

PENGARUH ANIMASI 3D DALAM ASSEMBLR EDU TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V MATERI SIKLUS AIR DI SDN 1 PAKEMITAN

Silvi Rahmawati¹, Asep Usamah²

¹PGSD STKIP Muhammadiyah Kuningan

²PGSD STKIP Muhammadiyah Kuningan

¹ssilvirahmawati28@gmail.com, ²a_usamah79@upmk.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of 3D animation in Assemblr Edu on the learning interest of fifth-grade students at SDN 1 Pakemitan. The research method used is a quantitative method with a Quasi-Experimental Design, using a pretest-posttest control group design. The population in this study includes all fifth-grade students at SDN 1 Pakemitan. The sample in this study consists of 19 students in class VA as the control group and 19 students in class VB as the experimental group. The instruments used in this study are tests, questionnaires with a Likert scale, observation sheets, and documentation. The data from this study were analyzed using prerequisite tests, including normality and homogeneity tests. The data analysis technique used in this study is the independent sample t-test (t-test). The results of the study show a significant influence of the use of 3D animation on students' learning interest, as indicated by the t-test results with a significance value (2-tailed) of 0.003, which is less than 0.05. Based on the t-test decision rule, if the significance value (2-tailed) is less than 0.05, then H_0 is rejected, and H_a is accepted, which means there is an influence of the use of 3D animation in Assemblr Edu on the learning interest of fifth-grade students on the water cycle material at SDN 1 Pakemitan.

Keywords: Interest, 3D animation, Assemblr Edu

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan media animasi 3D dalam Assemblr Edu terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN 1 Pakemitan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain *Quasi Eksperimental Design*, menggunakan pola kelompok *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas V di SDN 1 Pakemitan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 19 siswa kelas VA sebagai kelas kontrol dan 19 siswa kelas VB sebagai kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, angket dengan skala *Likert*, lembar observasi, dan dokumentasi. Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Independent sampel t test* (Uji t). Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan animasi 3D terhadap minat belajar siswa, yang ditunjukkan oleh hasil uji t dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,003, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan uji t, jika nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti terdapat pengaruh penggunaan animasi 3D dalam Assemblr Edu terhadap minat belajar siswa pada materi siklus air di kelas V SDN 1 Pakemitan.

Kata Kunci: Minat, animasi 3D, Assemblr Edu

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam pembentukan individu dan masyarakat secara keseluruhan. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi mereka, memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang dunia di sekitar mereka, dan mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan dan tuntutan kehidupan.

Pendidikan di era globalisasi ini, guru membutuhkan pendekatan yang inovatif dan adaptif untuk mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran. Salah satu tantangan dalam proses pembelajaran yang perlu diperhatikan oleh guru adalah minat belajar siswa yang memiliki peran utama dalam keberhasilan pembelajaran. Menurut Rahmawati (2024:1) Minat adalah keinginan atau dorongan untuk mengejar potensi diri. Dengan adanya minat belajar yang tinggi, seorang pelajar akan menunjukkan keaktifan yang berasal dari motivasi internalnya sendiri (Rina Dwi Muliani & Arusman, 2022:134).

Adapun Indikator dari minat belajar menurut Roro Kurnia Nofita Rahmawati (2024:27-33) yaitu terdiri dari perasaan senang, perhatian, perasaan tertarik, dan keterlibatan

siswa. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, menciptakan lingkungan kelas yang dinamis dan responsif. Sejalan dengan pendapat Oktaviani, dkk (2020:203) apabila siswa tertarik untuk belajar maka ia akan memusatkan perhatiannya pada pembelajaran tersebut, sebaliknya jika siswa tersebut tidak tertarik maka ia tidak akan memusatkan perhatiannya pada pembelajaran tersebut. Selain itu, siswa yang memiliki minat belajar biasanya memiliki daya ingat yang lebih kuat terhadap materi, karena cenderung lebih fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut Halawa (2022:42) Siswa yang memiliki minat belajar tinggi dapat mendukung proses belajar mengajar menjadi lebih baik. Sebaliknya, jika minat belajar siswa rendah, kualitas pembelajaran akan menurun dan berpengaruh pada hasil belajar. Sejalan dengan pendapat Roro Kurnia Nofita Rahmawati (2024:4) minat belajar memegang peran penting didalam dunia pendidikan, mempengaruhi motivasi dan prestasi siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 1 Pakemitan pada tanggal 18 November 2023, peneliti menemukan bahwa siswa-siswi kelas V tidak kondusif pada saat pembelajaran IPA yang hanya menggunakan metode konvensional saja. Siswa/i cenderung aktif mengikuti pembelajaran hanya dalam 10 menit pertama. Setelah 10 menit pertama tersebut, siswa terkadang asik sendiri seperti mengobrol, memainkan alat tulisnya, menjaili teman, menggambar tertidur, dan bahkan ada beberapa siswa yang keluar masuk kelas dengan alasan izin ke toilet. Ini membuktikan bahwa siswa kurang tertarik dan kurang berminat untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini juga dapat disebabkan karena kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, yang dapat menarik minat belajar siswa.

Selain itu saat dilakukan wawancara kepada wali kelas 5A dalam penyampaian materi IPA ini khususnya pada saat materi siklus air, beliau menyampaikan bahwa belum pernah menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian isi materi siklus

air. Beliau hanya menggunakan buku dan papan tulis sebagai metode pengajaran utama. Dalam hal ini, siswa mungkin menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep kompleks yang berkaitan dengan siklus air.

Materi siklus air mencakup penjelasan mengenai bagaimana air berputar, dampak aktivitas manusia terhadap siklus air, dan strategi untuk mengonservasi penggunaan air. Menurut Ade Syahputra & Arifitama (2018) Siklus hidrologi merupakan salah satu konsep fundamental dalam biogeokimia. Siklus ini terdiri dari beberapa fase, antara lain; penguapan, evaporatranspirasi, hujan, aliran air, pengendapan air tanah, dan pergerakan air tanah ke laut.

Materi yang disampaikan secara verbal saja tanpa visualisasi atau demonstrasi praktis dapat membuat siswa merasa bosan dan kehilangan minat. Dalam mata pelajaran IPA terlebih pada materi siklus air, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam penyampaiannya, tidak hanya cukup dengan media pembelajaran yang sederhana seperti gambar dua dimensi saja. Pembelajaran IPA merupakan ilmu dinamis yang terus

berkembang sejalan dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) (Nurhalizah & Dahlan, 2022:111-121).

Berdasarkan dari uraian diatas, maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi 3D berbantuan *platform* Assemblr Edu yang berisi materi siklus air yang akan digunakan untuk menarik minat belajar siswa. Menurut Kristiawan, dkk (2019:54) pembelajaran tidak akan membosankan jika menggunakan teknologi dalam pembelajaran sehingga siswa akan tertarik serta pembelajaran akan tersampaikan kepada siswa dengan benar. Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D. Melalui animasi 3D, karakter yang ditampilkan menjadi lebih hidup dan nyata, mendekati bentuk aslinya. (Andi ST. Hartina Said, 2023:19). Assemblr Edu adalah salah satu platform dan media pembelajaran berbasis internet yang menggabungkan kelas online dengan animasi 3D (Iskandar, dkk., 2023:589).

Peneliti juga telah melakukan wawancara lebih lanjut kepada kepala sekolah SDN 1 Pakemitan pada hari selasa tanggal 18 Mei 2024, beliau menyampaikan bahwa guru kelas di

SDN 1 Pakemitan belum ada yang memakai animasi 3D dalam pembelajaran. Maka animasi 3D dalam Assemblr Edu ini akan menjadi daya tarik baru untuk meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Halim, dkk (2023:528) penggunaan teknologi, khususnya media pembelajaran animasi 3D, adalah cara inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan visualisasi yang realistis dan detail, animasi 3D dapat menggambarkan konsep yang kompleks dengan cara yang mudah dimengerti, memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan lebih baik.

Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk menyelidiki pengaruh penggunaan animasi 3D dalam Assemblr Edu terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN 1 Pakemitan yaitu pada mata Pelajaran IPA khususnya materi siklus air, karena materi ini akan mudah tersampaikan jika menggunakan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan proses siklus air. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui pengaruh minat belajar siswa setelah penggunaan animasi 3D dalam pembelajaran. Berdasarkan informasi diatas, peneliti memutuskan

untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Animasi 3D dalam Assemblr Edu terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Materi Siklus Air di SDN 1 Pakemitan”.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada literatur pembelajaran berbasis teknologi di tingkat SD dan mengisi kesenjangan pengetahuan terkait efektivitas penggunaan animasi 3D dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran IPA, terutama dalam materi siklus air.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen. Menurut Sugiyono (2022:111) Metode eksperimen adalah pendekatan penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengevaluasi pengaruh variabel independen (perlakuan/treatment) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang dapat dikendalikan. Desain penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Design*. Desain ini melibatkan kelompok kontrol, tetapi tidak dapat sepenuhnya mengendalikan variabel eksternal yang mempengaruhi jalannya eksperimen (Sugiyono, 2022:116).

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pola kelompok *Pretest-Posttest control group design*. Dalam pelaksanaannya, desain ini melibatkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang tidak dipilih secara acak (Sugiyono, 2022:122).

Tabel 1 Desain penelitian *pretest-posttest control group design*

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Sumber: (Sugiyono, 2022:122)

Keterangan:

O₁: *Pretest* kelompok eksperimen

O₃: *Pretest* kelompok kontrol

X: pembelajaran menggunakan animasi 3D

O₂: *Posttest* kelompok eksperimen

O₄: *Posttest* kelompok kontrol

Populasi penelitian ini mencakup semua siswa kelas V SDN 1 Pakemitan, yang berjumlah 38 siswa. Teknik pengambilan sampel yaitu sampel jenuh. Kelas VA dengan jumlah 19 sebagai kelas eksperimen dan kelas VB dengan jumlah 19 sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrument tes, angket untuk

mengetahui minat belajar awal dan minat belajar akhir siswa, lembar observasi dan dokumentasi. Adapun instrumen tes dan angket yang digunakan untuk penelitian telah di validasi oleh ahli materi dan instrument serta telah di uji coba lapangan di kelas 6 SDN 1 Pakemitan, hasil uji coba lapangan diuji validasi dan reliabilitas melalui SPSS. Jadi instrument yang digunakan dalam penelitian layak digunakan untuk penelitian.

Tes dan angket minat belajar akan diberikan sebelum pembelajaran (pretest) dan sesudah pembelajaran (posttest). Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui minat belajar awal dan minat belajar akhir siswa. Adapun lembar observasi digunakan untuk pengamatan di kelas eksperimen saja yaitu untuk mengetahui sejauh mana minat siswa terhadap pembelajaran yang memanfaatkan media animasi 3D.

Selanjutnya hasil angket minat belajar siswa akan dianalisis uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah itu jika data normal dan homogen maka data akan di uji hipotesis dengan menggunakan

Independent sampel t test (Uji t). Namun, jika data tidak normal dan tidak homogen maka data akan di uji hipotesis dengan menggunakan *Mann Whitney U-test*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dimulai dari hari selasa tanggal 28 Mei 2024 di kelas kontrol yaitu kelas VA dengan jumlah 19 siswa. Pembelajaran di kelas VA ini yaitu pembelajaran tanpa media animasi 3D, jadi hanya menggunakan buku dan papan tulis saja. Kemudian untuk kelas eksperimen yaitu kelas VB dengan jumlah 19 siswa pembelajaran dilaksanakan pada hari rabu tanggal 29 Mei 2024. Di kelas eksperimen ini siswa belajar materi siklus air dengan menggunakan media pembelajaran animasi 3D yang ada di dalam *Assemblr Edu*. Animasi 3D dalam *Assemblr Edu* ini berisi proses terjadinya siklus air mulai dari evaporasi, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi. Sebelum pembelajaran, baik kelas kontrol ataupun kelas eksperimen, keduanya mengisi angket minat belajar awal dan juga soal tes (pretest). Diakhir pembelajaran pun, kelas kontrol dan kelas eksperimen mengisi angket

minat belajar akhir dan soal tes (posttest).

Berikut adalah tabel hasil pretest dan posttest untuk kedua kelas:

Tabel 2 Data hasil Pretes dan Postes

Data/sumber	N	Skor Max	Skor Min	Mean
Pretest control	19	70	30	47.89
Pretest Eksperimen	19	60	20	45.79
Posttest control	19	100	40	72.63
Posttest eksperimen	19	100	70	93.16

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui nilai rata-rata dari hasil pretest kelas kontrol yaitu 47.89, nilai terbesar 70 dan nilai terkecil 30. Sedangkan setelah pembelajaran materi siklus air tanpa menggunakan animasi 3D nilai rata-rata dari hasil posttest kelas kontrol yaitu 72.63, nilai terbesar 100 dan nilai terkecil 40. Adapun nilai rata-rata dari hasil *pretest* kelas eksperimen 45.79, nilai terbesar 60 dan nilai terkecil 20. Sedangkan setelah pembelajaran materi siklus air menggunakan animasi 3D nilai rata-rata dari hasil posttest kelas eksperimen yaitu 93.16, nilai terbesar 100 dan nilai terkecil 70.

Selanjutnya angket minat belajar siswa, Angket ini diisi oleh kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diberikan ketika sebelum dan sesudah pembelajaran. Tujuan penggunaan

angket minat belajar adalah untuk mengetahui minat awal dan minat akhir siswa. Berikut ini adalah data hasil angket minat belajar awal dan akhir dari kelas kontrol serta kelas eksperimen, yang telah dianalisis menggunakan SPSS 27:

Tabel 3 Hasil angket minat belajar awal dan akhir kelas kontrol dan kelas eksperimen

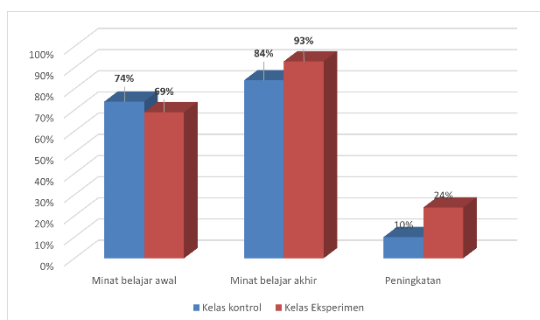
Data/sumber	Skor Max	Skor Min	Mean	%
Minat belajar awal kontrol	75	45	55.89	74%
Minat belajar awal Eksperimen	60	45	52.47	69%
Minat belajar akhir kontrol	75	54	63.53	84%
Minat belajar akhir eksperimen	75	66	70.26	93%

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui nilai rata-rata dari hasil angket minat belajar awal kelas kontrol 55.89, nilai terbesar 75 dan nilai terkecil 45. Sedangkan setelah pembelajaran materi siklus air dengan metode ceramah tanpa menggunakan animasi 3D nilai rata-rata dari hasil angket minat belajar akhir kelas kontrol yaitu 63.53, nilai terbesar 75 dan nilai terkecil 54.

Nilai rata-rata dari hasil angket minat belajar awal untuk kelas eksperimen adalah 52.47, dengan nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 45. Sedangkan setelah pembelajaran

materi siklus air menggunakan animasi 3D nilai rata-rata dari angket minat belajar akhir kelas eksperimen yaitu 70.26, nilai terbesar 75 dan nilai terkecil 66.

Dari persentase pada tabel 3 dapat terlihat bahwa ada peningkatan minat belajar baik di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen. Pada minat belajar awal kelas kontrol perolehan persentase sebesar 74% dan minat belajar akhir sebesar 84% maka peningkatan hasil angket minat belajar siswa dikelas kontrol sebesar 10%. Sedangkan untuk kelas eksperimen perolehan persentase minat belajar awal yaitu 69% dan minat belajar akhir yaitu 93% maka peningkatan hasil angket minat belajar siswa dikelas kontrol sebesar 24%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini.



Grafik 1 Peningkatan Minat Belajar Siswa

Selain tes dan angket, dalam penelitian ini juga menggunakan

lembar observasi. Observasi ini hanya dilakukan di kelas eksperimen saja, karena observasi dilakukan untuk mengidentifikasi bagaimana minat siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media animasi 3D. Maka hasil observasi ini diperoleh saat pembelajaran berlangsung di kelas eksperimen dengan menggunakan media animasi 3D. Data aktivitas belajar siswa yang diperoleh dari lembar observasi akan diubah menjadi persentase menggunakan rumus persentase:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata persentase skor aktivitas belajar siswa

$\sum x_i$ = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor maksimum

Hasil perolehan data yang telah di rubah ke persentase kemudian akan disesuaikan dengan kriteria penafsiran persentase minat belajar siswa pada aktivitas pembelajaran. Berikut adalah tabel 4 kriteria persentase aktifitas belajar siswa yaitu:

Tabel 4 Kriteria persentase aktivitas siswa

Persentase Skor (%)	Kriteria
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat Kurang

Sumber: Suharsimi Arikunto, 2015
(dalam Faradita, 2021:42)

Data hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran yang memanfaatkan animasi 3D dapat dilihat pada Tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5 Hasil observasi di kelas eksperimen

Pernyataan	Persentase	Kriteria
1	92%	Sangat Baik
2	96%	Sangat Baik
3	96%	Sangat Baik
4	93%	Sangat Baik
5	84%	Sangat Baik
6	89%	Sangat Baik
7	94%	Sangat Baik
8	97%	Sangat Baik
9	84%	Sangat Baik
10	96%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 5, terlihat hasil observasi mengenai minat belajar siswa dalam pembelajaran yang menggunakan animasi 3D semua pernyataan persentasenya lebih dari 81% artinya 10 pernyataan tersebut dikategorikan kepada kriteria sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas pembelajaran siswa yang menggunakan animasi 3D memiliki minat belajar sangat baik.

Pada saat pengamatan langsung dilapangan, peneliti melihat bahwa siswa siswi sangat tertarik dan antusias ketika pembelajaran menggunakan animasi 3D. Dengan menggunakan animasi 3D Assemblr Edu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Siswa

tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Mereka dapat mengeksplorasi materi secara mandiri, bertanya, dan berdiskusi dengan teman-temannya. Siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi saat pembelajaran menggunakan media animasi 3D. Visualisasi yang menarik dan interaktif dari animasi 3D dalam Assemblr Edu membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran. Hal ini tercermin dari partisipasi siswa selama proses pembelajaran dan antusiasme mereka saat berinteraksi dengan materi. Meskipun mayoritas siswa menunjukkan minat yang tinggi, namun masih ada beberapa siswa yang kurang aktif berpartisipasi dalam kelompok. Beberapa siswa masih merasa malu untuk bertanya, menjawab, dan mempresentasikan hasil diskusi mereka. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan tingkat partisipasi di antara siswa.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menentukan apakah H_0 diterima atau ditolak. H_0 akan diterima jika nilai signifikansi (2-tailed) lebih besar dari 0,05; sebaliknya, jika nilai signifikansi

(2-tailed) kurang dari 0,05, maka H_0 akan ditolak. Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan SPSS. Hasil uji normalitas yang diambil yaitu *shapiro-wilk* karena sampel penelitian kecil (≤ 50). Data dianggap berdistribusi normal jika nilai P (Sig.) lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas pada angket minat belajar siswa dapat dilihat pada table 6 dibawah ini:

Tabel 6 Hasil uji normalitas angket minat belajar

Kelas	Sig.
Minat belajar awal kelas kontrol	.078
Minat belajar awal kelas eksperimen	.726
Minat belajar akhir kelas kontrol	.939
Minat belajar awal kelas eksperimen	.069

Berdasarkan table diatas maka dapat disimpulkan bahwa data angket minat belajar awal dan minat belajar akhir kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Selanjutnya, data diuji homogenitas menggunakan SPSS. Data dianggap homogen jika nilai signifikansi $\geq 0,05$. Berikut ini adalah tabel hasil uji homogenitas untuk angket minat belajar siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen:

Tabel 7 Hasil uji homogenitas angket minat belajar awal

Kelas	Sig.
Minat belajar awal	.091
Minat belajar akhir	.098

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa data angket minat belajar awal dan akhir dari kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen. Karena data berdistribusi normal dan homogen, maka uji hipotesis dalam penelitian ini akan dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test* (Uji t) melalui SPSS. Hasil dari *Independent Sample t-Test* (Uji t) untuk angket minat belajar akhir pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7 Hasil uji t angket minat belajar akhir

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil minat belajar akhir	Equal variances assumed	2.891	.098	-5.026	36	<.001	-6.737	1.340	-9.455	-4.018
	Equal variances not assumed			-5.206	29.550	<.001	-6.737	1.340	-9.476	-3.998

Berdasarkan hasil *Independent Sample t-Test* (Uji t) pada Tabel 7, nilai signifikansi (2-tailed) adalah $< 0,001$, yang artinya lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan uji t, jika nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05,

maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti terdapat pengaruh penggunaan animasi 3D dalam Assemblr Edu terhadap minat belajar siswa pada materi siklus air di kelas V SDN 1 Pakemitan.

Penggunaan animasi 3D dalam Assemblr Edu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN 1 Pakemitan. Animasi 3D memberikan dimensi baru dalam proses pembelajaran, yang membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan visualisasi yang mendetail dan interaktif, siswa dapat melihat dan berinteraksi dengan objek-objek pelajaran dalam bentuk tiga dimensi, yang membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam. Selain itu, penggunaan animasi 3D juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar, karena mereka merasa lebih tertarik dan terlibat. Peningkatan minat belajar ini berperan dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik, karena siswa lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Penerapan animasi 3D dalam Assemblr Edu juga mendukung guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan,

serta menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan modern.

D. Kesimpulan

Media animasi 3D dalam Assemblr Edu dapat meningkatkan minat belajar siswa lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional atau tanpa media pembelajaran. Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan animasi 3D dalam Assemblr Edu ini terhadap minat belajar siswa dengan hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $<0,001$, yang berarti nilai tersebut kurang dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa penggunaan animasi 3D dalam Assemblr Edu berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V pada materi siklus air di SDN 1 Pakemitan. Selain itu, perolehan hasil lembar observasi minat belajar siswa persentase skor total untuk semua pernyataan sebesar 92% dengan kriteria sangat baik. Artinya, minat belajar siswa yang menggunakan animasi 3D ini sangat baik.

Penelitian ini menguatkan model-model pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti model

pembelajaran berbasis multimedia dan pembelajaran visual. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperkuat argumen bahwa teknologi pendidikan, terutama animasi 3D, merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penggunaan media animasi 3D terhadap minat belajar siswa serta aspek-aspek lain seperti pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, dan hasil belajar. Penelitian ini juga dapat mencakup berbagai tingkat pendidikan untuk melihat konsistensi efeknya.

Selain animasi 3D, disarankan untuk mencoba berbagai metodologi pembelajaran berbasis teknologi lainnya, seperti realitas virtual (VR) dan augmented reality (AR), untuk menilai pengaruhnya terhadap minat dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Andi ST. Hartina Said. (2023). "Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Pannampu II" [Universitas Bosowa]. In *Academia.Edu*. https://www.academia.edu/download/58602346/Makalah_Bunyi.p

df

Halawa, T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 03(1), 40–49. <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/69/75>

Halim, R. M. N., Lyanda, D., & Syakti, F. (2023). *Media Pembelajaran Animasi 3D Sistem Tata Surya*. 5(4), 528–533.

Iskandar, S., Rosmana, P. S., Mutiara, E. A., Adzra, F. N., Nadhirah, N. E., & Nengsih, N. W. (2023). Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. Copyright @ 2020 IAI Al Qodiri Jember. All Rights Reserved p-ISSN 2252-4371| e-ISSN 2598-8735 Pengaruh Penggunaan Me. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 20, 596–606. <https://doi.org/10.53515/qodiri>.

Jannah, R. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup di SDN 07 Kota Bengkulu. *Global Health*, 167(1), 70. <https://www.e-ir.info/2018/01/14/securitisation-theory-an-introduction/>

Kristiawan, M., Yuyun Yuniarsih, Mp., Happy Fitria, Mp., & Nola Refika SPd, Mp. (2019). *Supervisi Pendidikan* (Issue April). www.cvalfabet.com

Nurhalizah, & Dahlan, Z. (2022). Analisis Pemanfaatan Alam Sekitar dalam Pembelajaran IPA di SD/MI. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*,

10(2), 111–121.
<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd>

Oktaviani, Y., Lusa, H., & Noperman, F. (2020). Pengaruh Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA SD Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 202–208. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.3.202-208>

Rahmawati, R. K. N. (2024). *Minat Belajar* (U. Zanariyah, B. Ardiyanti, & R. Saputra (eds.); 1st ed.). CV. Literasi Nusantara Abadi.

Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setiyawami (ed.)). ALFABETA. cv.

Syahputra, A., & Arifitama, B. (2018). Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia. *UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta*, 2111–2116.