
Penerapan Media Interaktif Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosialiin

Nisrina Qurratul Aini¹, Jetra Viktoria²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

n8260455@gmail.com¹, jetraviktoria@uinjambi.ac.id²

ABSTRACT; *This research is motivated by the low interest in learning among students in the learning process. Therefore, an attractive medium is needed to increase students' interest in learning, such as interactive animation-based media. The purpose of this research is to describe the process of applying interactive animation-based media to increase the interest in learning of grade IV students in Science and Social Studies subjects at SD Negeri 16/VI Desa Muara Siau I Kabupaten Merangin. This research uses a classroom action research (CAR) model with 2 cycles, each cycle consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. This research was conducted at SD Negeri 16/VI Desa Muara Siau I in the even semester of the 2024/2025 academic year. The subjects of this research were 11 grade IV students, consisting of 3 male students and 8 female students. The data collection techniques used in this research were observation, questionnaires, and documentation. The results of this research showed that the students' interest in learning in Cycle I Meeting I was 60.22% and increased to 69.99% in Meeting II, with an average percentage of 65.10%. In Cycle II, the results of the students' interest in learning increased by 74.09% in Cycle I, and further increased to 83.63% in Cycle II, with an average percentage of 78.86%. Based on the research results, it can be concluded that the application of interactive animation-based media can increase the interest in learning of grade IV students in Science and Social Studies subjects.*

Keywords: *Learning Interest, Learning Media, Interactive Animation-Based Media.*

ABSTRAK; Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar pada peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga dibutuhkan media yang menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik seperti media interaktif berbasis animasi. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses penerapan media interaktif berbasis animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Dasar Negeri 16/VI Desa Muara Siau I Kabupaten Merangin. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK) dengan melalui 2 siklus dan masing-masing siklus memiliki tahapan diantaranya perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 16/VI Desa Muara Siau I pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 11 siswa, terdiri dari 3 siswa laki-laki dan 8 siswa

perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah minat belajar siswa siklus I pertemuan I sebesar 60,22% dan meningkat pada pertemuan ke II menjadi 69,99%. Dengan rata-rata persentase 65,10%. Pada siklus II hasil pencapaian minat belajar siswa meningkat sebesar 74,09% pada siklus I, sedangkan pada siklus II Kembali meningkat menjadi 83,63%. Dengan rata-rata persentase 78,86%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif berbasis animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV mata pembelajaran IPAS dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Minat Belajar, Media Pembelajaran, Media Interaktif Berbasis Animasi.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam pembangunan bangsa, Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia. Peningkatan Pendidikan dapat dilakukan dengan melalui Lembaga-lembaga atau instansi Pendidikan, salah satu lembaga Pendidikan formal yaitu sekolah. Lembaga Pendidikan yang baik hendaknya dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang nyaman, menyenangkan dan memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses belajar-mengajar, sehingga dapat tercapainya sumber daya manusia yang berkualitas (Moto, 2019).

Kualitas Pendidikan di Indonesia semakin banyak dituntut dapat meningkatkan, agar pendidikan di Indonesia bisa mengikuti perkembangan yang ada. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam sebuah pembelajaran untuk digunakan sebagai jembatan untuk menyampaikan sebuah informasi terkait materi-materi tertentu. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang luar biasa dalam mempermudah belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran merupakan landasan yang sangat di perlukan yang melengkapi dan menjadi bagian integral dari keberhasilan proses pembelajaran.

Menciptakan sebuah proses belajar mengajar agar menyenangkan tidak terlepas dari sebuah media pembelajaran yang mana media berperan sebagai alat dalam proses belajar mengajar agar mempermudah dalam proses pembelajaran dan sebagai alat bantu seorang pendidik untuk menyampaikan sebuah ilmu dan materi. Semakin berkembangnya zaman teknologi yang semakin canggih, maka dengan demikian pemanfaatan teknologi pada

hakikatnya adalah bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari, teknologi digital adalah salah satu contoh konkret betapa kita sebagai umat manusia saat ini tidak mungkin bisa terlepas dari cengkramannya (Junaidi, 2019).

Media pembelajaran terdiri dari dua unsur yaitu media sebagai media atau pengenalan, dan pembelajaran yang mengacu pada kondisi yang mendukung kegiatan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran.

Media pembelajaran terbagi menjadi lima jenis klasifikasi media pembelajaran. Yang pertama adalah media yang mempunyai proyeksi dua dimensi, seperti gambar, bagan, grafik, poster, dan peta dasar. Jenis kedua adalah media yang tidak melibatkan proyeksi tiga dimensi, seperti benda nyata, model, dan boneka. Ketiga, ada media audio seperti radio dan tape recorder. Keempat adalah media yang melibatkan proyeksi, seperti film, slide, video interaktif, strip, dan overhead proyektor. Kelima : Televisi (TV) dan perekam Vidio (VTR). Televisi digunakan untuk menampilkan gambar dan suara dari jarak jauh, dan VCR digunakan untuk merekam, menyimpan, dan memutar gambar dan suara dari objek secara bersamaan (Haptanti et al., 2024).

Berdasarkan hasil pra observasi yang telah dilakukan pada bulan agustus 2024 tentang media pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar Negeri 16/VI Desa Muara Siau I Kabupaten Merangin, menunjukkan bahwa sekolah tersebut telah memiliki beberapa media pembelajaran seperti komputer dan proyektor, namun belum secara optimal diterapkan dalam proses belajar mengajar. Guru-guru masih banyak menggunakan metode konvensional dalam mengajar, sehingga potensi media pembelajaran yang ada belum dapat dimanfaatkan secara maksimal. Hal ini mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa, terutama pada pembelajaran IPAS yang seharusnya sangat menyenangkan. Peneliti memiliki ide untuk menerapkan media interaktif seperti video interaktif berbasis animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan mempunyai minat belajar yang lebih tinggi.

Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah konsep penggunaan teknologi dalam Pendidikan yang memungkinkan interaksi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran. Seiring dengan kemajuan teknologi dan semakin luasnya akses terhadap perangkat digital, media pembelajaran interaktif menjadi semakin populer dalam dunia Pendidikan, termasuk di

sekolah dasar (SD). Konsep ini memanfaatkan berbagai jenis media interaktif, seperti video interaktif, simulasi, permainan edukatif, dan berbagai aplikasi digital lainnya, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan juga efektif bagi siswa (Faturrokhman, 2024).

Jenis-jenis media pembelajaran interaktif dapat bervariasi tergantung pada tujuan pembelajaran serta materi yang ingin disampaikan. Salah satu jenis media interaktif yang sering digunakan adalah video interaktif. Video interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, sehingga mereka dapat lebih memahami materi yang dipelajari. Selain itu media interaktif ini juga dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga mereka dapat lebih termotivasi dan semangat untuk belajar (Faturrokhman, 2024).

Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha mencapai tujuannya. Oleh karena itu minat dikatakan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan. Minat belajar ini juga disebut proses memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Andi Achru., 2019).

Minat adalah keadaan yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Termasuk dalam minat peserta didik seperti dalam pembelajaran IPAS, kenapa IPAS?, karena pembelajaran IPAS ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif, serta meningkatkan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah. Dan itu semua ada hubungannya dengan minat belajar siswa.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran IPAS masih menggunakan metode konvensional yang kurang interaktif dan menyenangkan, sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Media interaktif dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep IPAS dengan lebih baik, dengan demikian maka minat belajar siswa dalam sebuah proses belajar mengajar dapat lebih meningkat dengan adanya media

interaktif tersebut. Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian meningkatkan minat belajar siswa yang berjudul **“Penerapan Media Interaktif Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VI Mata Pelajaran IPAS Di SDN 16/VI Desa Muara Siau I Kabupaten Merangin”. Tujuan Penelitian.**

LANDASAN TEORI

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi pada saat kegiatan belajar mengajar yang digunakan oleh guru dan siswa, mulai dari buku sampai penggunaan perangkat elektronik di kelas. Profesi guru sebagai bidang pekerjaan khusus dituntut memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu Pendidikan yang berkualitas dan bernilai. Dalam media pembelajaran banyak sekali macam-macamnya dan guru harus mampu mengaplikasikan media pembelajaran dengan baik dan benar (Magdalena et al., 2021).

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran. Dari segi sifatnya, media pembelajaran dapat digolongkan ke dalam media auditif, visual, dan audiovisual. Dari segi jangkauannya, ada media radio, televisi, serta film slide, film, dan video. Dari segi pemakaiannya, media dapat dikelompokkan ke dalam media proyeksi dan bukan proyeksi (Dwi et al., 2021).

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Ada beberapa manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Penyiapan materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran lebih interaktif.
- d. Efisien dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif (Vinet & Zhedanov, 2019).

Media Interaktif

Media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi interaksi antara siswa dan materi pembelajaran. Media ini dapat mengambil berbagai bentuk, termasuk video animasi, simulasi, serta permainan edukatif. Media pembelajaran interaktif memberikan keuntungan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang topik pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, dalam arti mereka berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran (Faturrokhman, 2024).

Multimedia interaktif dimaksudkan untuk menyediakan pembelajaran interaktif melalui visualisasi, suara, video, animasi, 3D, dan penciptaan interaksi. Karakteristik terpenting pada media pembelajaran interaktif adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran (Tarigan & Siagian, 2018).

Sejumlah alasan yang membuat yang menjadi penguat pembelajaran pada saat ini harus didukung oleh multi media interaktif yaitu: 1) Pesan yang disampaikan dan materi lebih terasa nyata karena jelas terlihat. 2) Mengaktifkan berbagai indra sehingga terjadi interaksi antar-indra. 3) Siswa akan lebih mudah mengingat dan menangkap visualisasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video, dan animasi. 4) Proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, praktis, dan terkendali. 5) Mencegah pemborosan waktu, biaya, dan energi (Stit, 2021).

Beberapa kekurangan media animasi adalah sebagai berikut: membutuhkan kreativitas dan keterampilan yang cukup untuk mendesain animasi yang dapat digunakan secara efektif sebagai media pembelajaran; membutuhkan perangkat lunak khusus untuk membukanya; dan Sebagai guru dan pendidik, guru harus dapat memahami siswanya. Jika mereka hanya memberikan animasi pembelajaran yang tidak jelas, siswa tidak akan berusaha belajar, dan informasi yang terlalu banyak dalam rame akan sulit diterima (Trinawindu et al., 2021).

Minat Belajar

Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar siswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar.

minat merupakan sifat yang relative menetap pada diri seseorang. Minat adalah ketertarikan atau kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan atau terlibat terhadap sesuatu hal karena menyadari pentingnya atau bernilainya hal tersebut. Dalam rangka mewujudkan visi dan misi pendidikan nasional yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003, diperlukan suatu pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan atau disebut dengan kurikulum (Rahmi et al., 2020).

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

IPAS ialah studi terpadu yang membimbing siswa untuk mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan rasional. Belajar dengan konsep IPAS yakni berusaha untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan kemampuan. Pada kenyataannya, peserta didik menganggap IPAS merupakan mata pelajaran menyenangkan dan mudah dipahami di jenjang SD karena materi IPAS sesuai dengan pengalaman yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, adanya minat belajar yang tinggi terhadap pembelajaran IPAS maka pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan peserta didik meraih prestasi belajar sesuai dengan yang diinginkan (Anggita et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Proses analisis dalam penelitian kualitatif ini juga bertujuan untuk mengorganisir, memahami, dan menarik makna dari data yang telah dikumpulkan. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan studi literatur dan analisis data sekunder dari laporan industri, artikel ilmiah, dan wawancara dengan pengelola radio lokal. Studi kasus dari beberapa radio lokal yang berhasil bertransformasi juga digunakan untuk memberikan gambaran nyata tentang strategi yang efektif.

Menurut *Webster dan Watson (2002)*, peneliti yang menggunakan studi literatur harus fokus pada integrasi informasi dari berbagai sumber untuk menghasilkan perspektif baru. Hal ini relevan untuk menjelaskan bagaimana radio lokal dapat tetap relevan melalui strategi transformasi berbasis teknologi.

Kombinasi studi literatur dan analisis data sekunder melalui pendekatan ini menggabungkan kekuatan teori dan data faktual untuk menghasilkan kesimpulan yang mendalam. Contohnya, dalam penelitian tentang strategi transformasi radio lokal, peneliti dapat:

- Menggunakan studi literatur untuk memahami teori transformasi digital dan inovasi.
 - Mengolah data sekunder dari laporan industri untuk mempelajari tren dan performa radio lokal.
- Menganalisis wawancara pengelola radio lokal untuk mendapatkan perspektif praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 16/VI Muara Siau I. Tujuannya adalah untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik kelas IV yaitu 11 siswa yang terdiri dari 3 laki-laki dan 8 perempuan. Kelas IV dipilih sebagai subjek penelitian karena ditemukan sebuah permasalahan pembelajaran yaitu rendahnya minat belajar siswa dikarenakan pada saat proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa tepatnya pada pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi Indonesia Kaya Budaya.

Sebelum pelaksanaan siklus I dan siklus II, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi awal dengan tujuan untuk memperoleh data awal mengenai minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di kelas IV. Observasi awal atau kegiatan pra Tindakan dilakukan pada tanggal 9 Januari 2025 ketika sedang berlangsungnya kegiatan di kelas.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, diketahui bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS terlihat masih rendah. Minat belajar siswa kelas IV dikatakan rendah karena guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk membantu menyampaikan materi IPAS, kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran di dalam kelas lebih berpusat kepada guru, dalam proses pembelajaran guru hanya terbiasa menggunakan metode ceramah dan penugasan, yang mengakibatkan proses pembelajaran terkesan monoton, mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak dapat berlangsung secara optimal.

Siklus I

Pelaksanaan siklus I yang dilakukan oleh peneliti selama 2 kali pertemuan pembelajaran yang dimulai pada tanggal 14 Januari 2025 dan 15 Januari 2025. Pada tanggal 15 Januari 2025 dengan memberikan tes di akhir siklus I kepada siswa. Dalam pelaksanaan siklus I kegiatan yang dilakukan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi.

Tabel 3 Hasil Presentase Minat Belajar Siklus I

No	Indikator Minat Belajar	Soal Angket	Pencapaian		Rata- rata
			Pertemuan ke-1	Pertemuan ke-2	
1.	Perasaan senang	P1	57,27	65,90	61,58
		P2	61,36	63,63	62,49
2.	Ketertarikan untuk belajar	P3	54,54	59,09	56,81
		P4	52,27	61,36	56,81
3.	Menunjukkan perhatian saat belajar	P5	65,90	68,18	67,04
		P6	61,36	70,45	65,90
		P7	68,18	70,45	69,31
4.	Keterlibatan dalam belajar	P8	65,90	68,18	67,04
		P9	61,36	63,63	62,49
		P10	59,09	63,63	61,36
Rata-rata			60,22	65,45	62,83

Berdasarkan hasil angket bahwasanya dapat kita Tarik kesimpulan minat belajar siswa pada siklus I dengan penggunaan media interaktif berbasis animasi pada pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) materi Indonesiaku kaya budaya, indikator pertama adalah perasaan senang pada soal pertama pertemuan pertama mendapatkan 57,27%, sedangkan pertemuan kedua meningkat menjadi 65,90%. Dengan presentase rata-rata 61,58%. Pada soal kedua pertemuan pertama mendapatkan 61,36%, sedangkan pertemuan kedua meningkat menjadi 63,63%. Dengan persentase rata-rata 62,49%.

Pencapaian indikator kedua adalah ketertarikan untuk belajar yaitu pada soal pertama pertemuan pertama mendapatkan 54,54%, sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 59,09%. Dengan presentase rata-rata 56,81%. Pada soal kedua pertemuan pertama mendapatkan 52,27%, sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 61,36%. Dengan persentase rata-rata 56,81%.

Pencapaian indikator ketiga adalah menunjukkan perhatian saat belajar yaitu pada soal pertama pertemuan pertama mendapatkan 65,90%, sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 68,18%. Dengan presentase rata-rata 67,04%. Pada kedua pertemuan pertama mendapatkan 61,36%, sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 70,45%. Dengan

persentase rata-rata 65,90%. Pada soal ketiga pertemuan pertama mendapatkan 68,18%, sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 70,45%. Dengan persentase rata-rata 69,31%

Pencapaian indikator minat belajar keempat adalah keterlibatan dalam belajar yaitu pada soal pertama pertemuan pertama mendapatkan 65,90%, sedangkan pada pertemuan kedua mendapatkan 68,18%. Dengan persentase rata-rata 67,04%. Pada soal kedua pertemuan pertama mendapatkan 61,36%, sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 63,63%. Dengan persentase rata-rata 62,49%. Pada soal ketiga pertemuan pertama mendapat 59,09%, sedangkan pertemuan kedua meningkat menjadi 63,63%. Dengan persentase rata-rata 61,36%.

Secara umum jumlah persentase rata-rata dari keempat indikator minat belajar peserta didik hanya sebesar 62,83%. Artinya minat belajar peserta didik masih rendah karena belum mencapai target yang ditentukan, diperlukan Tindakan pada siklus berikutnya agar minat belajar peserta didik dapat lebih meningkat lagi sesuai dengan kriteria minat belajar yang diinginkan. Meskipun minat belajar peserta didik yang diharapkan belum tercapai sepenuhnya, tetapi minat belajar peserta didik pada siklus I telah mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Oleh karena itu peneliti harus melakukan tindak lanjut siklus selanjutnya. Meskipun aktivitas guru masih terdapat banyak kekurangannya, tetapi aktivitas guru pada siklus I telah mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Di pertemuan pertama yaitu 61,11%, sedangkan pertemuan kedua meningkat menjadi 65,27%. Dengan persentase rata-rata adalah 63,19%. Jadi akan ditingkatkan pada siklus selanjutnya.

Siklus II

Perencanaan pembelajaran siklus II hampir sama dengan yang dilakukan pada siklus I, tetapi berdasarkan pada hasil refleksi pada siklus pertama atau perbaikan-perbaikan yang terdapat pada siklus pertama, pada siklus kedua ini proses pembelajaran juga harus lebih diarahkan, sehingga pada siklus kedua ini diharapkan bisa berjalan lebih baik dari sebelumnya. Pelaksanaan siklus II dilakukan selama 2 kali pembelajaran yaitu pada tanggal 04 Februari 2025 dan 05 Februari 2025.

Tabel 4 Hasil Persentase Minat Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Indikator Minat Belajar	Soal Anket	Pencapaian		Rata-rata
			Pertemuan ke-1	Pertemuan ke-2	
1.	Perasaan senang	P1	70,45	93,18	81,81
		P2	68,18	81,81	74,99
2.	Ketertarikan untuk belajar	P3	63,63	79,54	71,58
		P4	65,90	79,54	72,72
3.	Menunjukkan perhatian saat belajar	P5	70,45	81,81	76,13
		P6	72,72	81,81	77,26
		P7	72,72	81,81	77,26
4.		P8	70,45	84,09	77,27

Hasil dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa perbedaan minat belajar peserta didik pada pertemuan pertama yaitu, peserta didik yang dapat kategori sangat minat hanya 4 peserta didik dari jumlah subjek, sedangkan 7 peserta didik masih berada pada kategori cukup minat. Selanjutnya pada pertemuan kedua peserta didik dapat dikategorikan sangat minat sebanyak 10 peserta didik, sedangkan 1 peserta didik lebihnya berada pada kategori cukup minat. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang sangat baik terhadap minat belajar peserta didik.

Hal ini juga terlihat dari pencapaian indikator, pada indikator minat yang pertama yaitu perasaan senang, pada pertemuan pertama soal pertama yaitu 70,45%, sedangkan di pertemuan kedua mendapat peningkatan yaitu 93,18%. Dengan presentase rata-rata 81,81%. Pada soal kedua pertemuan pertama mendapatkan 68,18%, sedangkan pertemuan kedua mendapat peningkatan 81,81%. Dengan persentase 74,99%.

Pencapaian indikator minat belajar yang kedua yaitu ketertarikan untuk belajar. pada pertemuan pertama soal pertama mendapatkan 63,63%, sedangkan di pertemuan kedua meningkat menjadi 79,54%. Dengan persentase rata-rata 71,58%. Pada soal kedua pertemuan pertama mendapatkan 65,90%, sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 79,54%. Dengan presentase rata-rata 72,72%.

Pencapaian indikator minat belajar yang ketiga yaitu menunjukkan perhatian saat belajar. pada pertemuan pertama soal pertama mendapatkan 70,45%, sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 81,81%. Dengan presentase rata-rata 76,13%. Pada soal kedua pertemuan pertama mendapatkan 72,72%, sedangkan pertemuan kedua meningkat menjadi

81,81%. Dengan presentase rata-rata 77,26%. Pada soal ketiga pertemuan pertama mendapatkan 72,72%, sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 81,81%. Dengan presentase rata-rata 77,26%.

Pencapaian indikator minat belajar yang keempat yaitu keterlibatan dalam belajar. pada soal pertama pertemuan pertama mendapatkan 70,45%, sedangkan pertemuan kedua meningkat menjadi 84,09%. Dengan presentase rata-rata 77,27%. Pada soal kedua pertemuan pertama mendapatkan 65,90%, sedangkan pertemuan kedua meningkat menjadi 79,54%. Dengan presentase rata-rata 72,72%. Pada soal ketiga pertemuan pertama mendapatkan 68,18%, sedangkan pertemuan kedua meningkat menjadi 90,90%. Dengan presentase rata-rata 79,54%. Secara jumlah presentase rata-rata dari keempat indikator minat belajar peserta didik dengan 10 soal adalah 76,14% artinya bahwa minat belajar peserta didik mencapai target yang telah ditentukan sebelumnya. Sebagaimana hasil observasi aktifitas guru dapat diketahui bahwa aktifitas guru pada proses pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada siklus II mengalami peningkatan dalam menciptakan suasana belajar yang dapat dilihat dari persentase setiap pertemuan. Yang mana pada siklus I mendapat persentase sebanyak 63,19%, meningkat pesat di siklus II menjadi 79,85%. Guru sudah mengajar dengan sangat baik sesuai dengan tahapan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis animasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan sebelumnya, maka peneliti simpulkan bahwa penerapan media interaktif berbasis animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di SD Negeri 16/VI Muara Siau I Kabupaten Merangin:

Hasil pengamatan minat belajar peserta didik pada siklus I diperoleh rata-rata persentase sebanyak 62,83%, sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata sebanyak 76,14%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) menggunakan media interaktif berbasis animasi. Hasil pengamatan/observasi aktivitas guru pada siklus I diperoleh rata-rata 63,19%, sedangkan pada siklus II diperoleh 79,85%. Hal ini pun menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam mengelola kelas sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Maka dari itu peneliti menyatakan penerapan media interaktif berbasis animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 16/VI Muara Siua I Kabupaten Merangin.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Achru., p. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ips Di Kelas 4 Sd Np Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Apriatmo, Y., Rita, H., Susila, Eriyanti, & Kunci, K. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran oleh Guru di SMP Negeri 36 OKU. *Lentera Pedagogi*, 5(1), 7– 10. <http://journal.unbara.ac.id/index.php/fkipakad>
- Dwi, V., Endang, W., Surya, Y. F., & Rusdial, M. (2021). Learning Media, Indonesian Language Teaching. *Pendidikan Rokania*, 6(2), 262–272. <http://ejournal.stain.sorong.ac.id/indeks.php/al-riwayah>
- Faturrokhman, R. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa Di Sekolah Smk Pembangunan. *Jip*, 2(4), 713–721.
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, & Khoirunnisa. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III. *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 377–386. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>

- Rahmah, Samritin, & Rahmalia, S. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika menggunakan Model NHT Berbasis Budaya Buton Kelas IV Sekolah Dasar. *PROSA: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 154-161. <http://www.jurnalumbuton.ac.id/index.php/prosa><https://doi.org/10.35326/prosa.v8i4.4274>
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>
- Ramadhan, A., & Nadhira, A. (2022). Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran Dengan Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Sesuai Dengan Kurikulum Tahun 2013 Di Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Medan. *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 121–128. <https://doi.org/10.37755/sjip.v8i1.632>
- Stit, T. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 13–27.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Trinawindu, I. B. K., Dewi, A. K., & Narulita, E. T. (2021). Multimedia Interaktif untuk Proses Pembelajaran. In *PRABANGKARA: Jurnal Seni Rupa dan Desain* (Vol. 19, Nomor 23, hal. 35-42). https://jurnal.isidps.ac.id/index.php/prabangkara/article/view/135%0Ahttps://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Multimedia+Interaktif+Untuk+Proses+Pembelajaran&btnG=
- Vinet, L., & Zhedanov, A. (2019). A “missing” family of classical orthogonal polynomials. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 1–14. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>