampu mengukur aspek-aspek minat belajar siswa secara tepat, seperti ketertarikan, perhatian, rasa senang, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPS. Selanjutnya, uji reliabilitas instrumen angket dilakukan dengan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha melalui bantuan program IBM SPSS Statistics 25. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,793 dengan jumlah item sebanyak 24 butir.

Berdasarkan kriteria tingkat reliabilitas, nilai tersebut berada pada kategori kuat<sup>76</sup>. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen angket memiliki tingkat konsistensi yang baik dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam penelitian. Dengan demikian, instrumen angket minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas, sehingga data yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data penelitian terlebih dahulu diuji melalui uji

---

<sup>76</sup> Arifin, Z. (2017). Kriteria instrumen dalam suatu penelitian. *Jurnal Theorems (the original research of mathematics)*, 2(1), 28-36.

prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Wilcoxon Signed-Rank Test, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,003 pada kelas eksperimen dan 0,000 pada kelas kontrol. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian perbedaan pre-test dan post-test menggunakan uji Wilcoxon sebagai uji nonparametrik.

Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok<sup>77</sup>. Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan Levene's Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,365 ( $> 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen, sehingga syarat untuk melakukan uji Independent Sample t-test telah terpenuhi. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji Independent Sample t-test untuk mengetahui perbedaan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji tersebut, diperoleh nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Nilai Mean Difference sebesar -12,222 dengan interval kepercayaan 95% antara -16,279 hingga -8,165 yang tidak melewati angka nol menunjukkan bahwa perbedaan minat belajar antara kedua kelas benar-benar signifikan secara statistik. Hal ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran film animasi memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

---

<sup>77</sup> Nasar, A., Saputra, D. H., Arkaan, M. R., Ferlyando, M. B., Andriansyah, M. T., & Pangestu, P. D. (2024). Uji Prasyarat Analisis. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 2(6), 786–799.

Secara pedagogis, media film animasi mampu menyajikan materi IPS secara visual dan kontekstual, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep Pemanfaatan Sumber Daya Alam. Media ini juga mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan rasa ingin tahu, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.<sup>78</sup> Hal tersebut sejalan dengan teori Slameto yang menyatakan bahwa minat belajar muncul

Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran IPS berbasis film animasi tidak hanya berpengaruh secara statistik, tetapi juga memberikan dampak positif secara praktis dalam meningkatkan minat belajar, keaktifan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS.

---

<sup>78</sup> Dongoran, K. F. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi kelas IV (Fase B) pada materi metamorfosis.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran IPS berbasis film animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas VIII MTs Ma'arif 01 Punggur. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Independent Sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perbandingan nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 73,33 pada pre-test menjadi 83,06 pada post-test dan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media film animasi mampu membuat proses pembelajaran IPS lebih menarik, membantu siswa memahami materi melalui tampilan visual dan alur cerita, serta meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, media pembelajaran IPS berbasis film animasi dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran IPS khususnya pada siswa kelas VIII MTs Ma'arif 01 Punggur.

## B. SARAN

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis film animasi berperan dalam meningkatkan minat belajar siswa IPS kelas VIII di MTs Ma'arif 01 Punggur. Oleh karena itu, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis film animasi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang, seperti perangkat proyektor, komputer, serta akses media pembelajaran digital. Selain itu, sekolah juga diharapkan mendorong guru untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS
2. Kepada guru mata pelajaran IPS disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis film animasi sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih bervariasi, menarik, dan tidak monoton, sehingga mampu meningkatkan minat serta keterlibatan aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS.
3. Bagi peserta didik diharapkan dapat lebih aktif, antusias, dan fokus dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media film animasi. Dengan keterlibatan yang lebih baik selama proses pembelajaran, diharapkan siswa dapat memahami materi IPS secara lebih optimal serta menumbuhkan minat belajar yang lebih tinggi

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Narlan And Dicky Tri Juniar, *Statistika Dalam Penjas* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2018)
- Alfatra, F. F., Suminto, M., & Purwacandra, P. P. (2019). Penciptaan Film Animasi “Chase!” Dengan Teknik “Digital Drawing”. *Journal of Animation and Games Studies*, 5(1)
- Almira Keumala Ulfah Et Al., *Ragam Analisis Data (Sastra Riset Dan Pengembangan)* (Madura: Iain Madura Press, 2022)
- Amin, M. (2021). Peran pembelajaran IPS dalam pembentukan karakter siswa.
- Aminah, S. (2020). *Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Bahrul Maghfiroh Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Anggara, I. G. A. S., Yusa, I. M. M., Sutarwiyasa, I. K., Yasa, N. P. D., Andhika, I. P. P., Yasa, G. P. P. A., ... & Judijanto, L. (2025). *Dasar-Dasar Animasi: Prinsip, Proses, dan Praktik Kreatif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Annita Sari, Dahlan, And Dkk, *Dasar- Dasar Metodologi Penelitian* (Jayapura: Cv. Angkasa Pelangi, 2023).
- Asiah Badriyatur Rojibiyah and Wahyu Setiawan, “Analisis Minat Belajar Siswa MTS Kelas VII dalam Pembelajaran Matematika Materi Aljabar Berdasarkan Gender,” *Journal On Education* 1, no. 2 (2019): 460.
- Azzahra, S. (2023). Penggunaan film kartun sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 2(2)
- Camelia, F. (2020). Analisis landasan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pengembangan kurikulum. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1).
- Dameria Sinaga, *Buku Ajar Statistik Dasar* (Jakarta Timur: Uki Press, 2014).
- Daryanto, D. (2019). Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. *Yogyakarta: Gava Media*.
- Diahratri, K. (2022). *Efektivitas penggunaan YouTube sebagai media belajar mahasiswa program studi pendidikan informatika STKIP PGRI Pacitan* (Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN).
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2)

- Fatimah, W., Abustang, P. B., & Supardi, R. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar IPS. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(1)
- Febrianawati Yusup, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif," *Jurnal Tarbiyah* Vol.7, No. No.1 (2018).
- Fitri Mulyani, N. H. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1)
- Hasan, H. (2022). Pengembangan sistem informasi dokumentasi terpusat pada stmik tidore mandiri. *Jurasik (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)*, 2(1)
- Hasanah, U., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan media pembelajaran film animasi sebagai media pembelajaran konsep fotosintesis. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 1(1)
- Heri, T. (2019). Meningkatkan motivasi minat belajar siswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).
- Hidayat, B. (2020). Tinjauan historis pendidikan ips di Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2)
- Hulu, D. M., Pasaribu, K., Simamora, E., Waruwu, S. Y., Bety, C. F., Pancasila, P., ... & Pendidikan, I. (2022). Pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2)
- Husmiati, R. (2010). Kelebihan dan kelemahan media film sebagai media pembelajaran sejarah. *Jurnal Sejarah Lontar*, 7(2).
- Ilato, R., & Payu, B. R. (2020). Pengaruh pemanfaatan teknologi informasi terhadap minat belajar siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 2(2)
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2)
- Junianti, D., Haryadi, H., Aziz, L. A., & Sadli, M. (2025). Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Pemahaman Isi Cerita Rakyat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SDN 2 Ombe Baru Kecamatan Kediri Kabupaten Lombok Barat. *FONDASI: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1)
- Kilawati, A., & Kasma, S. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ips Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4)

- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1)
- Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audiovisual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Ipa. *Katera: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(1)
- Lathifah, I., Fungkiudin, H., Trisnaningtyas, R., Setiawan, R. Y., Alfiyah, N. A., Muthoharoh, L., & Rohman, N. U. (2023). Tantangan implementasi kurikulum pendidikan IPS di era globalisasi. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2(4)
- Lestari, N., & Suryani, D. R. (2019). Penggunaan variasi media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika siswa kelas XI ips 3 SMA Negeri 2 Merauke. *Musamus Journal of Mathematics Education*, 1(2), 74-79.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal pemikiran islam*
- Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). Inovasi media pembelajaran pendidikan agama Islam melalui media audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1)
- Mesra, P., & Kuntarto, E. (2021). Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3)
- Munir, Multimedia. "Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan." *Bandung: alfabeta* (2012): 1
- Musyarah, Abdurrahman Ahmad, And Nasobi Niki Suma, *Konsep Dasar Ips*, Ed. M.Pd. Depict Pristine Adi (Depok: Komojo Press, 2021)
- Naibaho, Y. C. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATA PELAJARAN PPKN TEMA PANCASILA DI KELAS IV SD NEGERI 040449 KABANJAHE TAHUN AJARAN 2023/2024* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY BERASTAGI).
- Nazilah, A., Sulistyawati, I., & Pramulia, P. (2022). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2)
- Ningsih, N. L. P. R., Darsana, I. W., & Abadi, I. G. S. (2018). Korelasi Antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS. *Mimbar PGSD Undiksha*, 6(3)

- Nurhasanah, S. (2010). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Pemahaman Peristiwa Proklamasi Indonesia Dalam Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 01 Pereng Karanganyar Tahun Pelajaran 2009/2010.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 1(1), 128.
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi evaluasi pembelajaran di kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(2)
- Prasetyo, M. E., & Liu, T. (2024). Peranan Karakter Film Berjudul Miracle In Cell No. 7. *IMAJI*, 15(1)
- Pratiwi, H. E. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Ips Terhadap Hasil Belajar Di Smpn 88 Jakarta* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Pratiwi, N. K., Kusumastuti, N., & Khasanah, A. F. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *Journal of Education Research*, 5(2)
- Prof.Dr.Sugiono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2016), [Www.Cbalfabeta.Com](http://www.cbalfabeta.com).
- Putri Amelia, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Citra Bangsa", (Skripsi S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (Uin) Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020)
- Putri, M. S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Membantu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa Kelas X Man 1 Kota Bengkulu* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Rahmatullah, M. (2011). Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar. *Jurnal penelitian pendidikan*, 12(1)
- Rahmawati, A. (2022). Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1)
- Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi* (Vol. 1). Rinda Fauzian.
- Rezmie Sukma, W. A. R. D. I. N. A. (2024). *Pengembangan E-Book Interaktif Berbantuan Heyzine Flipbook Pada Materi Keragaman Sosial Budaya*

*Kelas V Di Sdn 11 Gelumbang* (Doctoral Dissertation, Universitas PGRI Palembang).

Riduan, Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian (Bandung: Alfabeta, 2005)

Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan bahan ajaran media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343-348.

Rohani, R. (2020). Media pembelajaran.

Ghozali, Imam, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018, hlm. 160–162

Rostina Sundayana, Statistika Penelitian Pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2020)

Rustinah, N. (2020). Meningkatkan hasil belajar IPS materi gejala alam di Indonesia menggunakan model CTL siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3)

Salman Alparis Sormin And Yonarlianto Tembang, *Bahan Ajar Konsep Dasar Ips*, Ed. Aas Masruroh (Bandung: Penerbit Widina, N.D.).

Sandi, S. (2021). Pemanfaatan Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Flashmx. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 12(2)

Sari, A. P., Sari, Y. N., Syafwita, H., & Setiawati, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Vidio Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Dalam Kurikulum Merdeka Di SMPN 5 Kota Solok. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 2(5).

Sari, W. N., Murtono, M., & Ismaya, E. A. (2021). Peran guru dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa kelas V SDN tambahmulyo 1. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11)

Sauna, V. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas IV MIN 4 Banda Aceh* (Doctoral dissertation, UIN AR-RANIRY).

Soegeng And Maryadi, *Evaluasi Hasil Belajar Pengetahuan Dan Teknik* (Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama, 2015).

Souisa, H. F. (2022). Implementasi Penggunaan Media Gambar terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong. *Sosced*, 5(2)

Sridana, N., Kurniati, N., & Amrullah, A. (2022). Pengaruh Minat Belajar dan Kebiasaan Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(4)

- Sudarti, D. O. (2019). Kajian teori behavioristik stimulus dan respon dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Tarbawi*, 16(2)
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.
- TRI, P. (2022). *Analisis Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Terpadu Dikelas Viii Smp Negeri 2 Siding Kabupaten Bengkayang* (Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK).
- Wafa, A. (2020). *LKP: Peran Animator dalam Produksi Serial Animasi 3D Kampung Warna Warni* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis penelitian kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2)
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa pada masa covid 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3)
- Zahroh, F., Apriyani, A., & Afrilia, Y. (2025). Analisis manfaat media audio visual animasi sebagai bahan pembelajaran efektif untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1)
- Jim Hoy Yam and Ruhayat Taufik, "Hipotesis Penelitian Kuantitatif" 3, no. 2 (2021): 96–102.
- Dongoran, K. F. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi kelas IV (Fase B) pada materi metamorfosis.

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1 Surat Bimbingan Skripsi

19/11/25, 10.09

SISMIK Ver 2.0



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBRANA**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
 Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112  
 Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

### SURAT PERMOHONAN BIMBINGAN SKRIPSI

Semester Ganjil Tahun Akademik 2025/2026

Kepada Yth.,  
 Ketua Jurusan Tadris IPS  
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 di-  
 Metro

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

#### Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : FIRA ANGGRAINI  
 NIM : 2201072005  
 Semester : 7 (tujuh)  
 Total SKS : 135  
 IP Sementara : 3,83  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Jurusan/Prodi : Tadris IPS (IPS)  
 Tempat/Tanggal Lahir : BRAJA DEWA, 2004 Februari 07  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Status Perkawinan : Tidak Kawin  
 Alamat Lengkap : Jl. Braja dewaa RT/RW 9/5 Desa/Kelurahan Braja Dewa Kecamatan Way Jepara Kabupaten/Kota Lampung Timur Propinsi Lampung  
 No Telp / HP : 85669463854

Dengan ini mengajukan permohonan surat bimbingan skripsi adapun judul skripsi dan pembimbing saya sebagai berikut :

Judul SKRIPSI : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS FILM ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS VIII MTS MA'ARIF 01 PUNGGUR  
 Dosen Pembimbing 1 : Anita Lisdiana, M.Pd.  
 Dosen Pembimbing 2 :

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan dan diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

<https://sisimik.metrouniv.ac.id/page/mahasiswa/bimbingan/mhs-daftar-bimbingan-cetak.php>

1/2

19/11/25, 10.09

SISMIK Ver 2.0



8420705172



No image  
 available

Metro, 01 November 2025  
 Pemohon,  
  
**FIRA ANGGRAINI**  
 NPM 2201072005

#### Pernyataan:

Dengan ini saya Menyatakan bahwa seluruh isian data tersebut di atas adalah benar. Apabila di kemudian hari data tersebut tidak benar, maka konsekuensi akibat kesalahan tersebut seluruhnya menjadi tanggungjawab saya.

## Lampiran 2 Outline

### *OUTLINE*

#### **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS FILM ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS VIII MTS MA'ARIF 01 PUNGGUR**

**HALAMAN SAMPUL**

**HALAMAN JUDUL**

**HALAMAN NOTA DINAS**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ABSTRAK**

**HALAMAN ORISINALITAS PERETUJUAN**

**HALAMAN MOTTO**

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**KATA PENGANTAR**

**DAFTAR ISI**

**DAFTAR TABEL**

**DAFTAR GAMBAR**

**DAFTAR LAMPIRAN**

#### **BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Relevan

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

- A. Media Pembelajaran
- B. Teori Minat Belajar
- C. Tinjauan Tentang Film Animasi
- D. Tinjauan Tentang Minat Belajar
- E. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
- F. Kerangka Berfikir
- G. Hipotesis Penelitian

**A. Instrumen Angket Variabel Y (Minat Belajar Siswa)**

**1. Identitas Siswa**

Nama :  
 Kelas :  
 Jenis Kelamin :  
 Tanggal :

**2. Petunjuk Pengisian**

- Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat
- Berilah tanda cek (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat anda
- Tidak ada jawaban benar atau salah, isilah dengan jujur sesuai keadaan sebenarnya.
- Skala jawaban:  
 SL = Selalu  
 S = Sering  
 KD = Kadang-Kadang  
 TP = Tidak Pernah
- Atas partisipasi dan ketersedianya dalam mengisi angket (kuesioner) ini, maka dari itu saya ucapka terima kasih.

**3. Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar Siswa**

No	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan		Jumlah Soal
			Positif	Negatif	
1	Perhatian Siswa	• Siswa fokus atau konsentrasi dalam proses pembelajaran	1, 2	3, 4	4
		• Siswa tidak ribut saat pembelajaran berlangsung	5, 6	7, 8	4
2	Ketertarikan	• Ketertarikan siswa dapat dilihat saat siswa bertanya atau merespon saat	9, 10	11, 12	4

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

- A. Rancangan Penelitian
- B. Devinisi Konseptual Dan Definisi Operasional Variabel
- C. Populasi, Sampel, Dan Teknik Sampel Penelitian
- D. Teknik Pengumpulan Data
- E. Instrumen Penelitian
- F. Teknik Analisis Data

**BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

- A. Hasil Penelitian
  - 1. Deskripsi Lokasi Penelitian
  - 2. Deskripsi Data Hasil dan Penelitian
    - a. Deskripsi Data Hasil Penelitian Variabel *Film Animasi*
    - b. Deskripsi Data Hasil Penelitian Variabel Minat Belajar
  - 3. Pengujian Hipotesis
- B. Pembahasan

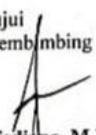
**BAB V PENUTUP**

- A. Simpulan
- B. Saran

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN****DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Metro, 22 Oktober 2025

Menyetujui  
Dosen Pembimbing

  
Anita Lisdiana, M.Pd  
NIP. 199308112019032020

Peneliti

  
Fira Anggraini  
NPM. 2201072005

**A. Instrumen Angket Variabel Y (Minat Belajar Siswa)**

**1. Identitas Siswa**

Nama :  
 Kelas :  
 Jenis Kelamin :  
 Tanggal :

**2. Petunjuk Pengisian**

- a. Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat
- b. Berilah tanda cek (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat anda
- c. Tidak ada jawaban benar atau salah, isilah dengan jujur sesuai keadaan sebenarnya.
- d. Skala jawaban:
  - SL = Selalu
  - S = Sering
  - KD = Kadang-Kadang
  - TP = Tidak Pernah
- e. Atas partisipasi dan ketersedianya dalam mengisi angket (kuesioner) ini, maka dari itu saya ucapka terima kasih.

**3. Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar Siswa**

No	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan		Jumlah Soal
			Positif	Negatif	
1	Perhatian Siswa	• Siswa fokus atau konsentrasi dalam proses pembelajaran	1, 2	3, 4	4
		• Siswa tidak ribut saat pembelajaran berlangsung	5, 6	7, 8	4
2	Ketertarikan	• Ketertarikan siswa dapat dilihat saat siswa bertanya atau merespon saat	9, 10	11, 12	4

		pembelajaran sedang berlangsung.			
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa tampak semangat dan berpartisipasi aktif saat pembelajaran berlangsung.</li> </ul>	13, 14	15, 16	4
3	Rasa Senang	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perasaan gembira atau senang yang dimiliki oleh siswa pada suatu pelajaran, perasaan ini akan muncul tanpa paksaan.</li> <li>Siswa menunjukkan ekspresi antusias (tersenyum, semangat mengikuti pembelajaran).</li> </ul>	17, 18	19, 20	4
4	Keterlibatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keterlibat dapat dilihat saat aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.</li> <li>Siswa terlibat dalam kerja kelompok dan memberi kontribusi nyata.</li> </ul>	21, 22	23, 24	4
<b>Jumlah Keseluruhan</b>			<b>12</b>	<b>12</b>	<b>24</b>

#### 4. Lembar Instrumen Minat Belajar Siswa

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SL	S	KD	TP
1	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh ketika guru menjelaskan pelajaran IPS menggunakan film animasi..				
2	Saya mudah memahami pelajaran IPS karena saya fokus selama pembelajaran berlangsung..				
3	Saya sering melamun ketika pembelajaran IPS berlangsung.				

4	Saya sering mengganggu teman saya ketika materi yang ditayangkan melalui film animasi.				
5	Saya tidak berbicara sendiri ketika guru sedang menjelaskan pelajaran IPS				
6	Saya berusaha diam agar bisa menyimak isi film animasi dengan baik.				
7	Saya mudah mengantuk saat pembelajaran menggunakan film animasi.				
8	Saya kurang memperhatikan ketika guru memutar film animasi pembelajaran.				
9	Saya tertarik untuk bertanya kepada guru tentang materi IPS setelah menonton film animasi.				
10	Saya aktif menjawab pertanyaan guru terkait isi film animasi.				
11	Saya tidak ingin bertanya karena merasa materi IPS tidak menarik.				
12	Saya jarang menjawab pertanyaan guru saat pembelajaran IPS berlangsung.				
13	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran IPS menggunakan film animasi.				
14	Saya senang terlibat aktif ketika guru menayangkan film animasi.				
15	Saya merasa bosan ketika pembelajaran IPS dilakukan dengan media film animasi.				
16	Saya tidak antusias mengikuti pelajaran IPS meskipun ada film animasi.				
17	Saya merasa senang saat materi dijelaskan dengan film animasi.				
18	Saya menikmati waktu belajar IPS terutama saat menggunakan media animasi.				
19	Saya merasa jenuh ketika belajar IPS di kelas.				
20	Film animasi membuat saya kurang tertarik mengikuti pelajaran.				
21	Saya aktif berdiskusi kelompok setelah menonton film animasi.				
22	Saya aktif berdiskusi dengan teman ketika belajar IPS menggunakan film animasi.				
23	Saya berpartisipasi dalam kegiatan kelompok saat pembelajaran IPS.				
24	Saya menghindari kegiatan kelas yang				

memerlukan kontribusi setelah film diputar.				
---	--	--	--	--

## B. Lembar Observasi Model Pembelajaran Film Animasi

### 1. Identitas Observasi

Komponen :  
 Satuan Pendidikan :  
 Mata Pelajaran :  
 Kelas / Semester :  
 Topik :  
 Tanggal Observasi :  
 Observasi (Pengamat) :  
 Guru Pengajar :

### 2. Aspek yang Diamati

#### a) Aktivitas Guru Dalam Model Pembelajaran Film Animasi

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Hasil Pengamatan (✓)
1	Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas.</li> <li>Menyiapkan media dan perangkat pembelajaran berbasis film animasi.</li> <li>Membangun suasana kelas yang kondusif dan memberikan motivasi yang mengaitkan topik dengan kehidupan sehari-hari siswa.</li> </ul>	
2	Kegiatan Inti (Pelaksanaan Pembelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menayangkan film animasi sesuai materi IPS.</li> <li>Menjelaskan isi film dan mengaitkan</li> </ul>	

	Berbasis Film Animasi)	dengan materi pelajaran. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membimbing siswa dalam berdiskusi dan menjawab pertanyaan berdasarkan isi film.</li> </ul>	
3	Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengarahkan siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran.</li> <li>• Memberikan umpan balik dan apresiasi kepada siswa.</li> <li>• Menyampaikan tindak lanjut pembelajaran.</li> </ul>	
4	Keterampilan Mengelola Kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjaga ketertiban dan kenyamanan kelas selama pembelajaran.</li> <li>• Mengatur waktu dengan efektif saat pemutaran film dan diskusi.</li> <li>• Menangani siswa yang kurang aktif dengan bijaksana</li> </ul>	
5	Sikap Profesional Guru	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan sikap terbuka dan komunikatif.</li> <li>• Memberikan contoh positif bagi siswa.</li> <li>• Bersikap adil dan menghargai pendapat siswa.</li> </ul>	

**b) Aktivitas Siswa Dalam Model Pembelajaran *Film Animasi***

No	Aspek Minat Belajar	Indikator yang Diamati	Hasil Pengamatan (✓)
1	Perhatian Siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa memperhatikan penjelasan guru dan tayangan film animasi</li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa fokus selama pembelajaran berlangsung.</li> </ul>	
2	Ketertarikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan terkait isi film animasi</li> <li>Siswa menunjukkan minat terhadap materi yang disampaikan melalui film animasi.</li> </ul>	
3	Rasa Senang	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa tampak antusias menonton film animasi.</li> <li>Siswa menunjukkan ekspresi senang saat kegiatan berlangsung.</li> </ul>	
4	Keterlibatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa aktif menjawab pertanyaan dan berdiskusi.</li> <li>Siswa berpartisipasi dalam kegiatan yang berkaitan dengan film animasi.</li> </ul>	

### 3. Catatan Pengamatan

Catatan / Temuan selama Observasi

.....

.....

.....

### 4. Kesimpulan Sementara

Kesimpulan Umum Tentang Minat Belajar Siswa

.....


.....

.....

## C. Dokumentasi

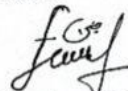
No	Kegiatan Pembelajaran	Jenis Dokumentasi	Keterangan
1	Penerapan pembelajaran film animasi	Foto kegiatan	Dilampirkan
2	Keaktifan Siswa	Daftar Hadir	Dicatat
3	Hasil Angket Minat Belajar Siswa	Angket Siswa	Diolah

Menyetujui  
Dosen Pembimbing

  
**Anita Lisdiana, M.Pd**  
NIP. 199308212019032020

Metro, 22 Oktober 2025

Peneliti

  
**Fira Angraini**  
NPM. 2201072005

## Lampiran 3 APD

### A. Instrumen Angket Variabel Y (Minat Belajar Siswa)

#### 1. Identitas Siswa

Nama :  
 Kelas :  
 Jenis Kelamin :  
 Tanggal :

#### 2. Petunjuk Pengisian

- Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat
- Berilah tanda cek (✓) pada kalam jawaban yang sesuai dengan pendapat anda
- Tidak ada jawaban benar atau salah, isilah dengan jujur sesuai keadaan sebenarnya.
- Skala jawaban:
  - SS = Sangat Setuju
  - S = Setuju
  - TS = Tidak Setuju
  - STS = Sangat Tidak Setuju
- Atas partisipasi dan ketersediannya dalam mengisi angket (kuesioner) ini, maka dari itu saya ucapka terima kasih.

#### 3. Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar Siswa

No	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan		Jumlah Soal
			Positif	Negatif	
1	Perhatian Siswa	• Siswa fokus atau konsentrasi dalam proses pembelajaran	1, 2	3, 4	4
		• Siswa tidak ribut saat pembelajaran berlangsung	5, 6	7, 8	4
2	Ketertarikan	• Ketertarikan siswa dapat dilihat saat siswa bertanya atau merespon saat pembelajaran sedang berlangsung.	9, 10	11, 12	4
		• Siswa tampak semangat dan berpartisipasi aktif saat pembelajaran berlangsung.	13, 14	15, 16	4
3	Rasa Senang	• Perasaan gembira atau senang yang dimiliki oleh siswa pada suatu pelajaran, perasaan ini akan muncul tanpa paksaan.	17, 18	19, 20	4
		• Siswa menunjukkan ekspresi antusias (tersenyum, semangat mengikuti pembelajaran).			
4	Ketertibatan	• Keterlibat dapat dilihat saat aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.	21, 22	23, 24	4
		• Siswa terlibat dalam kerja kelompok dan memberi kontribusi nyata.			
Jumlah Keseluruhan			12	12	24

b) **Aktivitas Siswa Dalam Model Pembelajaran *Film Animasi***

No	Aspek Minat Belajar	Indikator yang Diamati	Hasil Pengamatan (✓)
1	Perhatian Siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa memperhatikan penjelasan guru dan tayangan film animasi</li> <li>- Siswa fokus selama pembelajaran berlangsung.</li> </ul>	
2	Keterarikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa menunjukkan minat terhadap materi yang disampaikan melalui film animasi.</li> <li>- Siswa mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan terkait isi film animasi</li> </ul>	
3	Rasa Senang	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa tampak antusias menanti film animasi.</li> <li>- Siswa menunjukkan ekspresi senang saat kegiatan berlangsung.</li> </ul>	
4	Keterlibatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa aktif menjawab pertanyaan dan berdiskusi.</li> <li>- Siswa berpartisipasi dalam kegiatan yang berkaitan dengan film animasi.</li> </ul>	

3. **Catatan Pengamatan**

Catatan / Temuan selama Observasi

.....

.....

.....

4. **Kesimpulan Sementara**

Kesimpulan Umum Tentang Minat Belajar Siswa

.....

.....

.....

C. **Dokumentasi**

No	Kegiatan Pembelajaran	Jenis Dokumentasi	Keterangan
1	Penerapan pembelajaran film animasi	Foto kegiatan	Dilampirkan
2	Keaktifan Siswa	Daftar Hadir	Dicatat
3	Hasil Angket Minat Belajar Siswa	Angket Siswa	Diolah

## 2. Aspek yang Diamati

### a) Aktivitas Guru Dalam Model Pembelajaran Film Animasi

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Hasil Pengamatan (✓)
1	Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas.</li> <li>- Menyiapkan media dan perangkat pembelajaran berbasis film animasi.</li> <li>- Membangun suasana kelas yang kondusif dan memberikan motivasi yang mengaitkan topik dengan kehidupan sehari-hari siswa.</li> </ul>	
2	Kegiatan Inti (Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Film Animasi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menayangkan film animasi sesuai materi IPS.</li> <li>- Menjelaskan isi film dan mengaitkan dengan materi pelajaran.</li> <li>- Membimbing siswa dalam berdiskusi dan menjawab pertanyaan berdasarkan isi film.</li> </ul>	
3	Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengarahkan siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran.</li> <li>- Memberikan umpan balik dan apresiasi kepada siswa.</li> <li>- Menyampaikan tindak lanjut pembelajaran.</li> </ul>	
4	Keterampilan Mengelola Kelas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjaga ketertiban dan kenyamanan kelas selama pembelajaran.</li> <li>- Mengatur waktu dengan efektif saat pemutaran film dan diskusi.</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menangani siswa yang kurang aktif dengan bijaksana</li> </ul>	
5	Sikap Profesional Guru	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menunjukkan sikap terbuka dan komunikatif.</li> <li>- Memberikan contoh positif bagi siswa.</li> <li>- Bersikap adil dan menghargai pendapat siswa.</li> </ul>	

## 4. Lembar Instrumen Minat Belajar Siswa

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh ketika guru menjelaskan pelajaran IPS menggunakan film animasi.				
2	Saya mudah memahami pelajaran IPS karena saya fokus selama pembelajaran berlangsung.				
3	Saya sering melamun ketika pembelajaran IPS berlangsung.				
4	Saya sering mengganggu teman saya ketika materi yang ditayangkan melalui film animasi.				
5	Saya tidak berbicara sendiri ketika guru sedang menjelaskan pelajaran IPS				
6	Saya berusaha diam agar bisa menyimak isi film animasi dengan baik.				
7	Saya mudah mengantuk saat pembelajaran menggunakan film animasi.				
8	Saya kurang memperhatikan ketika guru memutar film animasi pembelajaran.				
9	Saya tertarik untuk bertanya kepada guru tentang materi IPS setelah menonton film animasi.				
10	Saya aktif menjawab pertanyaan guru terkait isi film animasi.				
11	Saya tidak ingin bertanya karena merasa materi IPS tidak menarik.				
12	Saya jarang menjawab pertanyaan guru saat pembelajaran IPS berlangsung.				
13	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran IPS menggunakan film animasi.				
14	Saya senang terlibat aktif ketika guru menayangkan film animasi.				
15	Saya merasa bosan ketika pembelajaran IPS dilakukan dengan media film animasi.				
16	Saya tidak antusias mengikuti pelajaran IPS meskipun ada film animasi.				
17	Saya merasa senang saat materi di jelaskan dengan film animasi.				
18	Saya menikmati waktu belajar IPS terutama saat menggunakan media animasi.				
19	Saya merasa jenuh ketika belajar IPS di kelas.				
20	Film animasi membuat saya kurang tertarik mengikuti pelajaran.				
21	Saya aktif berdiskusi kelompok setelah menonton film animasi.				
22	Saya aktif berdiskusi dengan teman ketika belajar IPS menggunakan film animasi.				
23	Saya berpartisipasi dalam kegiatan kelompok saat pembelajaran IPS.				
24	Saya menghindari kegiatan kelas yang memerlukan kontribusi setelah film diputar.				

## a. Validitas

Berdasarkan hasil uji validitas, yang diujikan pada kelas VIII C Mts Ma'arif 01 Punggur dengan jumlah peserta didik sebanyak 36, dengan hasil sebagai berikut:

No Item	$R_{hitung}$	$R_{tabel}$	Nilai Sig	Kesimpulan
1	0,468	0,381	0,014	Valid
2	0,441	0,381	0,021	Valid
3	0,335	0,381	0,087	Tidak Valid
4	0,423	0,381	0,028	Valid
5	0,570	0,381	0,002	Valid
6	0,510	0,381	0,007	Valid
7	0,594	0,381	0,001	Valid
8	0,304	0,381	0,124	Tidak Valid
9	0,409	0,381	0,034	Valid
10	0,346	0,381	0,077	Tidak Valid
11	0,397	0,381	0,040	Valid
12	0,522	0,381	0,005	Valid
13	0,478	0,381	0,012	Valid
14	0,163	0,381	0,415	Tidak Valid
15	0,501	0,381	0,008	Valid
16	0,080	0,381	0,693	Tidak Valid
17	0,482	0,381	0,011	Valid
18	0,491	0,381	0,009	Valid
19	0,467	0,381	0,014	Valid
20	0,401	0,381	0,038	Valid
21	0,389	0,381	0,045	Valid
22	0,360	0,381	0,065	Tidak Valid
23	0,409	0,381	0,034	Valid
24	0,449	0,381	0,019	Valid

## b. Uji reliabilitas instrumen angket

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen angket. Instrumen dinyatakan reliabel jika memberikan hasil yang relatif

sama pada waktu dan kondisi berbeda. Pengujian menggunakan koefisien Cronbach's Alpha melalui IBM SPSS Statistics 25 dengan kriteria tertentu.

*Tingkat Reliabilitas test*

<b>Indeks Reliabilitas</b>	<b>Klasifikasi</b>
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat kuat

Data hasil uji reliabilitas tes dengan bantuan spss dapat dilihat pada tabel berikut ini:

*Uji Reliabilitas Angket*

Cronbach's Alpha	N of Items
,793	24

Dasar pengambilan keputusan pada uji reliabilitas:

- c.  $\text{CronbachAlpha} > r_{\text{tabel}} = \text{Reliabel}$
- d.  $\text{CronbachAlpha} < t_{\text{tabel}} = \text{Tidak Reliabel}$

Berdasarkan tabel, diketahui jumlah item angket sebanyak 24 butir dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,793. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen angket tergolong sangat reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

## Lampiran 4 modul ajar media slide powerpoint



### INFORMASI UMUM

#### A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Fira Anggraini
Institusi	: MTs Ma'arif 01 Punggur
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: Madrasah Tsanawiyah (MTs)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas / Semester	: F / VIII / Genap
Materi	: Kondisi Perekonomian Pada Masa Kemerdekaan
Alokasi Waktu	: 6 X 60 menit (1 x pertemuan)

#### B. KOMPETENSI AWAL

- Sebelum mempelajari materi kondisi perekonomian pada masa kemerdekaan, peserta didik diharapkan dapat mengidentifikasi pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan, serta konflik dan integrasi.
- Sebelum mempelajari berbagai permasalahan dalam kondisi perekonomian pada masa kemerdekaan peserta didik dapat menyebutkan pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan, serta konflik dan integrasi.

#### C. PROFIL PELAJAR RAHMATAN LIL 'ALAMIN

Kesetaraan (musawah), Kebebasan (huriyah), Toleransi (tasamuh), Berkeadaban (ta'addub), Keteladanan (qudwah).

#### D. SARANA DAN PRASARANA

1. Media Pembelajaran PPT, video dari Youtube, LKPD, LCD Proyektor, dan laptop
2. Sumber belajar
  - Supardi, Muhammad Nursa'ban (2023). *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs* (Edisi Revisi). Kelas VII halaman 196-206. Jakarta : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
  - Siroj, Dwi Haryono & Zaenuri, 2022. *Ilmu pengetahuan sosial untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
  - Video tentang materi kondisi perekonomian pada masa

kemerdekaan:

[https://youtu.be/x32V3f2A9EE?si=rcv\\_f-n922QIKYV1](https://youtu.be/x32V3f2A9EE?si=rcv_f-n922QIKYV1)

- Slide Power Point tentang kondisi perekonomian pada masa kemerdekaan

## E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.
- Peserta didik berkebutuhan khusus: Memerlukan dukungan berbeda sesuai tingkat kebutuhannya, mulai dari sedikit penyesuaian dalam belajar hingga adaptasi kurikulum dan pendampingan penuh untuk penguatan keterampilan dan kemandirian.

## F. JUMLAH PESERTA DIDIK

28 peserta didik

## G. METODE, PENDEKATAN, DAN MODEL PEMBELAJARAN

- |                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| 1. Metode Pembelajaran            | : Diskusi, penugasan, tanya jawab, ceramah  |
| 2. Pendekatan Pembelajaran        | : Saintifik   |
| Komponen saintifik                | : Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar, Mengkomunikasikan   |
| 3. Model Pembelajaran             | : Media Slide Power Point   |
| Langkah-langkah Slide Power Point | <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Mnampilkan materi melalui slide PowerPoint secara sistematis dan menarik</li> <li>2) Menjelaskan materi dengan bantuan teks, gambar, dan animasi pada slide.</li> <li>3) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan berdiskusi</li> <li>4) Memberikan latihan atau pertanyaan yang ditampilkan pada slide.</li> <li>5) Melakukan evaluasi dan refleksi terhadap pemahaman peserta didik</li> </ol> |

## KOMPONEN INTI

### A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Capaian Pembelajaran

- Peserta didik memahami tantangan pembangunan dan potensi Indonesia menjadi negara maju. Ia menyadari perannya sebagai bagian dari masyarakat Indonesia dan dunia di tengah isu-isu regional dan global yang sedang terjadi dan ikut memberikan kontribusi yang positif.

#### Alur Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik mampu menyebutkan permasalahan-permasalahan yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia dalam mengatasi masalah ekonomi
- Peserta didik mampu menganalisis salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia dalam mengatasi masalah pada kondisi perekonomian pada masa demokrasi terpimpin.
- Peserta didik dapat merancang satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia dalam mengatasi masalah ekonomi kemudian dianalisis dan mencari penyelesaian suatu masalah tertentu.
- Peserta didik dapat menjelaskan konsep dari masing-masing permasalahan yang diambil seperti: pembentukan badan perencanaan pembangunan nasional (Bappenas), deklarasi ekonomi (Dekon), penurunan nilai uang (Devaluasi).
- Peserta didik dapat melaporkan hasil analisis yang dilakukan dan menyampaikan dalam bentuk presentasi kelompok
- Peserta didik mampu menyelesaikan soal-soal terkait materi permasalahan Kondisi Perekonomian Pada Masa Kemerdekaan

## **B. PEMAHAMAN BERMAKNA**

Dengan memahami materi ini peserta didik diharapkan dapat mengklasifikasikan apa saja permasalahan yang mungkin sedang terjadi ataupun pernah terjadi di lingkungan tempat tinggal siswa.

## **C. PERTANYAAN PEMATIK**

- Apakah kamu mengetahui kondisi ekonomi masyarakat pada masa kemerdekaan?
- Apakah kamu pernah melakukan kegiatan ekonomi?
- Bagaimana cara kamu menyelesaikan masalah ekonomi tersebut?

## **D. RUMUSAN PERSIAPAN PEMBELAJARAN**

- Menyiapkan bahan ajar atau materi
- Menyiapkan alat dan bahan
- Menyiapkan rubrik penilaian
- Menyiapkan alat penilain

## **E. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

### **Kegiatan Awal (10 Menit)**

- ❖ Guru melakukan pelajaran dengan kegiatan awal rutin (salam, doa, mengecek kehadiran dengan ice breaking singkat)
- ❖ Guru menanyakan kabar murid
- ❖ Murid diminta untuk menyampaikan kondisi dirinya, baik secara fisik maupun emosi. Apa yang sedang dipikirkan? apa yang sedang dirasakan dalam hatinya?
- ❖ Guru membuat kesepakatan kelas terkait aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan

- 
- ❖ Guru memberikan pertanyaan pemantik untuk mengidentifikasi kesiapan belajar, minat murid yang akan direspon peserta didik terkait materi yang akan dibahas, seperti disebutkan di halaman sebelumnya.

### **Kegiatan Inti (50 Menit)**

#### **1. Mengorientasikan Peserta Didik Terhadap Masalah**

- ❖ Di awal kegiatan, peserta didik dan pendidik sama-sama menyimak gambar dan ppt yang ditampilkan di LCD, ini membahas tentang permasalahan sosial budaya yang terjadi di sekitar tempat tinggal, peserta didik diminta untuk menyimak dengan baik dan seksama.
- ❖ Setelah melihat video dan ppt, pendidik menstimulus peserta didik untuk menemukan pertanyaan (Bagaimana permasalahan kondisi perekonomian pada masa kemerdekaan dan bagaimana mengatasinya?)
- ❖ Agar permasalahan tersebut dapat dipecahkan, peserta didik diminta untuk berdiskusi dalam sebuah kelompok

#### **2. Mengorganisasi Peserta Didik Untuk Belajar**

- ❖ Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok, kelompok ini dibagi berdasarkan pilihan guru (campuran antara peserta didik reguler, peserta didik dengan kemampuan berpikir tinggi hingga anak berkebutuhan khusus). Namun anak yang berkebutuhan khusus tersebut tetap didampingi oleh guru. Pembagian siswa ini sebagai bentuk pembelajaran kolaboratif.
- ❖ Peserta didik melakukan eksplorasi permasalahan dan bebas menuangkannya dalam bentuk karya (buku cetak, kartu jawaban, lembar kerja peserta didik (Lkpd) dll yang akan ditampilkan dalam presentasi.
- ❖ Penamaan kelompok dapat merujuk pada nama-nama tokoh sejarah lokal seperti: RA Kartini, Cut Nyak Dien, Dewi Sartika, Maria Walanda Maramis.
- ❖ Guru kemudian membagikan LKPD untuk didiskusikan bersama anggota kelompoknya.

#### **3. Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok**

- ❖ Peserta didik diperbolehkan mencari pemecahan masalah di buku paket, menonton video youtube dan media lainnya.
- ❖ Peserta didik diminta menganalisis permasalahan yang terjadi di lingkungan mulai dari bagaimana penyebab permasalahan tersebut dan bagaimana cara kalian mengatasinya?
- ❖ Peserta didik saling bertukar informasi, berdiskusi, memecahkan masalah dan mempersatukan ide serta pendapat.
- ❖ Pendidik kembali menegaskan peserta didik dibebaskan untuk menentukan sendiri hasil pemecahan masalah kelompoknya bisa berupa buku cetak, kartu jawaban dan lain-lain.

#### **4. Mengembangkan Dan Menyajikan Hasil Karya**

- ❖ Masing-masing kelompok secara bergantian menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis dengan kreatif secara lisan, dan tertulis untuk mengembangkan sikap teliti, toleransi, dan mengungkapkan pendapat dengan sopan
- ❖ Masing-masing kelompok presentasi dengan berbagai macam teknik

#### **5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah**

- ❖ Peserta didik menanggapi hasil kerja kelompok lain dengan bahasa yang baik dan sopan
  - ❖ Peserta didik menyempurnakan hasil presentasi kelompok berdasarkan masukan kelompok lain
  - ❖ Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami
-

- ❖ Pendidik bersama peserta didik melakukan evaluasi terhadap hasil diskusi (masalah yang sudah dipecahkan oleh peserta didik)
- ❖ Peserta didik menjawab pertanyaan sebagai bentuk assessmen formatif

### Kegiatan Akhir (10 Menit)

- ❖ Pendidik mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau yang telah dipresentasikan oleh tiap anggota kelompok dengan menampilkan video sekilas dari Youtube.
- ❖ Pendidik meminta peserta didik untuk membuat catatan atau meresume point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran.
- ❖ Pendidik memberikan gambaran sekilas untuk mempelajari materi selanjutnya.
- ❖ Pendidik memberikan reward kepada peserta didik yang aktif dalam pembelajaran di kelas dan apresiasi kepada seluruh peserta didik yang mengikuti pembelajaran.
- ❖ Pendidik memberikan motivasi belajar dan pesan moral, lalu berdoa dan salam.

## F. ASESMEN/PENILAIAN

### 1. Penilaian sikap

Mencatat hal-hal yang menonjol (positif atau negative) yang ditunjukkan peserta didik.

#### a. Rubrik Penilaian Sikap

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Kesetaraan (musawah)	Jika peserta didik:	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi
		1. Menghargai tiap pendapat yang dikemukakan oleh teman baik dalam diskusi kelompok ataupun saat mempresentasikan tugas akhir.			
		2. Tidak mendiskriminasi ataupun melakukan hal yang termasuk			

		bullying kepada semua teman			
2.	Berkeadaban (Ta'addub)	Jika peserta didik: 1. Memulai tiap pelajaran dengan berdoa secara khusyu' 2. Menjaga fasilitas yang ada di kelas maupun lingkungan baik dalam alam maupun benda mati	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi
3.	Dinamis dan inovatif (tatawwur wa ibtikar)	Jika peserta didik: 1. Menciptakan hasil karya yang berbeda dan berusaha memikirkan cara-cara yang baru 2. Bekerja lebih cepat	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi
4.	keteladanan (qudwah)	Jika peserta didik:  1. Disiplin, tidak terlambat masuk kelas 2. Menunjukkan dedikasinya saat mengerjakan	Memenuhi 2 kriteria	Memenuhi 1 kriteria	Tidak ada kriteria yang memenuhi

tugas  
kelompok

**b. Lembar Penilaian Sikap**

No.	Nama	Kesetaraan				Berkeadaban				Dinamis dan Inovatif				Keteladanan				Total Skor	Nilai
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1.																			
2.																			
3.																			
4.																			
5.																			

**2. Penilaian pengetahuan**

Muatan	Capaian Pembelajaran	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Permasalahan Sosial Budaya	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan menganalisis berbagai permasalahan sosial budaya yang terjadi di masyarakat serta faktor penyebabnya. Selain itu, peserta didik juga diharapkan mampu mengevaluasi dampak perubahan sosial budaya di era kontemporer serta berkontribusi dalam mencari solusi yang sesuai dengan nilai-nilai kebinekaan dan	Tes tertulis	Soal pilihan ganda dan Esai

kehidupan  
bermasyarakat.

### Lembar Penilaian Pengetahuan

No.	Indikator Pengetahuan	Skor Maksimal	Skor Diperoleh
1.	Menjelaskan kondisi ekonomi Indonesia setelah proklamasi kemerdekaan	20	
2.	Mengidentifikasi permasalahan ekonomi yang dihadapi Indonesia pasca kemerdekaan	20	
3.	Mendeskripsikan kebijakan ekonomi yang ditempuh pemerintah pada masa awal kemerdekaan	20	
4.	Menganalisis dampak blokade ekonomi Belanda terhadap perekonomian Indonesia	20	
5.	Mengevaluasi upaya bangsa Indonesia dalam memperbaiki kondisi ekonomi saat itu	20	
<b>Jumlah</b>		100	

### 3. Penilaian Keterampilan

Muatan	Capaian Pembelajaran	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Materi Perekonomian Pada Masa Kemerdekaa	Peserta didik mampu menganalisis satu permasalahan sosial, menganalisis penyebab dan cara mengatasinya dan dan menyajikan hasil analisis dalam bentuk ppt, klipng, infografis, mind maping, dll.	Unjuk kerja	Rubrik Penilaian

### Rubrik Penilaian Keterampilan

Aspek	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu pendampingan
	4	3	2	1
Keterampilan dalam melakukan analisis dan membuat laporan tentang permasalahan sosial budaya	Peserta didik mampu melakukan analisis dan membuat laporan tentang permasalahan sosial budaya dengan menjelaskan faktor penyebab dan cara mengatasinya dengan sangat cermat dan tepat.	Peserta didik mampu melakukan analisis dan membuat laporan tentang permasalahan sosial budaya dengan menjelaskan faktor penyebab dan cara mengatasinya dengan cermat dan tepat.	Peserta didik mampu melakukan analisis dan membuat laporan tentang permasalahan sosial budaya dengan menjelaskan faktor penyebab dan cara mengatasinya dengan cukup cermat dan tepat.	Peserta didik mampu melakukan analisis dan membuat laporan tentang permasalahan sosial budaya dengan menjelaskan faktor penyebab dan cara mengatasinya.

## 1. REFLEKSI

### Tabel Refleksi Untuk Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Anda merasa dapat mengikuti setiap tahap pembelajaran dengan baik tanpa mengalami banyak kesulitan?		
2.	Apakah Anda merasa bahwa penjelasan guru mengenai <i>Kondisi Perekonomian Pada Masa Kemerdekaan</i> cukup jelas dan mudah dipahami?		
3.	Apakah anda dapat menyebutkan upaya apa saja yang dilakukan oleh pemerintah dimasa ini?		

4. Apakah Anda mampu menjelaskan dan memberikan contoh mengenai upaya-upaya yang dilakukan pemerintah untuk memperbaiki kondisi ekonomi saat itu?
5. Apakah Anda merasa lebih percaya diri dalam menjelaskan materi ini kepada teman sebaya setelah mengikuti pembelajaran?

#### **Tabel Refleksi Untuk Guru**

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik?		
2.	Apakah peserta didik mudah memahami materi Kondisi Perekonomian Pada Masa Kemerdekaan?		
3.	Apakah peserta didik mudah menyebutkan upaya apa saja yang dilakukan oleh pemerintah?		
4.	Apakah peserta didik menyukai pembelajaran dan pemecahan masalah dengan cara berkelompok dan berdiskusi bersama?		
5.	Apakah peserta didik menjadi lebih senang dengan pembelajaran dan materi pertemuan ini?		

### **J. REMEDIAL DAN PENGAYAAN**

Pelaksanaan program pengayaan

Tujuan pengayaan :

- a. Membantu peserta didik dalam kegiatan yang bersifat pengembangan pemahaman dan aplikasi konsep melalui diskusi, proyek mini, dan analisis sumber sejarah.
- b. Memberikan tantangan lebih untuk menganalisis solusi yang lebih relevan yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan mengaitkan kondisi ekonomi masa kemerdekaan dengan konteks masa kini.

#### **Cara yang dapat ditempuh:**

- a. Pemberian bacaan tambahan atau berdiskusi yang bertujuan memperluas wawasan topik dalam elemen pembelajaran
- b. Membantu guru dalam membimbing teman-temannya yang belum mencapai ketuntasan.

**Materi dan waktu pelaksanaan program pengayaan:**

- a. Materi program pengayaan diberikan sesuai topik dalam elemen modul ilmu pengetahuan sosial, bisa berupa penguatan materi yang dipelajari maupun berupa pengembangan materi
- b. Waktu pelaksanaan program pengayaan adalah pada saat pembelajaran dimana siswa yang lebih cepat tuntas dibanding dengan teman lainnya maka dilayani dengan program-program pengayaan.

#### **Inspirasi kegiatan pengayaan**

Membandingkan kondisi ekonomi Indonesia pascakemerdekaan dengan negara lain pasca perang (misalnya India atau Vietnam). Setelah merdeka tahun 1945, Indonesia menghadapi krisis ekonomi akibat perang dan penjajahan. Infrastruktur rusak, produksi terganggu, dan sistem keuangan belum tertata. Untuk mengatasi hal ini, pemerintah mengambil langkah awal seperti mendirikan Bank Negara Indonesia, mencetak uang sendiri, serta menasionalisasi perusahaan milik Belanda.

#### **Pelaksanaan Pembelajaran Remedial**

Peserta didik yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) diberikan program pembelajaran remedial. Pembelajaran remedial dapat dilakukan pada kompetensi pengetahuan dan keterampilan. Langkah-langkah dalam pembelajaran remedial antara lain:

- a. Identifikasi permasalahan pembelajaran peserta didik.
- b. Merancang pembelajaran remedial
- c. Membuat perencanaan pembelajaran remedial
- d. Menyiapkan perangkat pembelajar remedial
- e. Melaksanakan pembelajaran remedial
- f. Memberikan latihan soal yang disesuaikan dan bertahap (mulai dari level mudah
- g. Melaksanakan evaluasi

#### **Bentuk penyederhanaan itu dapat dilakukan melalui:**

- a. Pemberian pemahaman materi lanjutan secara khusus dan perorangan bagi peserta didik yang tidak paham atau paham sebagian dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu pada elemen modul.
- b. Pemberian tugas-tugas atau *treatment* secara khusus, yang sifatnya penyederhanaan dari pelaksanaan pembelajaran regular.

#### **Materi dan waktu pelaksanaan program remedial:**

- a. Program remedial diberikan hanya dalam topik dalam elemen modul yang belum tuntas.

#### **Teknik pelaksanaan penugasan/pembelajaran remedial:**

- a. Penugasan individu diakhiri dengan tes (lisan/tertulis) bila jumlah peserta didik

yang mengikuti remedial maksimal 20%

- b. Penugasan kelompok diakhiri dengan tes individual jika jumlah peserta didik yang mengikuti remedial lebih dari 20% tetapi kurang dari 50%

Pembelajara ulang diakhiri dengan tes individual (tertulis) jika jumlah peserta didik yang mengikuti remedial lebih dari 50%

## LAMPIRAN

### A. Lembar Kerja Peserta Didik (Diskusi Kelompok)

Satuan Pendidikan : MTs Ma'arif 01 Punggur

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas : VIII

Penyusun : Fira Anggraini

Materi : Kondisi Perekonomian Pada Masa Kemerdekaan

#### A. Identitas

Nama Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

#### B. Petunjuk

1. Dengarkan intruksi dari guru saat membagikan nama kelompok yang terdiri atas 7 orang
2. Tunjukkan seorang ketua dan anggota kelompok
3. Kelompok diberikan memilih masalah yang akan dieksplorasi dalam bentuk infografis, mind mapping, slide, makalah

#### C. Langkah-Langkah pembelajaran media slide powerpoint

1. Setelah mendengar penjelasan yang diberikan pendidik, siswa mampu menganalisis upaya yang dilakukan oleh pemerintah dalam mengatasi suatu masalah perekonomian yang dimana kemudian menganalisis pengertian serta tujuan dari dibentuknya upaya tersebut.
2. Bergabunglah dengan kelompok yang telah ditentukan!

Kelompok	Permasalahan
Kelompok 1 diberi nama kelompok RA kartini	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Upaya perkembangan kondisi perekonomian pada masa demokrasi terpimpin apa yang akan kamu analisis? Dan apa pengertian dari upaya tersebut? Serta adakah tujuan dari upaya tersebut?</li> </ul>
Kelompok 2 diberi nama kelompok Cut nyak dien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Upaya perkembangan kondisi perekonomian pada masa demokrasi terpimpin apa yang akan kamu analisis? Dan apa pengertian dari upaya tersebut? Serta adakah tujuan dari upaya tersebut?</li> </ul>

Semangat mengerjakan anak-anak hebat!

### BAHAN BACAAN SISWA DAN GURU

#### **Bahan bacaan siswa**

Setelah Indonesia merdeka pada tahun 1945, kondisi ekonomi negara sangat sulit. Banyak kebutuhan pokok langka dan harga-harga barang sangat mahal. Hal ini disebabkan karena Indonesia belum memiliki sistem ekonomi yang kuat dan masih banyak perusahaan serta aset penting dikuasai oleh Belanda dan Jepang. Selain itu, Indonesia menghadapi blokade ekonomi dari Belanda, sehingga sulit melakukan perdagangan dengan negara lain.

Untuk mengatasi masalah ini, pemerintah Indonesia mencetak uang sendiri yang disebut Oeang Republik Indonesia (ORI), dan mulai mengelola kekayaan negara sendiri. Pemerintah juga mengajak rakyat untuk mendukung ekonomi nasional dengan cara menggunakan produk dalam negeri dan melakukan kerja sama melalui koperasi dan gotong royong. Semua upaya ini dilakukan agar Indonesia bisa mandiri secara ekonomi.

#### **Bahan bacaan guru**

Setelah proklamasi kemerdekaan pada tahun 1945, Indonesia menghadapi kondisi perekonomian yang sangat sulit. Pemerintah belum memiliki sistem administrasi keuangan yang mapan, sementara banyak aset ekonomi strategis masih dikuasai oleh pihak asing, khususnya Belanda dan Jepang. Peredaran berbagai macam mata uang (seperti mata uang Jepang, De Javasche Bank, dan Oeang Republik Indonesia) menyebabkan inflasi yang tinggi. Selain itu, Indonesia menghadapi blokade ekonomi dari Belanda yang membatasi akses

perdagangan luar negeri, terutama ekspor dan impor. Sementara itu, sektor produksi dalam negeri mengalami hambatan besar akibat kerusakan infrastruktur dan konflik bersenjata

## GLOSARIUM

**Demokrasi:** Sistem pemerintahan di mana kekuasaan berasal dari rakyat, dijalankan oleh rakyat, dan untuk kepentingan rakyat.

**Parlementer:** Sistem pemerintahan di mana kekuasaan eksekutif (pemerintah) bergantung pada dukungan parlemen (DPR) dan bisa dijatuhkan oleh parlemen.

**Reformasi:** Gerakan untuk melakukan perubahan besar dalam sistem pemerintahan, hukum, atau tatanan sosial demi terciptanya kondisi yang lebih baik, terutama setelah masa Orde Baru tahun 1998.

**Inflasi:** Kenaikan harga-harga barang dan jasa secara umum dan terus-menerus dalam suatu periode waktu, yang menyebabkan menurunnya nilai uang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Supardi, Muhammad Nursa'ban (2023). *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs* (Edisi Revisi). Kelas VII halaman 196-206. Jakarta : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
- Siroj, Dwi Haryono & Zaenuri, 2022. *Ilmu pengetahuan sosial untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Video tentang materi kondisi perekonomian pada masa kemerdekaan:  
[https://youtu.be/x32V3f2A9EE?si=rcv\\_f-n922QIKYV1](https://youtu.be/x32V3f2A9EE?si=rcv_f-n922QIKYV1)

## Lampiran 5 modul ajar *media film animasi*



### INFORMASI UMUM

#### A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Fira Anggraini
Institusi	: MTs Ma'arif 01 Punggur
Tahun Penyusunan	: 2026
Jenjang Sekolah	: Madrasah Tsanawiyah (MTs)
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Fase / Kelas / Semester	: A / VIII / Genap
Materi	: Pemanfaatan Sumber Daya Alam
Aloksi Waktu	: 2 x 35 menit (2 x pertemuan)

#### B. KOMPETENSI AWAL

- Sebelum mempelajari materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam, peserta didik diharapkan dapat mengidentifikasi Pemanfaatan Sumber Daya Alam.
- Sebelum mempelajari berbagai permasalahan dalam Pemanfaatan Sumber Daya Alam peserta didik dapat menyebutkan keragaman alam indonesia, Proses Geografis Memengaruhi Keragaman Alam Indonesia.

#### C. PROFIL PELAJAR RAHMATAN LIL 'ALAMIN

Kesetaraan (musawah), Kebebasan (huriyah), Toleransi (tasamuh), Berkeadaban (ta'addub), Keteladanan (qudwah).

#### D. SARANA DAN PRASARANA

3. Media Pembelajaran
  - PPT, video dari Youtube, LKPD, LCD Proyektor, dan laptop.
  - Gambaran mengenai materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam  
<https://youtu.be/8W7EakX7n68?si=53zALH8FyG-Maqqodan>.
  - Media pembelajaran menggunakan Film Animasi materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam.

Cara pelaksanaannya yaitu peserta didik menonton film animasi yang telah disiapkan guru mengenai dinamika penduduk. Setelah selesai menonton, guru membagikan beberapa pertanyaan terkait isi film. Peserta didik kemudian memilih dua soal dari daftar pertanyaan tersebut untuk ditulis dan dijawab di buku tugas masing-masing.

4. Sumber belajar
- Supardi, Muhammad Nursa'ban (2023). *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs* (Edisi Revisi). Kelas VIII halaman 196-206. Jakarta : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
  - Siroj, Dwi Haryono & Zaenuri, 2022. *Ilmu pengetahuan sosial untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
  - Video tentang materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam. <https://youtu.be/8W7EakX7n68?si=53zALH8FyG-Maqqodan>.
  - Slide power point tentang Pemanfaatan Sumber Daya Alam.

#### **E. TARGET PESERTA DIDIK**

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.
- Peserta didik berkebutuhan khusus: Memerlukan dukungan berbeda sesuai tingkat kebutuhannya, mulai dari sedikit penyesuaian dalam belajar hingga adaptasi kurikulum dan pendampingan penuh untuk penguatan keterampilan dan kemandirian.

#### **F. JUMLAH PESERTA DIDIK**

26 peserta didik

#### **G. METODE, PENDEKATAN, DAN MODEL PEMBELAJARAN**

- |                            |   |
|----------------------------|---|
| 4. Metode Pembelajaran     | : Diskusi   |
| 5. Pendekatan Pembelajaran | : Saintifik   |
| Komponen saintifik         | : Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar,<br>Mengkommunikasikan |
| 6. Model Pembelajaran      | : Film Animasi  |

---

Langkah-langkah Film Animasi

- 6) Siswa melakukan apersepsi dengan mengamati cuplikan awal film animasi untuk membangun pengetahuan awal tentang materi.
- 7) Siswa menonton film animasi secara terarah untuk mencari tahu informasi terkait materi pelajaran.
- 8) Guru dan siswa melakukan sesi tanya jawab terkait isi film guna menggali informasi penting.
- 9) Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menganalisis informasi yang diperoleh dari film animasi.
- 10) Guru memberikan penguatan konsep dengan mengaitkan isi film pada materi konkret atau contoh nyata.
- 11) Siswa melakukan refleksi, menyampaikan hal-hal yang mereka pelajari dari film animasi dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari.
- 12) Penilaian dilakukan melalui tugas, seperti menjawab pertanyaan atau membuat rangkuman berdasarkan isi film animasi.

### KOMPONEN INTI

#### H. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

##### Capaian Pembelajaran

1. Peserta didik memahami tantangan pembangunan dan potensi Indonesia menjadi negara maju. Ia menyadari perannya sebagai bagian dari masyarakat Indonesia dan dunia di tengah isu-isu regional dan global yang sedang terjadi dan ikut memberikan kontribusi yang positif.

##### Alur Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menjelaskan jenis-jenis sumber daya alam serta karakteristiknya (dapat diperbarui dan tidak dapat diperbarui).
  2. Peserta didik mampu menganalisis bentuk pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi masyarakat.
  3. Peserta didik mampu mengidentifikasi dampak pemanfaatan sumber daya alam terhadap lingkungan dan keberlanjutan.
  4. Peserta didik mampu menjelaskan permasalahan yang muncul akibat eksploitasi sumber daya alam, seperti kerusakan hutan, pencemaran, dan penipisan cadangan SDA.
  5. Peserta didik dapat mengembangkan sikap peduli lingkungan serta menggunakan SDA secara bijak dalam kehidupan sehari-hari.
  6. Peserta didik mampu menyelesaikan soal-soal terkait materi pemanfaatan sumber daya alam secara tepat.
-

## I. PEMAHAMAN BERMAKNA

Dengan memahami materi ini, peserta didik diharapkan mampu memahami berbagai bentuk pemanfaatan sumber daya alam serta dampaknya, dan mengaitkannya dengan kondisi lingkungan serta kehidupan masyarakat saat ini.

## J. PERTANYAAN PEMANTIK

- Menurut kalian, mengapa sumber daya alam sangat penting bagi kehidupan manusia?
- Pernahkah kalian melihat lingkungan di sekitar berubah akibat pemanfaatan sumber daya alam? Ceritakan contohnya!
- Apa yang bisa terjadi jika sumber daya alam digunakan secara berlebihan tanpa pengelolaan yang baik?
- Menurut kalian, bagaimana cara kita memanfaatkan sumber daya alam agar tetap tersedia untuk generasi yang akan datang?

## K. KEGIATAN PEMBELAJARAN

### Kegiatan Awal (10 Menit)

- ❖ Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, presensi, dan ice breaking singkat. Guru menanyakan kabar serta kondisi fisik dan emosional peserta didik, menyepakati aturan kelas, dan menyampaikan pertanyaan pemantik untuk mengukur kesiapan serta minat belajar siswa terhadap materi..

### Kegiatan Inti (50 Menit)

- ❖ Pembelajaran diawali dengan menyimak video film animasi dan slide PowerPoint tentang dinamika penduduk. Guru menstimulus siswa untuk mengajukan pertanyaan, kemudian peserta didik dibagi ke dalam kelompok heterogen untuk berdiskusi menggunakan LKPD. Selanjutnya, siswa mengikuti game online terkait materi sumber daya alam sebagai bentuk pembelajaran kontekstual dan kolaboratif. Peserta didik menyusun refleksi atau laporan singkat, mempresentasikan hasil diskusi, serta menanggapi dan mengevaluasi proses pembelajaran melalui tanya jawab sebagai asesmen formatif.

### Kegiatan Akhir (10 Menit)

- ❖ Guru melakukan evaluasi pembelajaran, meminta siswa merangkum poin penting materi, memberikan gambaran materi selanjutnya, serta memberikan apresiasi dan motivasi belajar, kemudian menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

## ASESMEN

### 4. Asesmen diagnostic

Asesmen diagnostic Peserta didik mampu menjawab beberapa pertanyaan pemantik dengan bahasa dan kepercayaan diri yang baik

### Asesmen formatif

Peserta didik di berikan lembar kerja (LK) untuk mengetahui sejauh mana pemahamannya terhadap materi.

---

### Asesmen sumatif

Menggunakan bentuk asesmen performa yaitu penilain terhadap penampilan peserta didik dan proses diskusi yang dilakukan di dalam kelompok.

## KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

### ❖ Pengayaan

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang memiliki capaian pembelajaran diatas rata rata. Berdasarkan analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk memperluas dan/pendalam anmateri dengan meringkas buku referensi terkait materi potensi sumber daya alam disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

### ❖ Remedial

Remedial dilakukan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai target capaian pembelajaran

## GLOSARIUM

### ❖ Masyarakat:

Masyarakat adalah sekumpulan manusia yang hidup bersama, berinteraksi, dan terikat oleh kebudayaan yang sama.

### ❖ SDA

singkatan dari Sumber Daya Alam. Secara umum, SDA adalah segala sesuatu yang terdapat di alam yang dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Ini termasuk sumber daya hayati (berasal dari makhluk hidup seperti tumbuhan dan hewan) dan sumber daya non-hayati (tidak berasal dari makhluk hidup seperti air, tanah, dan mineral).

## DAFTAR PUSTAKA

- upardi, Muhammad Nursa'ban (2023). *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs* (Edisi Revisi). Kelas VIII halaman 196-206. Jakarta : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
  - Supardi, d. (2021). *Ilmu Pengetahuan Sosial SMP Kelas VIII*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
  - Siroj, Dwi Haryono & Zaenuri. 2022. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Yogyakarta: Penerbit AndI.
  - Video tentang materi kondisi perekonomian pada masa kemerdekaan: [https://youtu.be/PRB80\\_Z7qOk?si=E4wQjwLFPGORF5rA](https://youtu.be/PRB80_Z7qOk?si=E4wQjwLFPGORF5rA)
  - Video tentang perdagangan Internasional :
  - [https://www.youtube.com/watch?v=hkHZ\\_ZevqZQ&t=68s](https://www.youtube.com/watch?v=hkHZ_ZevqZQ&t=68s)
  - Gabaran mengenai dinamika penduduk dan penguatan pada ppt dan [https://www.youtube.com/watch?v=1m1aESQ9X\\_M&t=44s](https://www.youtube.com/watch?v=1m1aESQ9X_M&t=44s) dan <https://www.youtube.com/watch?v=XOvvhmwVOiA>
-

## Lampiran 6 surat izin prasurvey

31/10/25, 10.47

IZIN PRASURVEY



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112  
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : BELUM DIPROSES MOHON TUNGGU  
Lampiran 1X24 JAM DARI PERMOHONAN  
Perihal : -  
: **BELUM DIPROSES MOHON TUNGGU  
1X24 JAM DARI PERMOHONAN**

Kepada Yth.,  
KEPALA MADRASAH MTS MAARIF  
01 PUNGGUR  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu KEPALA MADRASAH MTS MAARIF 01 PUNGGUR berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

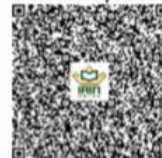
Nama : **FIRA ANGGRAINI**  
NPM : 2201072005  
Semester : 7 (Tujuh)  
Program Studi : Tadris IPS  
Judul : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS  
FILM ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI  
KELAS VIII MTS MA'ARIF 01 PUNGGUR**

untuk melakukan prasurvey di MTS MAARIF 01 PUNGGUR, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu KEPALA MADRASAH MTS MAARIF 01 PUNGGUR untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.



*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro,  
Belum di proses,



**Anita Lisdiana M.Pd.**  
NIP 199308212019032020

## Lampiran 7 surat balasan prasurevei

	<p><b>YAYASAN BAITUL MUSTAQIM LAMPUNG TENGAH</b>          SK. KEMENKUMHAM NO: AHU-8360.AH.01.04 TAHUN 2012  <b>MTS. MA'ARIF 01 PUNGGUR</b>  <b>TERAKREDITASI "B"</b>          NSM : 12.12.18.02.0005 NPSN : 10816585          Jln. Metro Kotagajah Punggur Lampung Tengah, Kode Pos 34152, Email:mts1punggur@yahoo.com</p>	
---	--	---

Nomor	: 053 /MTs.M.I.Pgr/U/ VIII /2025
Lampiran	: -
Pokok	: Izin Pra Survey

Yang Terhormat :  
 Ketua Jurusan  
 Di  
 Tempat \_


*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Menindaklanjuti surat No:2898/In.28/J/TL.01/07/2025. Tgl 24 Juli 2025 Tentang izin Pra Survey Mahasiswa atas nama :

Nama	: FIRA ANGGRAINI
NPM	: 2201072005
Semester	: 7 ( Tujuh )
Jurusan	: Tadris IPS
Judul	: "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS FILM ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS VIII MTs MA'ARIF 01 PUNGGUR"

Kami izinkan untuk melakukan pra survey di MTs. Ma'arif 01 Punggur, Demikian surat ini kami sampaikan, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamu'alaikum, Wr.Wb*



Ma'arif 01 Punggur  
Kepala  
*[Signature]*  
**MUHAMMAD ZAINUDIN, S.Pd**  
Nuptk :6059739640200013

## Lampiran 8 surat izin research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112  
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-0354/In.28/D.1/TL.00/01/2026  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,  
Kepala MTs Ma'arif 01 Punggur  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-0353/In.28/D.1/TL.01/01/2026, tanggal 28 Januari 2026 atas nama saudara:

Nama : **FIRA ANGGRAINI**  
NPM : [2201072005](#)  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Tadris IPS

Maka dengan ini kami sampaikan kepada Kepala MTs Ma'arif 01 Punggur bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di MTs Ma'arif 01 Punggur, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS FILM ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS VIII MTS MA'ARIF 01 PUNGGUR".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.





*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 28 Januari 2026  
Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dr. Tubagus Ali Rachman Puja  
Kesuma M.Pd**  
NIP [19880823\\_201503\\_1\\_007](#)

## Lampiran 9 surat balasan research

	<p><b>YAYASAN BAITUL MUSTAQIM LAMPUNG TENGAH</b>          SK. KEMENKUMHAM NO: AHU-8360.AH.01.04 TAHUN 2012  <b>MTS. MA'ARIF 01 PUNGGUR</b>          TERAKREDITASI "B"          NSM : 12.12.18.02.0005 NPSN : 10816585          Jln. Metro Kotagajah Punggur Lampung Tengah, Kode Pos 34152, Email:mts1punggur@yahoo.com</p>	
<p>Nomor : 225 /MTs.M.I/Pgr/N.4/ II /2026          Lampiran : -          Pokok : Izin Riset / Research</p>		
<p>Yang Terhormat :          Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan          Di          Tempat _</p>		
<p><i>Assalamu'alaikum Wr.Wb</i></p>		
<p>Menindaklanjuti surat izin riset No: B-035/In.28.D.1/TL.00/01/2026 Tgl 28 Januari 2026 Tentang izin Riset Mahasiswa atas nama :</p>		
<p>Nama</p>	: FIRA ANGGRAINI	
<p>NPM</p>	: 2201072005	
<p>Semester</p>	: 8 ( Delapan)	
<p>Jurusan</p>	: Tadris IPS	
<p>Judul</p>	: " PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS FILM ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS VIII MTS MA'ARIF 01 PUNGGUR"	
<p>Kami izinkan mahasiswa tersebut di atas dan telah melaksanakan riset MTs. Ma'arif 01 Punggur Lampung Tengah.          Demikian surat ini di buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.</p>		
<p><i>Wassalamu'alaikum, Wr.Wb</i></p>		
<p>Punggur 06 Februari 2026          Kepala Madrasah    <b>AHMAD ZAINUDIN, S.Pd</b>          Nptk: 66755750661200012</p>		
		

## Lampiran 10 surat tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112  
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

**SURAT TUGAS**

Nomor: B-0353/In.28/D.1/TL.01/01/2026

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : FIRA ANGGRAINI  
NPM : 2201072005  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Tadris IPS

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di MTs Ma'arif 01 Punggur, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS FILM ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS VIII MTS MA'ARIF 01 PUNGGUR".
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro  
Pada Tanggal : 28 Januari 2026

Mengetahui  
Pejabat Setempat  
*A. JAUHIDIN, S.Pd*

Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja  
Kesuma M.Pd  
NIP.19880823.201503.1.007

**Lampiran 11 surat bebas Pustaka****KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
UNIT PENUNJANG AKADEMIK PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112

Telepon (0725) 47297, 42775; Faksimili (0725) 47296;

Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA  
Nomor : P-047/Un.36/S/U.1/OT.01/1/2026**

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung menerangkan bahwa :

Nama : FIRA ANGGRAINI  
NPM : 2201072005  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Tadris IPS

Adalah anggota Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung Tahun Akademik 2025/2026 dengan nomor anggota 2201072005.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 29 Januari 2026  
Kepala Perpustakaan,

Azn Gufrohi, S.I.Pust.  
N.P.19920428 201903 1 0094



	Sig. (2-tailed)	.896	.297	.300	.741	.073	.633	.741	.935	.081	.786	.091	.158	.014	.396	.741	.117	.704	.322	.053	.781	.3		
P13	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27		
	Pearson Correlation	.546*	.083	-.372	-.486*	.159	-.155	.342	-.092	-.144	.131	-.513**	-.279	.1	.186	-.101	.211	.057	.303	-.405*	-.352	-.398*	.38	
	Sig. (2-tailed)	.003	.681	.056	.010	.428	.440	.081	.650	.473	.516	.006	.158		.353	.615	.290	.778	.124	.036	.072	.040	.0	
P14	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27		
	Pearson Correlation	-.006	-.323	-.161	-.453*	-.063	.302	.120	-.149	.470*	.322	-.030	.466*	.186	1	-.591**	-.006	.062	-.204	.196	.490*	-.311	-.3	
	Sig. (2-tailed)	.976	.100	.422	.018	.754	.126	.550	.457	.013	.101	.882	.014	.353		.001	.975	.759	.309	.326	.009	.115	.0	
P15	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27		
	Pearson Correlation	.087	.085	.123	.440*	.017	.100	-.011	.514**	-.279	-.357	.316	-.170	-.101	1	.591**	.167	.000	.192	-.378	-.304	.175	.1	
	Sig. (2-tailed)	.666	.672	.539	.022	.934	.621	.955	.006	.159	.067	.108	.396	.615		.001	.404	1.000	.337	.052	.124	.384	.3	
P16	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27		
	Pearson Correlation	.087	.553**	-.256	.125	.334	-.126	-.295	.138	-.006	.274	.085	-.067	.211	1	.167	1	-.197	.384*	-.519**	-.153	.328	.0	
	Sig. (2-tailed)	.667	.003	.198	.533	.089	.532	.135	.494	.977	.166	.674	.741	.290		.975	.404	.324	.048	.006	.445	.095	.8	
P17	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27		
	Pearson Correlation	.373	.122	.000	-.074	.592**	.470*	.179	.207	-.225	-.162	.207	-.309	.057	1	.062	.000	1	-.076	.433*	.217	-.161	-.0	
	Sig. (2-tailed)	.056	.544	1.000	.715	.001	.013	.373	.300	.260	.420	.300	.117	.778		.759	1.000	.324	.708	.024	.277	.421	.6	
P18	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27		
	Pearson Correlation	.393*	.432*	-.125	-.062	.564**	.558**	.105	.260	-.162	-.025	.052	.056	.012	1	.311	-.082	.044	.484*	.307	.311	.467*	-.270	-.3
	Sig. (2-tailed)	.043	.025	.533	.760	.002	.003	.604	.190	.419	.902	.797	.781	.953		.115	.684	.827	.010	.120	.115	.014	.173	.1
P19	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27		
	Pearson Correlation	.050	.304	.037	-.053	-.022	-.103	.253	-.131	-.271	-.018	-.026	-.322	.156	1	-.581**	.228	-.097	-.163	.492**	-.157	-.546*	.044	.1
	Sig. (2-tailed)	.805	.123	.854	.793	.912	.610	.203	.514	.172	.928	.897	.101	.436		.001	.252	.629	.416	.009	.434	.003	.826	.4



### Lampiran 14 uji reliabilitas

#### *Uji Reliabilitas Angket*

Cronbach's Alpha	N of Items
,793	24

statistic

#### Case Processing Summary

		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
minat belajar	kelas kontrol	18	100,0%	0	0,0%	18	100,0%
	kelas eksperimen	18	100,0%	0	0,0%	18	100,0%

**Lampiran 14 dokumen foto****Gambar 1.1 Izin reserch/penelitian kepala sekolah MTs Ma'arif 01 Punggur****Gambar 1.2 Penyebaran angket validitas**

Gambar 1.3 Kelas eksperimen pretest



Gambar 1.4 Kelas eksperimen postest



Gambar 1.5 Kelas kontrol pretest



Gambar 1.4 Kelas kontrol postest



## Lampiran 15. Daftar Riwayat Hidup



### Riwayat Hidup

Fira Anggraini lahir di Braja Dewa pada tanggal 07 Februari 2004, merupakan putri bungsu dari pasangan Bapak Sugio dan Ibu Suesmi. Fira Anggraini menempuh Pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri Braja Dewa lulus pada tahun 2016.

Setelah menempuh pendidikan sekolah dasar Fira Anggraini melanjutkan pendidikan di SMP NEGERI 2 Way Jepara lulus pada tahun 2019, kemudian melanjutkan pendidikan di SMK SAINS QUR'AN Braja Selehah lulus pada tahun 2022. Fira Anggraini melanjutkan pendidikan hingga bangku kuliah di Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) dengan program studi yang ditempuh Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial dimulai pada T.A 2022/2023 s.d 2025/2026.

Setiap jenjang pendidikan yang ditempuh tidak terlepas dari doa, dukungan, pengorbanan, serta kasih sayang kedua orang tua yang senantiasa menjadi sumber kekuatan dan semangat dalam setiap langkahnya. Setiap proses yang dijalani menjadi bagian dari pembelajaran hidup yang membentuk pribadi yang lebih tangguh, sabar, dan penuh semangat dalam meraih cita-cita.