

Implementasi Media Interaktif Animasi Pada Minat Belajar Materi IPA Siswa Kelas V

Muhammad Ridho Alfajri¹, Maharani Oktavia², Puji Ayurachmawati³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Palembang

Email: ridhoalfajri12@gmail.com¹, maharanioktavia@univpgri-palembang.ac.id², pujiar29@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran implementasi media interaktif animasi pada minat belajar materi IPA siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini adalah 20 siswa kelas V SDN 13 Banyuasin I. Instrumen yang digunakan dalam adalah lembar observasi aktivitas belajar siswa, lembar pedoman wawancara dan lembar angket minat belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penggunaan media interaktif animasi pada materi IPA dapat terlihat sikap minat belajar siswa sesuai dengan indikator minat belajar. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil observasi diperoleh rata-rata presentase minat belajar sebesar 73,12%. Hasil wawancara dari semua pertanyaan yang diajukan peneliti dihasilkan jawaban yang menunjukkan respon positif mengenai minat belajar siswa pada materi IPA menggunakan media interaktif animasi. Sedangkan hasil angket diperoleh rata-rata presentase 78,69% dan presentase minat belajar pada masing-masing kategori yaitu pada kategori sangat berminat sebanyak 5 siswa dengan presentase 25%, kategori berminat sebanyak 12 siswa dengan presentase 60%, kategori cukup berminat sebanyak 3 siswa dengan presentase 15%. Kemudian kategori kurang berminat dan tidak berminat sebanyak 0 dengan presentase 0%.

Kata Kunci : *Media Interaktif Animasi, Minat Belajar, Materi IPA.*

Abstract

This study aims to describe the implementation of interactive animation media on the interest in learning science material for fifth grade students. This research uses descriptive qualitative research method. The subjects of this research were 20 fifth grade students of SDN 13 Banyuasin I. The instruments used in this study were student learning activity observation sheets, interview guide sheets and student learning interest questionnaires. The data analysis technique used is data reduction, data display, and conclusion drawing/verification. The results showed that with the use of animated interactive media in science material, students' attitudes of learning interest could be seen in accordance with the indicators of learning interest. This is indicated by the results of observations that the average percentage of interest in learning is 73.12%. The results of the interviews from all the questions asked by the researchers produced answers that showed a positive response regarding students' interest in learning in science using animated interactive media. While the results of the questionnaire obtained an average percentage of 78.69% and the percentage of interest in learning in each category, namely in the very interested category as many as 5 students with a percentage of 25%, in the interested category as many as 12 students with a percentage of 60%, in the moderately

interested category as many as 3 students. with a percentage of 15%. Then the category of less interested and not interested is 0 with a percentage of 0%.

Keywords: *Animated Interactive Media, Interest In Learning, Science Material.*

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran penting terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia. Menurut Ki Hajar Dewantara (Yusuf, 2018) pendidikan adalah mengarahkan semua kekuatan regular yang ada pada anak sehingga sebagai manusia dan warga negara dapat mencapai kesejahteraan dan kebahagiaan tertinggi. Hal ini berarti bahwasannya pendidikan adalah usaha yang dilakukan manusia dalam memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan agar berkembang baik fisik maupun mentalnya. Pendidikan menuntut guru untuk mengembangkan profesionalitas diri menyesuaikan seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Penggunaan teknologi bukan suatu hal yang asing lagi pada era globalisasi. Menurut Sadiman (2021) Teknologi pada saat ini bukan lagi sebuah kebutuhan tambahan, namun menjadi kebutuhan esensial. Pada saat ini kemajuan teknologi sangatlah pesat, baik teknologi komunikasi maupun informasi. Teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan dunia pendidikan. Teknologi dapat meningkatkan kualitas pendidikan apabila digunakan dengan bijak. Menurut Yusuf (Lestari, 2018) Teknologi pendidikan adalah suatu proses sistematis dalam mengatasi masalah pembelajaran. Hal ini berarti teknologi yang dimanfaatkan untuk pendidikan merupakan suatu sistem yang digunakan untuk pembelajaran agar tercapainya suatu pembelajaran yang efektif serta berkualitas. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran tentu akan membuat situasi belajar lebih kondusif dan mempermudah siswa dalam memahami suatu materi pelajaran. Dengan memanfaatkan berbagai perkembangan teknologi guru dapat membuat media pembelajaran yang efektif dan menarik yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Menurut Bovee (Rusman, Kurniawan, & Riyana, 2011) Media adalah perangkat yang memiliki kemampuan menyampaikan informasi. Hal ini berarti media sebagai alat atau sarana untuk memudahkan dan memperjelas dari apa yang disampaikan sumber informasi kepada penerima informasi. Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang baik apabila media pembelajaran tersebut dapat mempermudah penyampaian materi dan memotivasi siswa. Selain itu media pembelajaran harus menstimulus siswa agar aktif memberikan tanggapan, umpan balik, dan praktik dengan benar.

Media pembelajaran berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi membuat siswa terlibat aktif berinteraksi dengan media. Media pembelajaran semacam itu disebut dengan media interaktif. Menurut Anjani (Annisa, Saragih, & Mursid, 2018) Media interaktif merupakan media yang sangat kompleks karena dapat mengalihkan perhatian penonton dengan secara teratur menggabungkan beberapa elemen media seperti teks, gambar, grafik, foto, video, dan animasi menjadi satu koleksi yang menarik. Berdasarkan pengertian tersebut maka media interaktif dirancang khusus untuk menyampaikan pesan informasi secara menarik agar memberikan respon dan interaktifitas pada penggunaannya sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Minat belajar merupakan faktor yang sangat penting bagi keberhasilan belajar siswa. Menurut Susanto (2019) Kegiatan pembelajaran yang tidak sejalan dengan minat siswa akan

berdampak buruk pada perolehan belajar siswa. Dengan adanya minat belajar maka semangat dan rasa senang terhadap apa yang dipelajari akan tumbuh. Sebaliknya jika tanpa adanya minat belajarsiswa maka hasrat ingin tahu akan hilang dan akan mengakibatkan kegagalan dalam belajar. Menurut Sirait (2016) Minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan manusia pada pembelajaran yang diperlihatkan dengan cara keterlibatan, semangat dan aktivitasnya dalam kegiatan pembelajaran. Minat belajar selain merangsang rasa ingin tahu dan semangat siswa, minat belajar juga memungkinkan terjadinya konsentrasi terhadap apa yang dipelajari.

Permasalahan pada minat belajar belajar siswa tentu akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Nugraha & Rodiyana (2020) Sekarang ini masih dominan kegiatan pembelajaran yang berfokus pada guru. Penggunaan metode ceramah yang dominan dalam proses pembelajaran masih umum digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran serta masih jarang menggunakan media pendukung pembelajaran. Tentunya kondisi seperti ini membuat kurangnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Terlebih pada saat pembelajaran mengenai materi IPA yang seharusnya siswa lebih banyak diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan objek konkret. Berdasarkan hasil pengamatan pada saat observasi dan wawancara awal yang dilakukan di SD Negeri 13 Banyuasin I dengan guru kelas V ditemukan beberapa masalah serupa yang mempengaruhi minat belajar siswa khususnya pada materi IPA diantaranya yang berhubungan dengan siswa, dimana selama diterapkannya sistem belajar jarak jauh siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, selain itu kesulitan siswa dalam memecahkan masalah yang ada pada materi pembelajaran. Kemudian yang berhubungan dengan guru, dimana guru kesulitan dalam memonitoring siswa dikarenakan kurangnya interaksi antara guru dan peserta siswa, dan juga dimana guru dominan menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga siswa yang tidak mempunyai minat belajar yang tinggi cenderung gagal.

Solusi dalam mengantisipasi rendahnya minat belajar terutama pada pembelajaran IPA yang dirasa kurang bagi siswa terlebih saat belajar secara daring yaitu guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif animasi. Menurut Carpenter dan Dale (Supriyono, 2019) Kehadiran media pembelajaran pada pemaparan materi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Kemudian menurut Widjayanti, Masfingatin, & Setyansah (2019) Animasi mampu menyajikan ilustrasi materi dengan konkret sehingga pemakaian animasi pada penyampaian materi dapat menambah minat, motivasi, dan pemahaman siswa dalam belajar. Dari pendapat tersebut maka media interaktif adalah solusi tepat untuk mengatasi permasalahan minat belajar pada siswa.

Beberapa penelitian telah dilakukan sehubungan dengan penggunaan media interaktif animasi terhadap minat maupun hasil belajar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Yusniawati, (2011) yang menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran IPA materi tata surya melalui media interaktif animasi 3 dimensi dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan siswa. Kemudian Penelitian Majidah (2013) menyimpulkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA dapat memberikan pengaruh yang lebih besar dari pada penggunaan media gambar. Selanjutnya penelitian oleh Farida (2014) yang menyimpulkan bahwa media interaktif animasi memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan permasalahan rendahnya minat belajar siswa pada materi IPA terutama saat belajar secara daring, maka dilakukan suatu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar pada materi IPA dengan menggunakan

penelitian kualitatif yang berjudul Implementasi Media Interaktif Animasi Pada Minat Belajar Materi IPA Siswa Kelas V.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Peneliti menggunakan jenis penelitian ini, karena peneliti ingin mendeskripsikan gambaran suatu peristiwa atau fenomena yang sesuai dengan keadaan sebenarnya yang dialami subjek penelitian dan menyajikan data tersebut dalam bentuk kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan data dan analisis data yang relevan diperoleh dari situasi alamiah. Dalam penelitian ini, informasi yang diperoleh dianalisis secara kualitatif. Informasi dapat berupa transkrip hasil wawancara, dokumen dan bahan-bahan yang bersifat visual seperti foto dan rekaman suara.

Objek penelitian ini adalah implementasi dari penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa kelas V materi IPA. Objek penelitian ini didasarkan pada permasalahan minat belajar siswa pada materi IPA terlebih saat kegiatan belajar secara daring ini dan melihat gambaran dari pengimplementasian media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa kelas V pada materi IPA. Sumber data primer dalam penelitian adalah kepala sekolah SD Negeri 13 Banyuasin I, guru kelas V SD Negeri 13 Banyuasin I, siswa SDN 13 Banyuasin I. Sumber data skunder digunakan untuk mendukung data primer melalui kepustakaan, dokumentasi, buku, arsip tertulis, yang berhubungan dengan objek yang akan diteliti. Sumber data skunder dalam penelitian ini tersusun dalam bentuk dokumen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Analisis data pada penelitian ini adalah peneliti memperoleh data dari wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Data dianalisis secara kualitatif yaitu hasil perolehan data dideskripsikan, menghitung skor data observasi dan skor angket. Berikut teknik analisis data penelitian ini :

1. Analisis data observasi. Berdasarkan kisi-kisi instrumen observasi maka disusun lembar angket minat belajar siswa pada materi IPA menggunakan media interaktif animasi dengan 4 indikator minat belajar. Observer mengisi lembar observasi dengan memberikan tanda centang (✓) sesuai sikap yang ditunjukkan siswa. Lembar observasi terdiri siswa terdiri dari 8 pernyataan sesuai indikator minat belajar. Masing-masing pernyataan mendapatkan skor 1 jika siswa menunjukkan sikap minat belajar dan Skor 0 apabila siswa tidak menunjukkan sikap minat belajar. Cara menghitung rata-rata perolehan data observasi skor minat belajar masing-masing siswa dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kemudian cara menghitung rata-rata perolehan data skor minat belajar keseluruhan siswa kelas V dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Total Presentase tiap indikator}}{\text{Banyak indikator}}$$

Tabel 1.

Kategori Observasi Minat Belajar Siswa

Kategori Minat Belajar	
81 – 100	Sangat berminat

61 – 80	Berminat
41 – 60	Cukup berminat
21 – 40	Kurang berminat
0 – 20	Tidak berminat

Sumber: Harefa, Tafonao, & Hidar, 2020: 83)

2. Analisis data Wawancara. Wawancara juga dilakukan untuk mendukung data minat belajar siswa pada materi IPA dengan menggunakan media interaktif animasi di kelas V SDN 13 Banyuasin I. Hasil data wawancara dideskripsikan dan disimpulkan berdasarkan indikator minat belajar yang ada pada instrument wawancara.
3. Analisis Data Angket. Angket yang digunakan pada penelitian ini berisikan 20 pernyataan, dimana dari pernyataan tersebut terdapat 10 pernyataan positif dan 10 pernyataan negatif. Terdapat 4 jawaban dari setiap pernyataan yaitu sangat setuju (SL), setuju (SR), tidak setuju (KD), sangat tidak setuju (TP). Untuk nilai pemberian skor ada perbedaan nilai skor pada pernyataan positif dan pernyataan negatif dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2.

Nilai Skor Jawaban Pernyataan Positif Angket

Jawaban	Skor
Selalu (SL)	4
Sering (SR)	3
Kadang-Kadang (KD)	2
Tidak Pernah (TP)	1

Tabel 3.

Nilai Skor Jawaban Pernyataan Negatif Angket

Jawaban	Skor
Selalu (SL)	1
Sering (SR)	2
Kadang-Kadang (KD)	3
Tidak Pernah (TP)	4

Lembar angket dibagikan kepada kelas V SDN 13 Banyuasin I sebanyak 20 siswa. Maka skor tertinggi setiap yang didapatkan siswa dari 20 pernyataan tersebut adalah 80 dan skor terendahnya 20 adapun skor maksimal keseluruhan siswa adalah 1.600 dan skor minimal 400. Untuk hasil lembar angket secara rinci terdapat pada lampiran. Berikut rekapitulasi hasil dan analisis data angket minat belajar siswa pada materi IPA menggunakan media interaktif animasi. Analisis data angket presentase siswa dari masing-masing kategori rata-rata minat belajar siswa diperoleh dengan rumus berikut ini:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah siswa tiap indikator}}{\text{Banyak indikator}}$$

Kemudian analisis data angket presentase siswa dari keseluruhan rata-rata minat belajar siswa diperoleh dengan rumus berikut ini:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Total Skor Perolehan Seluruh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1) Hasil Wawancara

Dari hasil wawancara bersama kepala sekolah mengenai minat belajar siswa pada materi IPA dengan menggunakan media pembelajaran interaktif animasi dapat disimpulkan bahwa penyediaan media pembelajaran oleh sekolah sangat diperlukan untuk meningkatkan minat serta kualitas siswa dalam belajar. Dengan tersedianya media pembelajaran memudahkan guru untuk mengembangkan kreatifitas dalam meningkatkan minat belajar siswa.

2) Data Observasi Minat Belajar Siswa

Tabel 4.
Hasil Lembar Observasi Guru

Aspek yang diamati	Tercapai	Tidak Tercapai
1. Guru memberikan motivasi belajar saat pembelajaran		√
2. Guru bersemangat saat menyampaikan materi pembelajaran IPA kepada siswa	√	
3. Guru mengajak siswa menyelesaikan soal pertanyaan di papan tulis mengenai materi IPA.	√	
4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya seputar materi IPA yang telah disampaikan.	√	
5. Guru menegur siswa yang mengobrol saat pembelajaran berlangsung	√	
6. Guru mengecek pemahaman siswa dengan cara memberi tugas dan mengoreksi hasil tugas siswa	√	
1. Guru menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan tidak monoton	√	
2. Guru menjelaskan materi IPA menggunakan media interaktif animasi yang menarik dengan baik.	√	

Tabel 5.
Data Hasil Observasi Siswa

Aspek yang diamati	Jumlah Siswa	Presentase %
Siswa semangat dan aktif mengikuti pembelajaran materi IPA menggunakan media interaktif animasi	14	70
Siswa mencatat poin-poin penting dari materi yang disampaikan guru	14	70
Siswa maju kedepan menyelesaikan soal yang ada dipapan tulis	9	45
Siswa bertanya kepada guru jika jika tidak bisa	8	40

menjawab soal		
Siswa tidak berbicara sendiri saat pembelajaran berlangsung	18	90
Siswa tidak melamun saat guru menjelaskan materi IPA menggunakan media interaktif animasi	16	80
Siswa tidak bermain saat proses pembelajaran berlangsung	18	90
Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik	20	100
Rata-rata Presentase		73,12 %
Kategori		Berminat

Pada hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang terlibat pada indikator perasaan senang pada aspek 1 yaitu sebanyak 14 siswa atau 70% dan pada aspek 2 juga sebanyak 14 atau 70% siswa yang terlibat. Pada indikator keterlibatan siswa dalam pembelajaran di aspek 3 yaitu ada 9 siswa atau 45% yang terlibat dan pada aspek 4 sebanyak 8 siswa atau 40%. Untuk indikator perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran pada aspek 5 yaitu sebanyak 28 atau 90% siswa yang terlibat dan aspek ke 6 sebanyak 16 atau 80% siswa yang terlibat. Sedangkan pada indikator ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran pada aspek 7 ada seebanyak 18 atau 90% siswa yang terlibat dan untuk aspek 8 sebanyak 20 atau 100% siswa yang terlibat.

3) Analisis Data Angket Minat Belajar Siswa

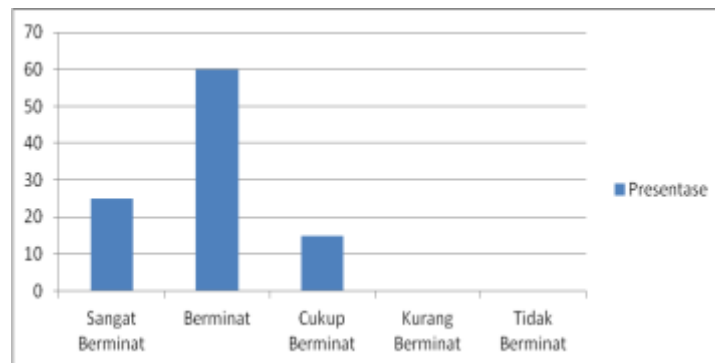
Lembar angket diberikan kepada seluruh siswa kelas V SDN 13 Banyuasin I. Berikut data hasil lembar angket yang dibagikan kepada 20 siswa SDN 13 Banyuasin I.

Tabel 6.
Hasil Masing-masing Kategori Minat Belajar

Kategori Minat Belajar	Jumlah Siswa	%
Sangat Berminat	5	25
Berminat	12	60
Cukup Berminat	3	15
Kurang Berminat	0	0
Tidak Berminat	0	0
Total	20	100
Rata- rata Presentase		78,69%
Kategori		Berminat

Berdasarkan tabel 4.7 menunjukkan presentase minat belajar masing – masing kategori yaitu pada kategori sangat berminat sebanyak 5 siswa dengan presentase 25%, kategori berminat sebanyak 12 siswa dengan presentase 60%, kategori cukup berminat sebanyak 3 siswa dengan

presentase 15%. Kemudian untuk kategori kurang berminat dan tidak berminat sebanyak 0 dengan presentase 0%.



Gambar 1.
Grafik Kategori Minat Belajar Siswa

PEMBAHASAN

Pada analisis data hasil observasi, data observasi diperoleh setelah siswa mengikuti pembelajaran materi IPA dengan menggunakan media interaktif animasi dan siswa yang diamati yaitu kelas V sebanyak 20 siswa. Untuk indikator minat belajar yang digunakan ada 4 indikator yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, keterlibatan siswa. Indikator tersebut sesuai dengan pernyataan Safari (Irawati, 2018) menyatakan bahwa aspek yang mempengaruhi minat belajar yaitu perhatian, keterlibatan, perasaan dan ketertarikan. Berdasarkan indikator tersebut diperoleh 8 aspek pernyataan.

Adapun hasil analisis data observasi guru dari 8 aspek terdapat 1 aspek yang tidak terlihat ditunjukkan oleh guru pada aspek pertama yaitu "guru memberikan motivasi kepada siswa". Padahal motivasi belajar juga sangat penting berhubungan dengan minat belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Ricardo & Meilani (2017) bahwasannya hasil belajar dapat ditingkatkan dengan memperhatikan minat dan motivasi belajar. siswa yang menunjukkan sikap pada indikator perasaan senang pada aspek 1 yaitu siswa semangat dan aktif mengikuti pembelajaran materi IPA menggunakan media interaktif animasi sebanyak 16 siswa dan pada aspek 2 Siswa mencatat poin-poin penting dari materi yang disampaikan guru juga sebanyak 16 siswa. Pada indikator keterlibatan siswa dalam pembelajaran di aspek 3 yaitu siswa maju kedepan menyelesaikan soal yang ada dipapan tulis ada 9 siswa yang terlibat dan pada aspek 4 yaitu siswa bertanya kepada guru jika belum memahami materi ada sebanyak 8 siswa. Untuk indikator perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran pada aspek 5 yaitu siswa tidak berbicara sendiri saat pembelajaran berlangsung sebanyak 20 siswa yang terlibat dan aspek ke 6 yaitu siswa tidak melamun saat guru menjelaskan materi IPA menggunakan media interaktif animasi sebanyak 18 siswa yang terlibat. Sedangkan pada indikator ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran pada aspek 7 yaitu siswa tidak bermain saat proses pembelajaran berlangsung ada sebanyak 20 siswa yang terlibat dan untuk aspek 8 yaitu siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik sebanyak 20 siswa yang terlibat. Dari data tersebut diperoleh rata-rata presentase hasil observasi yaitu 73,12%, dengan rata-rata presentase data tersebut maka minat belajar siswa pada materi IPA menggunakan media interaktif animasi dikategorikan pada ketegori berminat. Hal ini sejalan dengan penelitian Nazmi

(2017) yaitu “Berdasarkan indikator yang meliputi aspek perhatian, keterlibatan, perasaan senang, dan keterlibatan bahwa penerapan media animasi dapat meningkatkan minat siswa”.

Wawancara juga dilakukan untuk mendukung data minat belajar siswa pada materi IPA dengan menggunakan media interaktif animasi di kelas V SDN 13 Banyuasin I. Hasil wawancara menunjukkan bahwasannya siswa merasakan suasana belajar yang lebih bervariasi dan tidak membosankan karena cara belajar yang berbeda dengan biasanya yaitu siswa belajar dengan menyaksikan video pembelajaran yang berbasis animasi sehingga siswa merasakan pembelajaran yang lebih konkret dan tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan pendapat Siswanah (2013) Media pembelajaran dapat mengubah sesuatu yang samar menjadi nyata dan yang rumit menjadi sederhana.

Minat belajar siswa pada pembelajaran materi IPA dengan menggunakan media interaktif animasi juga mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, siswa dapat lebih mudah mengingat gambar yang disajikan dalam bentuk animasi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Eli & Sari (2018) bahwasannya pembelajaran dengan bantuan media animasi diperoleh hasil peningkatan yang positif. Hal tersebut juga mendukung indikator minat belajar siswa yaitu perasaan senang dalam pembelajaran, keterlibatan dalam pembelajaran, perhatian dalam pembelajaran, dan ketertarikan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara bahwa pembelajaran materi IPA dengan menggunakan media interaktif animasi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga memambah minat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Bakhri (2019) Melalui media animasi interaktif kondisi belajar terasa menyenangkan bagi anak saat belajar.

Lembar angket dibagikan setelah dilakukan kegiatan pembelajaran kepada 20 siswa. Pada lembar angket berisikan 20 pernyataan minat belajar siswa, dimana terdapat 10 pernyataan positif dan 10 pernyataan negatif. Skor tertinggi pada setiap siswa yaitu 80 dan skor terendah adalah 20. Berdasarkan hasil analisis data lembar angket yang dibagikan, data yang dihasilkan yaitu pada kategori sangat berminat sebanyak 5 siswa dengan presentase 25%, kategori berminat sebanyak 12 siswa dengan presentase 60%, kategori cukup berminat sebanyak 3 siswa dengan presentase 15%. Kemudian untuk kategori kurang berminat dan tidak berminat sebanyak 0 dengan presentase 0%. Untuk rata-rata presentase keseluruhan minat belajar pada materi IPA menggunakan media interaktif animasi siswa kelas V adalah 76,87%. Dengan rata-rata presentase tersebut maka hasil lembar angket termasuk dalam kategori berminat. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Nurfiyani, Sopyan & Hardyanto, (2016) Media animasi dapat membantu guru saat menyampaikan materi pembelajaran dan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Penelitian minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran pada materi IPA juga sudah dibuktikan oleh Purwanti, (2020) yang menyatakan bahwa “penerapan model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* berbantuan media animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa sebesar 26.79%”. Penggunaan animasi membuat siswa tidak hanya sekedar membayangkan peristiwa alam tersebut karena siswa dapat mengamatinya melalui visualisasi animasi. Hal demikian juga sudah dibuktikan oleh Bisri (2019) yang menyatakan bahwa “media animasi berpengaruh terhadap minat belajar IPA pemanasan global dengan rata-rata nilai meningkat yaitu 32,76 dengan jumlah sampel 21 orang”.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis mengenai implementasi media interaktif animasi pada minat belajar materi IPA siswa kelas V SDN 3 Banyuasin I maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada materi IPA dengan menggunakan media interaktif animasi masuk dalam kategori berminat. Hal ini ditunjukkan pada hasil observasi, wawancara dan lembar angket yang dibagikan kepada siswa. Pada hasil observasi diperoleh rata-rata presentase minat belajar sebesar 73,12%. Untuk hasil wawancara dari semua pertanyaan yang diajukan peneliti dihasilkan jawaban yang menunjukkan respon positif mengenai minat belajar siswa pada materi IPA menggunakan media interaktif animasi. Sedangkan hasil angket diperoleh rata-rata presentase 78,87% dan presentase minat belajar pada masing – masing kategori yaitu pada kategori sangat berminat sebanyak 5 siswa dengan presentase 25%, kategori berminat sebanyak 12 siswa dengan presentase 60%, kategori cukup berminat sebanyak 3 siswa dengan presentase 15%. Kemudian kategori kurang berminat dan tidak berminat sebanyak 0 dengan presentase 0%. Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas mengenai implementasi media interaktif animasi pada minat belajar materi IPA siswa kelas V SDN 3 Banyuasin I, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru. Minat belajar merupakan salah satu kunci keberhasilan siswa dalam memahami suatu pembelajaran. Sebagai seorang guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang menarik dan bervariasi agar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dari penelitian ini menunjukkan hasil yang positif sehingga media interaktif animasi dapat digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran.
2. Bagi Sekolah. Untuk meningkatkan mutu sekolah tentunya tidak terlepas dari keberhasilan siswa dalam belajar. Sekolah dapat memfasilitasi dalam penyediaan media pembelajaran untuk membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik minat belajar siswa, seperti media interaktif animasi yang memerlukan proyektor untuk hasil yang lebih maksimal.
3. Bagi Peneliti. Metode peneliti ini memiliki keterbatasan yaitu hanya menganalisis bagaimana minat belajar siswa pada pembelajaran materi IPA menggunakan media interaktif animasi pada minat belajar siswa tanpa mengetahui perbandingan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Penelitian agar selanjutnya dilakukan menggunakan metode lain untuk mengetahui minat belajar siswa dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran sehingga dapat mengetahui perbandingan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, N., Saragih, A. H., & Mursid, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 5(2), 210-222.
- Bisri, W. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata pelajaran IPA, Pemanasan Global kelas VII SMPN 5 TINAMBUNG KAB.POLMAN.
- Bakhri, S. (2019). Animasi interaktif pembelajaran huruf dan angka menggunakan model ADDIE. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 130-144.
- Eli, R. N., & Sari, S. (2018). Pembelajaran Sistem Koloid Melalui Media Animasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *JTK (Jurnal Tadris Kimiya)*, 3(2), 135-144.

- Farida, H. (2014). *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDIT Mta Matesih Tahun Ajaran 2013/2014* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Harefa, N., Tafonao, G. S., & Hidar, S. (2020). Analisis Minat Belajar Kimia Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 11(2), 81-86.
- Irawati, M. (2018). Profil Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII I SMP Negeri 5 Yogyakarta Pada Pokok Bahasan Penyajian Data dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot. *Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta*, 42.
- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100.
- Majidah, U. (2013). *Perbandingan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dengan Penggunaan Media Animasi Dan Dengan Penggunaan Media Gambar Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 03 Malanggaten, Kebakkramat, Karanganyar* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Nazmi, M. (2017). Penerapan Media Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi di SMA PGII 2 Bandung. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 17(1), 48-57.
- Nugraha, E., & Rodiyana, R. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN CD INTERAKTIF UNTUK MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, pp. 138-143).
- Nurfiyani, N. T., Sopyan, A., & Hardyanto, W. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD) Berbantu Media Animasi untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 5(3), 80-86.
- Purwanti, H. A. (2020). Penerapan Model Visualization, Auditory, Kinesthetic Berbantuan Media Animasi untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA Materi Lapisan Bumi. *Jurnal Profesi Keguruan*, 6(2), 138-145.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92.
- Rusman, dkk. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sadiman. (2021). *Panduan Literasi Kabupaten Banyuasin Siswa Membaca dan Menulis (SI MANIS)*. Banyuasin: Anugrah Jaya.
- Siswanah, E. (2013). Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran Trigonometri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Tadris Matematika IAIN Walisongo Semarang. *Jurnal Phenomenon*, 3(2), 2013.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1).
- Supriyono, S. (2019). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Susanto, A. (2009). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2019). Media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada materi statistika untuk siswa kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101-112.
- Yusniawati, I. (2011). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Tata Surya dengan Menggunakan Media Interaktif Animasi 3 Dimensi pada Siswa Kelas VI SD Negeri 02 Tlobo Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Yusuf, M. (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.