

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF ANIMASI
TERHADAP MINAT BELAJAR PADA IPA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**IRA NURSANTI
NPM 2053053024**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR PADA IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

IRA NURSANTI

Masalah dalam penelitian ini kurangnya minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar terhadap proses pembelajaran dikarenakan pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi sehingga membuat proses pembelajaran kurang efektif dan membuat peserta didik mudah merasa kurang semangat. Penelitian kajian untuk menganalisis dan mendeskripsikan penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik, dan juga untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar. Metode penelitian kualitatif analisis deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif animasi pada pembelajaran IPA mampu memberikan kontribusi yang baik dan membantu mempermudah peserta didik dalam menguasai materi. Sesuai dengan manfaatnya, media interaktif animasi pembelajaran dapat dilihat dan didengarkan sehingga peserta didik lebih tertarik dan mudah memahami, dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.

Kata kunci: Media Interaktif, Minat Belajar.

ABSTRACT

ANALYSIS OF THE USE OF INTERACTIVE ANIMATION MEDIA ON LEARNING INTEREST IN SCIENCE FOR FOURTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENT

By

IRA NURSANTI

The problem in this study is the lack of interest in learning students in grade IV science subjects of elementary schools towards the learning process because educators only use lecture and discussion methods, making the learning process less effective and making students easily feel less enthusiastic. Study research to analyze and describe the influence of animated interactive media on student learning interest, and also to determine the effect of using animated interactive media on learning interest. Qualitative research methods descriptive analysis. The results of this study show that animated interactive media in science learning can make a good contribution and help make it easier for students to master the material. In accordance with its benefits, interactive media learning animations can be seen and listened to so that students are more interested and easy to understand, can arouse new desires and interests.

Keywords: Interactive Media, Learning Interest.

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF ANIMASI
TERHADAP MINAT BELAJAR PADA IPA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Oleh
Ira Nursanti**

(Skripsi)

**Sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi

: **ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA
INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP
MINAT BELAJAR PADA IPA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa

: **Ira Nursanti**

No. Pokok Mahasiswa

: **2053053024**

Program Studi

: **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan

: **Ilmu Pendidikan**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Rapani, M. Pd.
NIP 19600706 198403 1 004

Amrina Izzatika, M.Pd.
NIK 231601891218201

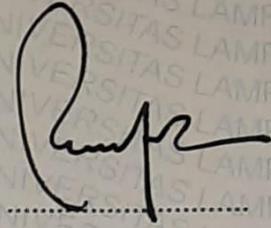
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. **Tim Penguji**

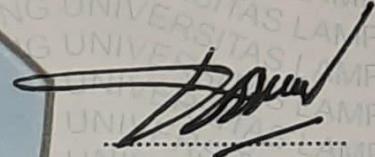
Ketua : Drs. Rapani, M.Pd.



Sekretaris : Amrina Izzatika, M.Pd.



Penguji Utama : Dr. Darsono, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 7 Juni 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ira Nursanti
Npm : 2053053024
Program studi : S1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Analisis Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada IPA Kelas IV Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil dari penelitian saya, kecuali bagian- bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, 01 Maret 2024
Yang membuat pernyataan



Ira Nursanti
NPM 2053053024

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Ira Nursanti, lahir di Bandar Pugung pada tanggal 05 Agustus 2002. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara, putri dari pasangan Bapak Muhazirin dan Ibu Zaiti Puspa.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri Bandar Pugung, lulus pada tahun 2014.
2. SMP Negeri 1 Lemong, lulus pada tahun 2017.
3. SMA Negeri 1 Lemong, lulus pada tahun 2020.

Tahun 2020 peneliti terdaftar sebagai mahasiswi S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Mandiri Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SMMPTN). Tahun 2023, peneliti melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 01 Mekar Asri, Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan. Pada Tahun 2023. Peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Mekar Asri, Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan.

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(Q.S Al-Insyirah:5)

“Pendidikan adalah senjata paling ampuh untuk mengubah dunia”

(Nelson Mandela)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang.
Alhamdulillah rabbil'alam, sujud syukur kepada sang Maha Kuasa, dengan segala kerendahan hati, saya persembahkan sebagai bukti cinta kasih saya kepada:

Orang tuaku tercinta,

Bapak Muhazirin

Ibu Zaiti Puspa

Terima kasih telah membesarkanku, merawat, mendidik, mendo'akan, memberi segala dukungan, dan mengorbankan segalanya dengan ketulusan dan penuh kasih sayang. Selalu bertanggung jawab dengan memenuhi segala hal yang kami butuhkan dan selalu memberi dukungan untuk setiap jalan yang kami pilih.

Terima kasih banyak mama dan bapak atas segalanya.

Saudaraku tersayang,

Ilham Dani Mulya

Terima kasih sudah sudah memberikan banyak cerita dalam hidupku, membantuku untuk lebih semangat lagi dalam menjalankan setiap tanggung jawab, dan memberikan do'a serta dukungan. Semoga selalu sehat, dan bahagia.

Serta para pendidik dan dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga. SD Negeri 3 Metro Selatan yang telah memberikan izin penelitian Semua saudara dan sahabat yang selalu memberikan motivasi dan memahami segala kekuranganku.

SAWACANA

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Tuhan Yang Mahasa Esa, karena atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan berjudul “Analisis Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada IPA Kelas IV Sekolah Dasar”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada.

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.,I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi dan membangun Universitas Lampung dan telah memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa didik dalam penyusunan skripsi.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Plt Ketua Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung dan Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung yang selalu mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung.

5. Drs. Rapani, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi-motivasi dalam penyusunan skripsi guna untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Amrina Izzatika M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi-motivasi dalam penyusunan skripsi guna untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Dr. Darsono, M.Pd., dosen pembahas yang telah membimbing dan memberikan kritik, saran dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi-motivasi dalam penyusunan skripsi guna untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen, serta tenaga kependidikan S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam segala hal mengenai pengetahuan maupun pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebagaimana mestinya.
9. Kepala SD Negeri 3 Metro Selatan, Ibu Dian Fitriani, S.Pd. SD, yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Pendidik serta peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Metro Selatan yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam pelaksanaan penelitian serta penyusunan skripsi ini.

11. Rekan-rekan mahasiswa S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2020 yang tidak bisa disebutkan satu persatu
12. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Swt. Selalu senantiasa membalas segala kebaikan yang telah diberikan berupa rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya.

Metro, 07 Juni 2024
Peneliti

Ira Nursanti
NPM 2053053024

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL.....	VIII
DAFTAR GAMBAR	IX
DAFTAR LAMPIRAN	X
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Fokus Penelitian	6
1.3 Pertanyaan Penelitian	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.6 Definisi Istilah.....	8
1.6.1 Media	8
1.6.2 Media Interaktif Animasi.....	8
1.6.3 Minat.....	8
1.6.4 Minat Belajar	8
II. KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Pengertian Pendidikan.....	9
2.2 Belajar Dan Pembelajaran.....	10
2.2.1 Pengertian Belajar	10
2.2.2 Pengertian Pembelajaran	11
2.3 Minat Belajar.....	12
2.3.1 Pengertian Minat Belajar	12
2.3.2 Unsur-Unsur Minat Belajar	14
2.3.3 Bentuk Minat Belajar	16
2.3.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	16
2.4 Media Pembelajaran.....	18
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran	18
2.4.2 Perkembangan Media Pembelajaran	19
2.4.3 Tujuan Media Pembelajaran	21
2.4.4 Ciri-Ciri Media Pembelajaran	22
2.4.5 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	25
2.4.6 Dampak Positif dari Media Pembelajaran.....	27
2.5 Media Interaktif Animasi	28
2.5.1 Pengertian Media Interaktif	28
2.5.2 Pengertian Animasi	30
2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Interaktif Animasi.....	31
2.5.4 Karakteristik Media Interaktif Animasi.....	33

2.6 Pembelajaran IPA.....	35
2.6.1 Pengertian Pembelajaran IPA.....	35
2.6.2 Ruang Lingkup IPA	36
2.6.3 Karakteristik Pembelajaran IPA	38
2.6.4 Tujuan Pembelajaran IPA	39
2.7 Penelitian Relevan.....	40
2.8 Kerangka Berpikir	40
III. METODE PENELITIAN.....	45
3.1 Jenis Penelitian.....	45
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	46
3.2.1 Subjek Penelitian	46
3.2.2 Objek Penelitian	46
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	46
3.3.1 Waktu Penelitian	46
3.3.2 Lokasi Penelitian.....	46
3.4 Kehadiran Peneliti	46
3.5 Sumber Data Penelitian	47
3.6 Teknik Instrumen Penelitian	47
3.6.1 Observasi (Pengamatan).....	47
3.6.2 Dokumentasi	48
3.6.3 Wawancara.....	48
3.7 Tahapan Penelitian	51
3.7.1 Tahap Pralapangan	52
3.7.2 Tahap Lapangan	53
3.7.3 Tahap Analisis Data.....	53
3.7.4 Tahap Pelaporan	53
3.8 Teknik Analisis Data	53
3.8.1 Pengumpulan Data	54
3.8.2 Reduksi Data	55
3.8.3 Penyajian Data.....	55
3.8.4 Penarikan Kesimpulan.....	55
3.9 Teknik Keabsahan Data	56
3.9.1 Uji Kredibilitas (<i>Credibility</i>).....	56
3.9.2 Uji Tranferabilitas	57
3.9.3 Uji Dependabilitas.....	58
3.9.4 Uji Konfirmabilitas	58
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	59
4.1 Hasil Penelitian	59
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian	59
4.1.2 Paparan Data Hasil Peneltian	60
4.1.3 Temuan Penelitian.....	68
4.2 Pembahasan.....	71
V. KESIMPULAN.....	74
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran.....	75

DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Nilai Ulangan Harian IPA Kelas IV SDN 3 Metro Selatan Semester Ganjil	5
2 Kisi-Kisi Instrumen Observasi	49
3 Kisi-Kisi Wawancara	50
4 Pengkodean sumber Data Penelitian	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	45
2. Teknik Pengumpulan Data Menurut Miles dan Huberrmen	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan.....	85
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	86
3. Surat Izin Penelitian	87
4. Surat Balasan Izin Penelitian	88
5. Lembar Validasi Wawancara	89
6. Lembar Validasi Observasi	92
7. Lembar Validasi Media.....	95
8. Lembar Wawancara Pendidik	98
9. Lembar Wawancara Peserta Didik.....	99
10. Lembar Wawancara Kepala Sekolah	100
11. Lembar Observasi	101
12. Transkrip Wawancara Kepala Sekolah	102
13. Transkrip Wawancara Pendidik	103
14. Transkrip Wawancara Peserta Didik 1.....	104
15. Transkrip Wawancara Peserta Didik 2.....	105
16. Transkrip Wawancara Peserta Didik 3.....	106
17. Hasil Observasi	107
18. Dokumentasi SD Negeri 3 Metro Selatan.....	109

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemikiran manusia selalu mengalami perubahan, yang ditunjukkan oleh batasan pada makna dan pengertian pendidikan. Perubahan ini didasarkan pada banyak temuan dan perubahan di lapangan yang terkait dengan bagian sistem pendidikan yang semakin berkembang. Teori-teori baru diciptakan sebagai hasil dari perubahan perspektif para ahli pendidikan, pengelola pendidikan, dan pengamat pendidikan. Perubahan makna dan pemahaman pendidikan tersebut dipengaruhi oleh kemajuan teknologi.

Pendidikan sebagai sesuatu yang paling utama dalam konteks pembangunan dan mencetak generasi yang berkualitas. Hal tersebut sejalan dengan PP No.57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan menimbang bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara seperti yang tercantum dalam Kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang wajib memuat: pendidikan agama; pendidikan kewarganegaraan; bahasa; matematika;”

Pendidikan adalah upaya sadar untuk mempertahankan warisan budaya dari generasi ke generasi. Pendidikan membuat generasi ini berdiri sebagai panutan dari pengajaran generasi sebelumnya. Sampai saat ini, tidak ada batasan untuk menjelaskan pendidikan secara menyeluruh karena sifatnya yang kompleks

seperti tujuan pendidikan, yaitu manusia Akibatnya, pendidikan sering disebut sebagai ilmu pendidikan. Pendidikan adalah kelanjutan dari ilmu pengetahuan sedangkan Teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah lebih dekat dengan ilmu pendidikan. Pendidikan dan ilmu pendidikan saling berhubungan secara teoritik dan praktis. Jadi, mereka bekerja sama satu sama lain selama proses kehidupan manusia.

Menurut Andriyani & Suniasih, 2021; Hisby & Kosasih, 2020; Winoto & Prasetyo, 2020 Pendidikan dalam belajar adalah proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang untuk mendewasakan manusia melalui pelatihan dan instruksi. Pendidikan dapat membantu anak mengembangkan sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor), sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah proses menciptakan lingkungan dan mengubah sikap atau perilaku dalam mengembangkan potensi diri melalui latihan atau pengalaman.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, rata-rata peserta didik menjawab lebih senang melakukan kegiatan pembelajaran apabila mendapatkan pendidik yang ramah, baik, menyenangkan, serta pendidik yang mampu untuk menerapkan metode dan media pembelajaran yang beragam.

Menurut Sari, Murtono dan Ismaya (2021), pendidik merupakan salah satu komponen penting dalam dunia pendidikan bahkan saat proses kegiatan belajar sedang berlangsung. Peran pendidik dalam proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik.

Minat sangat penting untuk belajar di sekolah. Karena minat merupakan kekuatan motivasi yang mendorong seseorang untuk memusatkan perhatian mereka pada sesuatu atau kegiatan tertentu, minat merupakan komponen yang menggerakkan motivasi seseorang untuk berkonsentrasi pada sesuatu atau kegiatan tertentu. Adanya elemen minat dalam diri peserta didik, peserta didik akan berkonsentrasi pada kegiatan belajar tersebut.

Sardiman (2014:95) menyatakan bahwa minat membantu proses belajar

berjalan lancar. Begitu juga, menurut William James dalam Usman (2018:27), minat belajar merupakan komponen utama yang menentukan tingkat keaktifan belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat ini merupakan komponen yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran karena dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan untuk melakukan kegiatan belajar, dan bahkan memiliki efek psikologis terhadap pembelajaran. Media sebenarnya merupakan bagian dari sistem pembelajaran. Sebagai bagian, media harus menjadi komponen penting dan sesuai dengan proses pembelajaran secara keseluruhan.

Pada akhirnya, pemilihan media digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan media tersebut. Sedangkan menurut (Adam, 2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu pendidik untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Pada masa seperti ini pendidik dituntut lebih kreatif dalam pembelajaran, begitu pun peserta didik agar pembelajaran lebih aktif dan hidup. Terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran Depdikbud (2015:79) menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat belajar peserta didik, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri peserta didik.

Menurut Siswati,(2019) mengemukakan bahwa animasi dapat berupa gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang diatur secara khusus sehingga dapat bergerak sesuai dengan jalan yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Menurut Furoidah (2019), media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

Menurut (Agustin et al., 2021) Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media animasi memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan penggunaan film dokumenter biasa. Media animasi lebih variatif dan digemari oleh khalayak luas. Pentingnya peranan media dalam proses pembelajaran mengharuskan para pendidik untuk lebih kreatif inovatif dalam memilih dan menggunakan media dalam pembelajaran karna itu sangat penting untuk menarik minat belajar peserta didik. Pembelajaran umumnya masih menggunakan alat yang umum seperti papan tulis, gambar meja kursi, dan lainnya, yang masih sering digunakan dalam penelitian saat ini, meskipun ini belum banyak mempengaruhi hasil belajar.

Menurut Hartini, Kusdiwelirawan, & Fitriana, (2014) Pengetahuan tentang alam sekitar, baik yang dilihat dengan alat maupun dengan mata telanjang, dikenal sebagai IPA. Pembelajaran IPA adalah ilmu yang menjelaskan alam semesta dan isinya melalui proses ilmiah (Hartini, Kusdiwelirawan, & Fitriana, 2014). Menurut Mutakinati, Anwari, dan Yoshisuke (2018), tujuan utama pembelajaran IPA adalah meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memahami sains dalam konteks yang lebih luas, terutama terkait dengan kehidupan sehari-hari.

Salah satu penyebab prestasi belajar yang buruk adalah kegiatan pembelajaran yang tidak inovatif. Ini karena pendidik hanya monoton dan tidak memiliki ide, metode, strategi, atau media kreatif untuk mengajar. Akibatnya, peserta didik menjadi tidak tertarik dan tidak termotivasi, dan kegiatan pembelajaran

menjadi membosankan. Pendidik harus mempertimbangkan metode atau strategi yang cocok untuk digunakan selama proses pembelajaran.

Melalui penelitian pendahuluan pada tanggal 27 September 2023 di SD Negeri 3 Metro Selatan dalam proses pembelajaran menggunakan media interaktif terutama kelas IV peneliti menemukan beberapa permasalahan diantaranya yaitu kurangnya minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA terhadap proses pembelajaran dikarenakan pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi sehingga membuat proses pembelajaran kurang efektif dan membuat peserta didik mudah merasa bosan sehingga banyak peserta didik yang suka sibuk sendiri ataupun keluar masuk kelas pada saat jam pembelajaran sedang berlangsung dan pendidik juga kurang bisa mendalami atau menggunakan media interaktif seperti video, power point ataupun media lainnya.

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian IPA Kelas IV SDN 3 Metro Selatan Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024

No	Nama	Jenis Kelamin	Nilai Ulangan Harian
1.	Ahmad Kurniawan	L	60
2.	Ayudia Novandasari	P	40
3.	Hanip Waras Tito	L	55
4.	Kinanthi Ayu Mikaila	P	50
5.	Lidia Hasna Azazahra	P	30
6.	Muhammad Ratul Pratama	L	60
7.	Naura Calista Zastine	P	60
8.	Qila Khalisa	P	60
9.	Rachel Fanisha	P	40
10.	Relyta Desvia Fauzia	P	0
11.	Saddam Alwi Novembri	L	80
12.	Senja Eifelin	P	35
13.	Suci Mega Fitriani	P	45

Sumber: Dokumentasi nilai dari pendidik kelas IV

Akibat masalah di atas, pendidik harus memilih dan membuat media yang sesuai dengan materi yang disampaikan selama proses pembelajaran. Media interaktif seperti gambar dan audio dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik perhatian peserta didik. Ini akan membuat

materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan membantu mereka menjadi lebih baik. Kemajuan teknologi di zaman ini dapat membantu dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada IPA Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Metro Selatan”.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti menetapkan fokus penelitian pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada IPA kelas IV sekolah dasar. Adapun sub fokus penelitian pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata Pelajaran IPA sebagai berikut:

1. Media interaktif terhadap minat belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPA
2. Penggunaan media terhadap minat belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPA

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus dan sub fokus penelitian di atas maka pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat penggunaan media interaktif terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 3 Metro Selatan?
2. Bagaimanakah gambaran penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Metro Selatan?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan peneliti di atas tujuan penelitian yaitu :

1. Untuk mengetahui penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Metro Selatan.
2. Untuk mengetahui gambaran penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Metro Selatan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak yang terkait, adapun manfaatnya dapat ditinjau dari segi teoretis dan praktis sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Memberikan informasi dalam bidang pendidikan mengenai pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPA dan gambaran penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik.

2. Secara Praktis

- a. Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, memudahkan pemahaman materi, serta mengembangkan keterampilan teknologi dan kreativitas.

- b. Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber masukan dan bahan refleksi bagi pendidik tentang pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas IV dalam proses belajar mengajar di sekolah.

- c. Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan evaluasi dalam pengelolaan sekolah dalam hal pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas

IV dalam proses belajar mengajar di sekolah.

d. Peneliti

Bagi peneliti sendiri, diharapkan penelitian ini berguna untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran IPA kelas IV dalam proses pembelajaran di sekolah.

1.6 Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan penjelasan atas konsep penelitian yang ada dalam judul penelitian. Adapun istilah-istilah yang perlu didefinisikan dalam penelitian ini adalah :

1.6.1 Media

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata medium. Secara harfiah, media antara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan menerima pesan (*a receiver*).

1.6.2 Media Interaktif Animasi

Media interaktif animasi adalah alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer yang menggunakan berbagai unsur seperti suara, gambar, dan teks dan juga memberikan efek gerakan dan suara agar penonton (peserta didik) dapat menerima pesan-pesan yang disampaikan dan dapat melakukan timbal balik terhadap media interaktif animasi tersebut

1.6.3 Minat

Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas.

1.6.4 Minat Belajar

Minat belajar adalah dorongan dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang dapat membuatnya tertarik dan senang.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Pendidikan

Menurut Marjan et al, (2014) Pendidikan merupakan upaya yang tepat untuk menyiapkan SDM yang berkualitas. Agar dapat menghadapi tantangan peserta didik tidak cukup bila dibekali dengan kemampuan membaca (*reading*), menulis (*writing*), dan berhitung (*arithmetic*), tetapi juga memerlukan keterampilan masyarakat global. Keterampilan masyarakat global yang dimaksud yaitu komunikasi, kreatif dan inovatif, berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta kolaborasi yang selanjutnya dikenal dengan sebutan “*Four Cs*” (*communication, creativity and innovation, critical thinking and problem solving, and collaboration*) (NEA, 2013). Oleh karena itu, di dalam proses pembelajaran peserta didik tidak hanya memerlukan dasar pengetahuan, tetapi juga sejumlah keterampilan.

Menurut Sulfemi (2018 : 166-178). Pendidikan adalah proses pembelajaran atau tantangan bagi peserta didik baik itu kemampuan membaca, menulis dan berhitung sehingga peserta didik bisa aktif dalam mengembangkan potensi yang mereka punya. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab

Prof. Zaharai Idris menjelaskan definisi pendidikan ialah serangkaian kegiatan komunikasi yang bertujuan, antara manusia dewasa dengan si anak didik secara tatap muka atau dengan menggunakan media dalam rangka memberikan bantuan terhadap perkembangan anak seutuhnya. Kamus Besar Bahasa Indonesia terbitan Balai Pustaka menjelaskan, bahwa kata Pendidikan berasal dari kata dasar didik, yang artinya memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan arti dari pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, dan perbuatan mendidik.

Menurut Amirin (2013:4). Sekolah Dasar merupakan salah satu bentuk lembaga pendidikan dasar yang diatur dan dikelola pemerintah diselenggarakan selama 6 tahun dari kelas I sampai dengan kelas VI. Maksud dan tujuan penyelenggaraan pendidikan di sekolah dasar adalah agar anak Indonesia menjadi individu seperti yang diamanatkan dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945. Pengajaran dalam pengertian luas juga merupakan sebuah proses kegiatan mengajar, dan melaksanakan pembelajaran itu bisa terjadi di lingkungan manapun dan kapanpun

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli tentang pengertian pendidikan dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*).

2.2 Belajar Dan Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Belajar

Menurut Schunk (2013) Belajar adalah suatu perubahan dalam kepribadian sebagai suatu pola baru yang berupa kecakapan sikap kebiasaan, atau suatu pengertian. Belajar pada hakikatnya merupakan suatu usaha, suatu proses perubahan yang terjadi pada individu sebagai

hasil dari pengalaman atau hasil dari pengalaman interaksi dengan lingkungannya.

Definisi umum dari belajar “*Learninig is an enduring change in behavior, or in the capacity to behave in a given fashion, which results from practice or other forms of experience*” Belajar adalah perubahan yang menetap dari tingkah laku atau dalam kapasitas untuk bertingkah laku dengan cara yang diberikan, yang merupakan hasil dari praktik atau bentuk pengalaman lainnya. Menurut (Smaldino, 2013) Belajar (*Driscoll*) didefinisikan sebagai perubahan terus-menerus dalam kemampuan yang berasal dari pengalaman peserta didik dengan dunia.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli tentang pengertian belajar dapat disimpulkan bahwa, belajar adalah proses perubahan dari tingkah laku atau dalam kapasitas untuk bertingkah laku yang terjadi dalam diri peserta didik baik itu dari pengalaman pribadi maupun dari pengalaman dengan lingkungannya.

2.2.2 Pengertian Pembelajaran

Menurut Lefrancois (dalam Yamin:2013:15) bahwa pembelajaran (*instruction*) merupakan persiapan kejadian-kejadian eksternal dalam situasi belajar dalam rangka memudahkan belajar, menyimpan (kekuatan mengingat informasi), atau mentransfer pengetahuan dan keterampilan. Miarso (dalam Yamin:2013:15) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah usaha yang disengaja, bertujuan dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relative menetap pada diri orang lain. Usaha tersebut dapat dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang memiliki kemampuan atau kompetensi dalam merancang dan atau mengembangkan sumber belajar yang diperlukan. Menurut Syaifuddin (2018) bahwa pembelajaran (*instruction*) adalah usaha mengorganisasikan lingkungan belajar sehingga memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan berbagai media dan sumber belajar tertentu yang

akan mendukung pembelajaran itu nantinya.

Menurut Piaget dalam Mudjion, (2019:14) bahwa pembelajaran terdiri dari empat langkah berikut:

1. Menentukan topik yang dapat dipelajari oleh anak sendiri.
2. Memilih atau mengembangkan aktivitas kelas dengan topik tersebut.
3. Mengetahui adanya kesempatan bagi pendidik untuk mengemukakan pertanyaan yang menunjang proses pemecahan masalah.
4. Menilai pelaksanaan setiap kegiatan, memperhatikan keberhasilan dan melakukan revisi.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli tentang pengertian pembelajaran dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran (*instruction*) sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.

2.3 Minat Belajar

2.3.1 Pengertian Minat Belajar

Minat belajar adalah dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. Menurut Clayton Aldelfer dalam Nashar, minat belajar adalah kecenderungan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh keinginan untuk mencapai hasil belajar yang terbaik, yang mendorong mereka untuk lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya Menurut Nashar, (2014: 42). Keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu mendorong dan mengarahkan minat belajar peserta didik (Iskandar, 2013: 181). Menurut definisi para ahli, minat belajar adalah kekuatan yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Menurut Slameto (2013:57) Minat belajar berhubungan dengan perasaan suka atau tidak suka, senang atau tidak senang, tertarik atau tidak tertarik. Peserta didik yang berminat terhadap belajar, cenderung bersungguh-sungguh dalam belajar, sebaliknya Peserta didik yang kurang berminat terhadap dalam belajar maka cenderung tidak mengikuti proses belajar dengan baik. Pentingnya minat belajar dalam proses belajar perlu diperhatikan semua pihak yang terlibat dalam proses pendidikan. Menurut Anis Sulistyani, dkk,(2016).Upaya untuk meningkat minat belajar dapat dikaitkan dengan perasaan senang, ketertarikan peserta didik, perhatian, dan keterlibatan peserta didik

Menurut Uno, (2014: 23) minat belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan seseorang, tetapi juga pada apakah seseorang memilih tujuan penguasaan, atau belajar, yang berfokus pada meningkatkan kemampuan mereka; atau tujuan kinerja, yang berfokus pada menunjukkan atau menunjukkan kemampuan kita kepada orang lain. Sebenarnya, minat belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik untuk mengubah tingkah laku mereka

Menurut Asrori, (2014: 183).peserta didik yang dimotivasi oleh keinginan untuk berprestasi di setiap mata pelajaran selalu berusaha membaca buku tentang mata pelajaran yang akan diajarkan oleh pendidik di malam hari. Jadi, dia ingin berprestasi. Itulah contoh minat yang berasal dari dalam diri. Contoh kedua, pendidik memberi tahu peserta didik bahwa mereka akan mendapatkan hadiah, yang meningkatkan minat mereka untuk belajar. Itu adalah contoh motivasi eksternal.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli, penulis menyimpulkan bahwa minat belajar adalah rasa antara suka atau tidak suka dalam mendorong diri untuk memiliki ketertarikan dalam belajar. Dorongan itu berasal dari internal dan eksternal peserta didik untuk mengubah tingkah laku mereka untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

2.3.2 Unsur-Unsur Minat Belajar

Perhatian sangatlah penting dalam mengikuti kegiatan dengan baik, dan hal ini akan berpengaruh pula terhadap minat peserta didik dalam belajar. Menurut Sumadi Suryabrata (2015: 14) perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai aktivitas yang dilakukan. Kemudian Menurut Wasty Sumanto (2014: 32) berpendapat perhatian adalah pemusatan tenaga dan kekuatan jiwa tertentu kepada suatu obyek, atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas.

Menurut(Suryabrata,(2014: 66).Aktivitas yang disertai dengan perhatian intensif akan lebih sukses dan prestasi akan lebih tinggi. Sebagai seorang pendidik harus selalu berusaha untuk menarik perhatian peserta didik sehingga mereka mempunyai minat terhadap pelajaran yang diajarkan. Orang yang memiliki minat pada suatu aktivitas akan memberikan perhatian yang besar. Tidak segan mengorbankan waktu dan tenaga demi aktivitas tersebut. Unsur yang tak kalah pentingnya adalah perasaan dari peserta didik terhadap pelajaran yang diajarkan oleh pendidiknya. Perasaan di definisikan sebagai gejala psikis yang bersifat subjektif yang umumnya berhubungan dengan gejala-gejala mengenal dan dialami dalam kualitas senang atau tidak dalam berbagai taraf

Menurut Winkel,(2013: 30) tiap aktivitas dan pengalaman yang dilakukan akan selalu diliputi oleh suatu perasaan, baik perasaan senang maupun perasaan tidak senang. Perasaan umumnya berkaitan dengan fungsi mengenal artinya perasaan dapat timbul karena mengamati, menganggap, mengingat-ingat atau memikirkan sesuatu, yang dimaksud dengan perasaan disini perasaan senang dan perasaan tertarik. Perasaan merupakan aktivitas psikis yang didalamnya subyek menghayati nilai-nilai suatu objek. Perasaan sebagai faktor psikis non intelektual, yang khusus berpengaruh terhadap minat belajar. Jika seorang peserta didik melakukan penilaian melalui perasaannya tentang pengalaman belajar disekolah, dan penilaian itu menghasilkan penilaian yang positif maka

akan timbul perasaan senang dihatinya akan tetapi jika penilaiannya negatif maka timbul perasaan tidak senang.

Menurut Sardiman (2015: 73). Minat muncul karena motivasi sehingga, motivasi diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subyek untuk melakukan kreativitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Peserta didik melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Hal ini motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong peserta didik untuk belajar. Minat merupakan potensi psikologi yang dapat dimanfaatkan untuk menggali motivasi, bila peserta didik sudah termotivasi untuk belajar, maka dia akan melakukan aktivitas belajar dengan baik. Tidak adanya minat terhadap suatu pelajaran menjadi penyebab peserta didik tidak memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

Oleh karena itu pendidik harus membangkitkan minat peserta didik. sehingga peserta didik yang tidak berminat menjadi berminat untuk belajar. Motivasi merupakan dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar peserta didik sehingga peserta didik berminat terhadap sesuatu objek, karena minat adalah motivasi dalam belajar. Adapun indikator untuk menentukan minat belajar seseorang dapat dilihat pada lima aspek yaitu: (1) Rajin dalam belajar, (2) Tekun dalam belajar, (3) Rajin dalam mengerjakan tugas, (4) Memiliki jadwal belajar, dan (5) Disiplin dalam belajar.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli tentang pengertian unsur-unsur minat belajar dapat disimpulkan bahwa, unsur-unsur minat belajar merupakan perasaan tentang pengalaman yang didapatkan peserta didik kemudian timbullah penilaian peserta didik mengenai suatu hal. Minat muncul karena motivasi sehingga, motivasi diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

2.3.3 Bentuk Minat Belajar

Minat belajar peserta didik merupakan sebagai kecenderungan dan keingintahuan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu hal. Menurut Fani dalam Yustinus (2013:62) bahwa unsur-unsur minat belajar dibangun dari rasa senang, perhatian dan kemauan, peran minat dalam belajar meliputi:

1. Menciptakan, menimbulkan konsentrasi atau perhatian dalam belajar.
2. Menimbulkan kegembiraan atau perasaan senang dalam belajar.
3. Memperkuat ingatan peserta didik tentang pelajaran yang telah diberikan oleh pendidik.
4. Melahirkan sikap belajar yang positif.
5. Memperkecil kebosanan peserta didik dalam belajar.

Menurut Winkel, W. S, dalam Wahyu (2015:85) minat yaitu kecenderungan subjek yang menetap untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajari materi itu. Dari hal tersebut jelas bahwa rasa tertarik merupakan hal yang dapat mempengaruhi minat seseorang dan rasa senang yang menimbulkan minat seseorang. Menurut Djamarah dalam Rizky (2017:64) minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli tentang bentuk minat belajar dapat disimpulkan bahwa, bentuk minat belajar merupakan rasa senang, tertarik dan keinginan yang tinggi terhadap belajar yang dipandang memberi keuntungan dan kepuasan pada dirinya.

2.3.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor yang paling mempengaruhi minat belajar peserta didik adalah adanya keinginan dari peserta didik, perhatian dari orang tua, perhatian yang diberikan pendidik dan juga lingkungan sekitar peserta didik tersebut. Menurut Reber dalam Muhibbin Syah (2014:133) minat

tidak termasuk istilah populer dalam Psikologi karena ketergantungan yang banyak pada faktor-faktor internal lainnya seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan. Apabila kita memperhatikan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar terhadap mata pelajaran tertentu menyatakan bahwa ada dua faktor yang memengaruhi minat belajar diantaranya faktor internal dan eksternal.

Faktor internal adalah sesuatu pengaruh yang berasal dari dalam diri peserta didik yaitu perhatian, sikap, bakat, dan kemampuan seorang peserta didik. Sedangkan faktor eksternal faktor yang di pengaruhi dari luar misalnya perhatian dalam proses pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran bimbingan orang tua pada pembelajaran di rumah fasilitas dan kebutuhan yang menjadikan oleh orang tua serta faktor lingkungan sekitar yang menyebabkan salah satu dari faktor yang mempengaruhi minat belajar.

Salah satu faktor eksternal yang memengaruhi minat belajar seorang peserta didik adalah lingkungan sekolah. Pendidik memainkan peran penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di sekolah. Lingkungan keluarga juga mempengaruhi minat belajar peserta didik, seperti memberikan fasilitas untuk belajar saat anak-anak membutuhkannya. Kemudian, dengan dukungan dan motivasi dari orang tua, anak dapat menjadi lebih semangat dan lebih kreatif.

Menurut Slameto (2017: 81), ada dua jenis faktor yang dapat memengaruhi minat belajar siswa. Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik meliputi kondisi fisik, motivasi, dan kondisi psikologis. Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Banyak jenis faktor yang mempengaruhi minat belajar, sehingga ada faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik sementara faktor lain berpengaruh terbalik terhadap minat belajar peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat

yang tinggi dalam pelajaran akan lebih bersemangat dan lebih termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli tentang pengertian faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik ialah, kondisi fisik, motivasi, dan kondisi psikologis. Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

2.4 Media Pembelajaran

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.

Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/ AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang di gunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Menurut Gegne (2013: 1) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (2013: 1) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Buku, film, kaset, bingkai, dan lain sebagainya adalah contoh dari sebuah media dalam pendidikan.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut Gerlach & Ely, yang dikutip oleh Arsyad (2020), media secara garis besar adalah manusia, materi, yang membangun kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut Arsyad (2020), kata media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Proses pembelajaran, media biasanya didefinisikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media tidak hanya harus memberi motivasi kepada peserta didik, tetapi juga harus membantu mereka mengingat apa yang telah mereka pelajari.

Hal ini sejalan dengan gagasan Hamalik (2015) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keinginan, minat, motivasi, dan dorongan untuk belajar, bahkan memiliki dampak psikologis pada peserta didik. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan pemahaman mereka tentang materi. Media yang baik mendorong peserta didik untuk melakukan praktik yang baik dan menjadikan mereka aktif dalam memberikan tanggapan.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli mengenai media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah adalah alat bantu pendidik dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan daya ingat peserta didik dan melatih sikap untuk fokus.

2.4.2 Perkembangan Media Pembelajaran

Jika kita lihat perkembangannya, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar pendidik (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai sebagai alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar peserta didik. Namun sayang, karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual yang dipakainya orang kurang memperhatikan aspek disain,

perkembangan pembelajaran (*instruction*) produksi dan evaluasinya. Masuknya teknologi audio pada sekitar abad ke-20, alat visual untuk mengkonkretkan proses pembelajaran maka dilengkapi dengan alat audio sehingga kita kenal adanya alat audio visual atau *Audio Visual Aids (AVA)*.

Pada akhir tahun 1950 teori komunikasi mulai memengaruhi penggunaan alat bantu audio visual, sehingga selain sebagai alat bantu media juga berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi belajar. Sejak saat itu, alat audio visual bukan hanya dipandang sebagai alat bantu pendidik saja, melainkan juga sebagai alat penyalur pesan atau media. Teori ini sangat penting dalam penggunaan media untuk kegiatan program-program pembelajaran. Sampai saat itu pengaruhnya masih terbatas pada pemilihan media saja. Faktor peserta didik yang menjadi komponen utama dalam proses belajar belum mendapat perhatian.

Pada tahun 1960-1965 orang mulai memperhatikan peserta didik sebagai komponen yang penting dalam proses belajar mengajar. Pada saat itu teori tingkah-laku (*behaviorism theory*) ajaran B. F. Skinner (2015: 9) mulai mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Teori ini mendorong untuk lebih memperhatikan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Menurut teori ini, mendidik adalah mengubah tingkah-laku peserta didik. Perubahan tingkah-laku ini harus tertanam pada diri peserta didik sehingga menjadi adat kebiasaan. Tingkah-laku tersebut menjadi adat kebiasaan, setiap ada perubahan tingkah-laku positif ke arah tujuan yang dikehendaki, harus diberi penguatan (*reinforcement*), berupa pemberitahuan bahwa tingkah-laku tersebut telah benar. Teori ini telah mendorong diciptakannya media yang dapat mengubah tingkah-laku peserta didik sebagai hasil proses pembelajaran.

Pada tahun 1965-1970, pendekatan sistem (*system approach*) mulai menampakkan pengaruhnya dalam kegiatan pendidikan dan kegiatan pembelajaran. Pendekatan sistem ini mendorong digunakannya media sebagai integral dalam program pembelajaran. Setiap program pembelajaran harus direncanakan secara sistematis dengan memusatkan perhatian pada peserta didik. Perencanaan ini media yang akan dipakai dan cara menggunakannya telah dipertimbangkan dan ditentukan dengan seksama. Pada dasarnya pendidik dan ahli video visual menyambut baik perubahan ini. Pendidik mulai merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan tingkah-laku peserta didik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, mulai dipakai format media. Pengalaman dari mereka, pendidik mulai belajar bahwa cara belajar peserta didik itu berbeda beda, sebagian lebih cepat belajar melalui media visual, sebagian melalui media audio, sebagian lebih senang melalui media cetak, yang lain melalui media audio visual, dan sebagainya. Lahirlah konsep penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli mengenai perkembangan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa, perkembangan media pembelajaran adalah proses berkembangnya media pembelajaran guna memudahkan dan memberi fasilitas kepada peserta didik agar dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan optimal.

2.4.3 Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran pada dasarnya adalah untuk memberi peserta didik kesempatan untuk belajar. Pembelajaran interaktif terdiri dari situasi pembelajaran yang aktif, di mana pendidik dan peserta didik berinteraksi satu sama lain. Media, Saluky (2016) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran interaktif adalah untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi pendidik serta memudahkan proses pembelajaran.

Menurut Daryanto dalam Permadi,(2016, p. 5), media interaktif adalah jenis media yang dapat digunakan oleh pengguna sehingga mereka dapat memilih proses belajar yang mereka inginkan. Beberapa manfaat penggunaan media interaktif termasuk peserta didik dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan mereka atau dalam kelompok kecil, penjelasan materi yang lebih efektif, dan peserta didik memiliki pengalaman belajar yang mendalam.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli mengenai tujuan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa, tujuan media pembelajaran adalah memberi kesempatan peserta didik untuk belajar sehingga mereka dapat memilih proses belajar yang mereka inginkan.

2.4.4 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sarana, alat dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Gerlach & Ely (2013: 15) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin pendidik tidak mampu (kurang efisien) untuk melakukan proses pembelajaran.

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Ciri ini amat penting bagi pendidik karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali (dapat

satu dekade atau satu abad) dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran. Prosedur laboratorium yang rumit dapat direkam dan diatur untuk kemudian di reproduksi berapa kali pun pada saat diperlukan. Demikian pula kegiatan peserta didik dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik oleh peserta didik sejawat baik secara perorangan maupun secara kelompok.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau obyek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menanyakan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya, proses loncat galah atau reaksi kimia dapat diamati melalui bantuan kemampuan manipulatif dari media.

Demikian pula, suatu aksi gerakan dapat direkam dengan foto kamera untuk foto. Pada rekaman gambar hidup (video, motion film) kejadian dapat diputar mundur. Media (rekaman video atau audio) dapat diedit sehingga pendidik hanya menampilkan bagian-bagian penting/utama dari ceramah, pidato, atau urutan suatu kejadian dengan memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka ke arah yang tidak diinginkan.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulasi pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media ini misalnya rekaman video, audio, disket computer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat diproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat.

Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

Media Pembelajaran memiliki beberapa ciri-ciri. Menurut Arsyad (2016 : 6) ciri-ciri umum yang terkandung dalam media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indra.
2. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
3. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
4. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
5. Media pendidikan dapat digunakan secara masal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide,

video, OHP), atau perorangan (misalnya : modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder). Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli mengenai ciri-ciri media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa, ciri-ciri media pembelajaran adalah petunjuk mengapa media digunakan dan sebagai hal yang bisa melakukan sesuatu yang tidak bisa dilakukan oleh pendidik.

2.4.5 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.

Suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan peserta didik kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik. Meskipun dengan demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh pendidik.

Menurut Arsyad (2013:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan

pemahaman, penyajian data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Sejalan dengan uraian ini, Azhar Arsyad (2013: 16) dalam bukunya *Attarbiyatu waata'liim* mengungkapkan sebagai berikut:

Bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman. Orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarnya”.

Levie & Lentz (2013: 20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, khususnya media visual, yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris.

1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikannya.

2. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi Kompensatori

Fungsi kompensatori media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli mengenai tujuan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa, fungsi dari media itu sendiri yaitu untuk mendapatkan informasi dan melibatkan peserta didik untuk aktif dan memberikan pengalaman yang menyenangkan.

2.4.6 Dampak Positif dari Media Pembelajaran

Ada beberapa dampak positif dari media pembelajaran. Sudjana dan Rivai (2013;2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain- lain.

Hamalik dalam Wahyuningtyas,(2020:24) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli mengenai dampak positif dari media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan meningkatkan keinginan dan motivasi peserta didik.

2.5 Media Interaktif Animasi

2.5.1 Pengertian Media Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (*user*).

Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, olahraga, iklan/promosi, dan lain-lain. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif. Ada lima elemen atau teknologi utama dalam multimedia interaktif yaitu, Teks, Grafik, Audio, Video, dan Animasi. Multimedia interaktif

menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio, video, dan interaktivitas (Green & Brown, 2020: 2-6). Interaktifitas juga merupakan bagian daripada elemen yang diperlukan untuk melengkapi proses komunikasi interaktif dalam penggunaan multimedia. Setiap elemen ini memiliki perannya masing-masing dalam mewujudkan suatu informasi yang menarik dan berkesan. Interaktivitas bukanlah medium. Interaktivitas adalah rancangan dibalik suatu program multimedia. Interaktivitas memungkinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur di dalam program multimedia sehingga program tersebut lebih berarti dan lebih memberikan kepuasan bagi pengguna. Interaktivitas disebut juga *interface design* atau *human factor design*. Interaktivitas dapat dibagi menjadi dua macam struktur, yaitu struktur linear dan struktur non linear. Struktur linear menyediakan satu pilihan situasi saja kepada pengguna, sedangkan struktur nonlinear terdiri dari berbagai macam pilihan kepada pengguna.

Berkembangnya ilmu teknologi, membawa perubahan pula pada learning material atau bahan belajar. Adanya perubahan dalam bidang teknologi, membawa paradigma baru pada learning matterial dan learning method. Dengan memanfaatkan komputer sebagai perangkat utama, komputer juga dimaknai sebagai ilmu yang harus dipelajari peserta didik, untuk memperoleh atau mempermudah peserta didik untuk mempelajari berbagai materi pelajaran.

Menurut Daryanto (2015:51), multimedia dibagi dua yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Pengertian dari multimedia linier adalah multimedia tanpa alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna. Linier dapat diartikan berjalan sekuensial atau berurutan, contohnya adalah TV dan film. Pengertian multimedia interaktif merupakan multimedia yang memiliki alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna, jadi tergantung pengguna untuk dapat memutuskan atau memilih proses berjalannya multimedia itu.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli mengenai media interaktif dapat disimpulkan bahwa, media interaktif adalah sebuah alat bantu baik untuk media pembelajaran, game, bisnis, promosi, iklan, dan lain sebagainya sehingga tampilannya dapat digunakan untuk memberikan informasi atau pesan kepada penggunanya.

2.5.2 Pengertian Animasi

Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi mewujudkan ilusi (*illusion*) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Hal ini yang dimaksud dengan objek dapat berupa tulisan, gambar hewan, gambar tumbuh-tumbuhan, gambar manusia, dan lain-lain. Animasi dibangun berdasarkan manfaatnya sebagai perantara atau media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan.

Animasi adalah gerakan objek gambar atau teks yang disusun secara beraturan sehingga terlihat seperti bergerak (Maulana dan Riyanto, 2014:1). Menurut Ariyati dan Misriati (2016:117) “Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat”.

Penelitian ini penggunaan animasi bukan media utama melainkan animasi hanya sebagai media pelengkap di dalam media interaktif yang digunakan sehingga animasi yang ditimbulkan dalam media interaktif yang digunakan peneliti dalam mata pelajaran IPA ini tidak banyak. Animasi pada penelitian ini digunakan untuk menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus dan semangat saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan media interaktif animasi merupakan media pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi lebih aktif karena sistem pembelajaran ini berbasis

multimedia, yang terdiri dari gabungan berbagai aspek media (termasuk animasi).

Tujuan dari penggunaan media animasi dalam pembelajaran untuk memberikan efek visual yang maksimal dan adanya interaksi berkelanjutan agar meningkatnya pemahaman dari materi pembelajaran serta memiliki kemampuan menjelaskan suatu hal yang kompleks dengan gambar dan kata.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli mengenai animasi dapat disimpulkan bahwa, animasi adalah sekumpulan gambar yang dapat dijadikan gerakan sehingga penampilannya menarik.

2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Interaktif Animasi

Media interaktif animasi adalah salah satu produk berbasis TIK berbentuk visual bergerak seperti film atau video, animasi juga dapat diartikan dengan menghidupkan gambar sehingga perlu mengetahui dengan pasti setiap detail karakter dalam berbagai ekspresi (normal, diam, marah, senyum, ketawa, kesal dan lainnya), dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran yang dapat memudahkan dan membangkitkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran. Pada media interaktif animasi dapat digunakan dalam meningkatkan minat belajar lagu daerah peserta didik dikelas. Media interaktif animasi memiliki kelebihan dan kekurangannya. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari media interaktif animasi:

a. Kelebihan

Terdapat beberapa kelebihan media animasi Munir (2013: 177) menyebutkan beberapa kelebihan media interaktif animasi antara lain:

1. Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkrit (nyata).
2. Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena peserta didik dapat berinteraksi dengan media pembelajaran secara langsung.
3. Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang

benar terhadap suatu materi pembelajaran. Misalnya ketika pendidik menyampaikan materi pembelajaran secara lisan melalui metode ceramah tanpa menggunakan media, maka ada kemungkinan terjadi perbedaan pendapat yang diterima oleh peserta didik. Namun, jika penyampaian materi pembelajaran disertai dengan media interaktif animasi pembelajaran yang ditunjukkan secara langsung dan nyata, maka akan terjadi persamaan pendapat dan persepsi antara pendidik dan peserta didik.

4. Menarik perhatian peserta didik, sehingga meningkatkan minat, motivasi, aktivitas, kreativitas, dan tingkat kefokusannya dalam belajar.

b. Kekurangan

Terdapat beberapa kekurangan media animasi. Menurut Artawan (2015), kelemahan dari media animasi diantaranya :

1. Memerlukan kreativitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Memerlukan *software* khusus untuk membukanya.

Pendidik sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami peserta didiknya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna peserta didik.

Memerlukan kreatifitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran, memerlukan *software* khusus untuk membukanya, pendidik sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami peserta didiknya, bukan memanjakannya dengan berbagai

animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu *frame* cenderung akan sulit dicerna peserta didik.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli mengenai kelebihan dan kelemahan media interaktif animasi bahwa, kelebihan dan kekurangan media interaktif animasi masing-masing memiliki indikator yang dapat membantu untuk proses belajar dan menghambat proses belajar dikarenakan kurangnya pemahaman dari pendidik.

2.5.4 Karakteristik Media Interaktif Animasi

Media interaktif animasi memiliki karakteristik. Rudi Susilana & Cepi Riyana (2018), karakteristik multimedia pembelajaran interaktif tidak dapat dipisahkan dari peran dan kemampuan yang dimilikinya. Oleh karena itu, secara umum sebuah media pembelajaran interaktif harus memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Memiliki lebih dari satu jenis media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual. Untuk dapat dikatakan sebagai media pembelajaran interaktif, setidaknya dalam program atau aplikasi tersebut menyajikan dua jenis media. Bersifat interaktif, yang berarti memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna atau peserta didik. Kegiatan mengakomodasi respon ini terdiri dari kontrol pengguna untuk mengoperasikan media pembelajaran interaktif serta respon (*feedback*) dari program.
2. Bersifat mandiri, memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakannya tanpa harus dibimbing orang lain. Pada praktiknya dalam pembelajaran, media pembelajaran interaktif perlu dirancang bersifat mandiri agar peserta didik dapat belajar secara lebih leluasa.
3. Karakteristik media pembelajaran interaktif juga dapat ditunjang dari segi fungsi yang diperankannya untuk mendukung proses pembelajaran. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang mampu mendukung proses pembelajaran,

menurut Munir (2013) sebaiknya MPI memenuhi fungsi sebagai berikut:

- 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- 2) Mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- 3) Memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.

Media dapat meningkatkan sensasi indra yang berbeda, seperti penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, dan penciuman. Karakteristik ini menentukan media mana yang paling cocok untuk situasi belajar tertentu. Media dibagi menjadi tiga kategori berdasarkan sifatnya yaitu,

1. Media Visual, yang mencakup semua benda yang dapat dilihat dan digunakan untuk menyampaikan pesan.
2. Media Audio, yang merupakan media yang dapat didengar melalui pendengaran. Lambang auditif menggambarkan pesan yang akan disampaikan, baik verbal (dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun nonverbal.
3. Media Audio Visual, berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui suara dan gambar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai karakteristik media animasi bahwa, karakteristik media animasi merupakan hal yang diperankan untuk mendukung proses pembelajaran serta meningkatkan sensasi indra yang berbeda, seperti penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, dan penciuman. Karakteristik ini menentukan media mana yang paling cocok untuk situasi belajar tertentu.

2.6 Pembelajaran IPA

2.6.1 Pengertian Pembelajaran IPA

Wahyana dalam Trianto (2014:136) mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah “suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah”. Sedangkan menurut Kardi dan Nur (Trianto, 2014: 136) Ilmu Pengetahuan Alam adalah adalah “ilmu tentang dunia, zat baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati”. Fenomena pembelajaran IPA di Indonesia cenderung menekankan produk IPA, sehingga peserta didik cenderung belajar menghafal, kata Puspitasari. Hal ini bertentangan dengan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2013 yang menetapkan bahwa tujuan pembelajaran IPA adalah untuk Dapat dikatakan bahwa hakikat IPA merupakan ilmu pengetahuan yang dibangun melalui berbagai proses ilmiah yang dibangun berdasarkan atas dasar sikap ilmiah yang menghasilkan produk ilmiah berupa konsep, memfasilitasi peserta didik untuk memahami IPA secara menyeluruh (secara menyeluruh) sehingga mereka dapat menggunakannya untuk menyelesaikan masalah kontekstual dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar menekankan pada pemberian pengalaman belajar yang dilakukan secara langsung dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir, bekerja, dan kecakapan hidup melalui pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Setiap peserta didik diajak untuk mengenal dirinya sendiri, lingkungan alam, dan teknologi, yang akan membantu mereka memahami ilmu pengetahuan alam.

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah. IPA tidak berdampak buruk terhadap lingkungan, penggunaan harus dilakukan dengan hati-hati. Setelah belajar IPA, peserta didik akan memahami dan memahami IPA dengan baik, yang dapat mereka gunakan di lingkungan sekitar.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli mengenai pengertian pembelajaran IPA bahwa, ilmu Pengetahuan Alam atau Sains adalah ilmu pengetahuan tentang zat atau benda mati yang ada disekitar kita, tersusun secara terstruktur yang dibatasi oleh gejala-gejala alam yang terjadi disekitar serta perkembangannya melalui penelitian, pengamatan yang membutuhkan sikap rasa ingin tahu, ketelitian, jujur.

2.6.2 Ruang Lingkup IPA

Ruang lingkup IPA meliputi alam semesta secara keseluruhan baik yang ada di luar angkasa, dalam bumi dan di permukaan bumi. Menurut Hardy dan Fleer (2015: 15-16) sekurang-kurangnya ada 7 ruang lingkup pemahaman IPA yang perlu diperhatikan agar para pendidik memahami IPA dalam perspektif yang lebih luas diantaranya adalah:

- a) IPA sebagai kumpulan pengetahuan, mengacu pada kumpulan berbagai konsep yang sangat luas . IPA dipertimbangkan sebagai akumulasi berbagai pengetahuan yang telah ditemukan sejak zaman dahulu sampai penemuan pengetahuan yang baru. Pengetahuan tersebut berupa fakta, teori, dan generalisasi yang menjelaskan alam.
- b) IPA sebagai suatu proses penelusuran (*investigation*), umumnya sebagai suatu pandangan yang menghubungkan gambaran IPA yang berhubungan erat dengan kegiatan laboratorium beserta perangkatnya.
- c) IPA sebagai kumpulan nilai, pandangan ini menekankan pada aspek nilai ilmiah termasuk di dalamnya nilai kejujuran, rasa ingin tahu, dan keterbukaan.
- d) IPA sebagai cara untuk mengenal dunia, dipertimbangkan sebagai suatu cara dimana manusia mengerti dan memberi makna pada dunia disekeliling mereka , selain juga sebagai salah satu cara untuk

mengetahui dunia beserta isinya dengan segala keterbatasannya.

- e) IPA sebagai Intitusi sosial, Ini berarti bahwa IPA seharusnya dipandang dalam pengertian sebagai kumpulan para profesional, yang melalui IPA mereka didanai, dilatih, dan diberi penghargaan akan hasil karya.
- f) IPA sebagai hasil konstruksi manusia, pengetahuan ilmiah merupakan hasil konstruksi pemikiran manusia sehingga dapat saja apa yang dihasilkan IPA memiliki sifat bias dan biasa saja.
- g) IPA sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, orang menyadari bahwa apa yang dipakai dan digunakan untuk pemenuhan kebutuhan hidup sangat dipengaruhi oleh IPA.

Ruang lingkup IPA SD tidak hanya mencakup alam semesta saja, tetapi juga mencakup tentang semua hal yang ada di alam semesta. Ruang lingkup yang dimaksud yaitu tentang makhluk hidup dan proses kehidupannya dan lain sebagainya. BSNP (2013:162) dijelaskan bahwa ruang lingkup kajian IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek berikut:

- a. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
- b. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas.
- c. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
- d. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda- benda langit lainnya.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli mengenai ruang lingkup IPA bahwa, ruang lingkup IPA di Sekolah Dasar mencakup tentang makhluk hidup dan proses kehidupan, sifat-sifat dan kegunaan benda, energi dan, serta bumi dan alam semesta.

2.6.3 Karakteristik Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik mampu memahami alam sekitar melalui proses “mencari tahu” dan “berbuat”, hal ini akan membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Wahidin (2016: 22) mengatakan bahwa di dalam sains, terdapat tiga unsur utama, yaitu sikap, proses atau metodologi, dan hasil yang satu sama lain tidak dapat dipisahkan.

Carin dan Sund (2013) dalam Sulistyowati (2014: 24) mendefinisikan IPA sebagai pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum, dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen. IPA memiliki empat unsur utama, yaitu sikap, dimana IPA memunculkan rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat. Persoalan IPA dapat dipecahkan dengan menggunakan prosedur yang bersifat open ended proses, dimana proses pemecahan masalah pada IPA memungkinkan adanya prosedur yang runtut dan sistematis melalui metode ilmiah. Metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan produk, dimana IPA menghasilkan produk berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum dan aplikasi dimana penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli mengenai karakteristik pembelajaran IPA bahwa, karakteristik pembelajaran IPA menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik mampu memahami alam sekitar, hal ini akan membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Serta IPA sebagai pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum, dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen.

2.6.4 Tujuan Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA di SD ditujukan untuk memberi kesempatan siswa memupuk rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. Pada dasarnya tujuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah untuk mendidik dan membekali untuk mengembangkan keterampilan- keterampilan dalam memperoleh dan menerapkan konsep-konsep IPA, serta memberikan bekal pengetahuan dasar siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu pembelajaran IPA sangat penting diajarkan di sekolah dasar (SD), Hal ini diperkuat dengan kajian dengan kurikulum 2006 (Panitia Sertifikasi Guru, 2013:112) sebagai berikut:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, teknologi dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan..
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Mulyasa, 2016 : 111).

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli mengenai tujuan pembelajaran IPA bahwa, tujuan pembelajaran IPA untuk mendidik dan membekali untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dalam memperoleh

dan menerapkan konsep-konsep IPA, serta memberikan bekal pengetahuan dasar peserta didik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2.7 Penelitian Relevan

Penelitian ini, peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti diantaranya adalah:

1. Siti Khomaidah dan Nyoto Harjono. 2019.

Judul penelitian Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA. bahwa tujuan penelitian ini untuk menganalisis penggunaan media animasi terhadap minat belajar IPA peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini metode yang digunakan berupa meta analisis dengan cara menganalisis data-data tentang pengaruh media animasi terhadap minat belajar IPA peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini diawali dengan merumuskan topik penelitian, menelusuri hasil penelitian yang relevan untuk di analisis. Data dikumpulkan dengan menelusuri jurnal online dan skripsi. Data dianalisis dengan menggunakan analisis diskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis penggunaan media animasi pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar mampu meningkatkan minat belajar IPA peserta didik Sekolah Dasar penggunaan media animasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dapat kita ambil kesimpulan bahwa pembelajaran IPA menggunakan media animasi sangat efektif di gunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media animasi minat belajar peserta didik akan mengalami peningkatan, hal ini terbukti dari nilai rata-rata yang sebelum menggunakan media animasi dan sesudah menggunakan media animasi. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya faktor internal dan faktor eksternal pada peserta didik.

2. Sulfiana Firman dan Hartono Bancong. 2024.

Judul penelitian Analisis Penggunaan Media Video pada Mata Pelajaran IPA di SD, bahwa Penelitian ini adalah penelitian studi kepustakaan (*library research*) yang mengkaji mengenai penggunaan media video pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis media video yang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran IPA, yang membantu peserta didik dalam memahami materi, yang meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, serta menganalisis kesulitan atau hambatan dalam penggunaan media video di sekolah dasar. Metode penelitian ini yaitu dengan mengumpulkan data dari jurnal-jurnal, terutama yang diterbitkan dalam 10 tahun terakhir, dengan pencarian melalui google scholar. Jenis data yang digunakan adalah data sekunder, yang diperoleh secara tidak langsung. Instrument yang digunakan yaitu matriks jurnal dan dokumen. Dari Hasil analisis artikel maka diperoleh hasil penelitian yaitu penggunaan media video dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi yang berdampak pada peningkatan minat belajar dan motivasi belajar peserta didik, adapun hambatan yang dialami menjadikan pendidik dan peserta didik lebih belajar lagi untuk menemukan solusi dengan baik. bahwa penggunaan media video dapat menarik perhatian maupun minat peserta didik serta sangat efektif dalam menurunkan kebosanan dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu, Media video juga berperan mengatasi kesukaran siswa dalam memahami materi khususnya IPA. Dilansir dari beberapa artikel, media video juga mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik pada sekolah dasar. Dari semua aspek yang telah ter-cover oleh media video, pada tahapannya perlu kita ketahui bahwa dibalik itu ada saja hambatan maupun kesulitan yang selalu menyertainya. Olehnya, ketika menemukan permasalahan maka berupayalah untuk mengatasinya dengan baik.

3. Eka Winangsih dan Risma Delima Harahap. 2023.

Judul penelitian Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPA di Sekolah Dasar, bahwa Media merupakan hal penting dalam proses pembelajaran untuk mencapai keberhasilan belajar. Hal tersebut membuat para pendidik untuk menggunakan media pembelajaran khususnya pada muatan IPA. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran pada muatan IPA di Sekolah Dasar Negeri 26 Bilah Hilir. Subjek dalam penelitian adalah peserta didik kelas VI sebanyak 70 orang peserta didik yang terdiri dari 35 orang peserta didik kelas VIa dan 35 orang peserta didik kelas VIb. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengambilan sampel adalah analisis purposive sampling dimana observasi, wawancara dan kuesioner merupakan data pendukung. Hasil penelitian yang dilakukan penggunaan media pembelajaran saat proses belajar sangat berpengaruh positif untuk mendukung minat dan prestasi dalam belajar. Untuk tercapainya suatu pembelajaran yang optimal maka pendidik dapat mengupayakan media pembelajaran yang ada sesuai materi yang akan disampaikan, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang dibahas dengan adanya media pembelajaran yang dikembangkan oleh pendidik.

4. Sonia Mahari Risky. 2019.

Judul penelitian Analisis Penggunaan Media Video pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar, bahwa Penelitian ini bertujuan untuk memotret fenomena yang ada dengan menganalisis penggunaan media video khususnya di dalam pembelajaran IPA di SD Muhammadiyah 1 Tulungagung. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah pendidik kelas dan seluruh peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 1 Tulungagung. Instrumen dalam penelitian yaitu ceklis observasi, angket jenis skala Likert, dan pedoman wawancara. Teknik analisis data yaitu teknik analisis data kualitatif yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian terkait dengan penggunaan media video yang

telah diterapkan pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Muhammadiyah 1 Tulungagung tampak dapat menumbuhkan perhatian dan menambah kemudahan peserta didik dalam memahami materi pelajaran IPA. Terlebih lagi melalui penggunaan media video dalam pelajaran IPA mendapat respon positif dari pendidik dan peserta didik kelas V di SD Muhammadiyah 1 Tulungagung meskipun ada beberapa kendala yang dihadapi oleh pendidik.

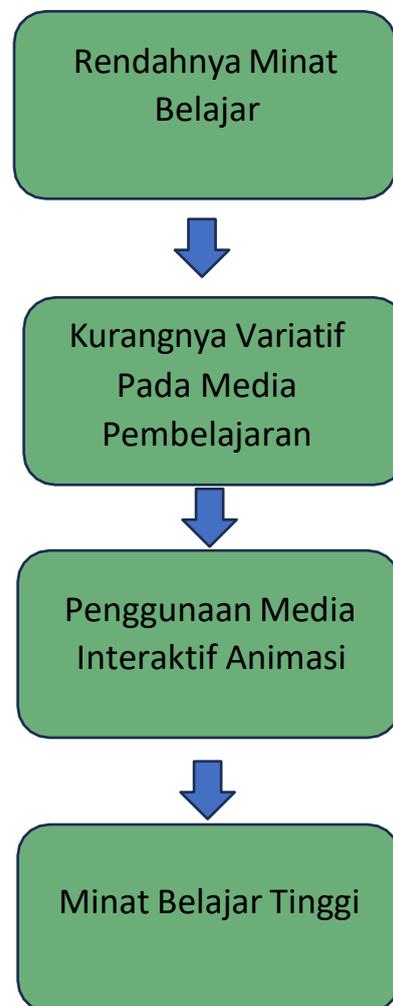
2.8 Kerangka Berpikir

Dalam proses kegiatan pembelajaran, seringkali kita lihat bahwa penyampaian materi yang dilakukan oleh pendidik tidak dibarengi dengan metode yang menarik bahkan tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut terbukti dari adanya observasi yang telah dilakukan peneliti, tidak sedikit peserta didik yang terlihat tidak tertarik dengan penyampaian materi yang dilakukan oleh pendidik. Seperti peserta didik merasa bosan, menunjukkan sikap kurang semangat belajar dan kurang tertarik dengan materi pembelajaran, bahkan ada yang asik bermain sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian terdahulu, telah terbukti bahwa penggunaan media animasi memberikan pengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pemberi pesan pendidik kepada peserta didik, sehingga tercipta proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat menarik perhatian peserta didik, juga membantu mereka dalam memahami dan mengingat materi yang disampaikan tersebut.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media sangat membantu untuk mengalihkan perhatian peserta didik ketika materi disampaikan dan membantu mereka untuk memahami dan mengingat materi tersebut dalam ingatan jangka panjang mereka. Selain itu proses pembelajaran dengan bantuan penggunaan media yang dapat dilihat lebih baik jika dibandingkan

dengan media yang hanya bisa didengar saja. Oleh karena itu, peneliti mencoba menggunakan media animasi dalam proses pembelajaran, khususnya pelajaran IPA. Dengan media ini, peneliti berharap dapat membantu menarik perhatian peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung, dan khususnya dapat meningkatkan minat belajar mereka.



Gambar 1. Kerangka Pikir

II. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan maksud dapat mengetahui media interaktif animasi adakah penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik. Karena penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman atau pemahaman tentang fenomena dalam konteks tertentu. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis peristiwa, fenomena, aktifitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan pemikiran individu atau kelompok (Sukmadinata, 2019:60).

Beberapa manfaat penelitian kualitatif adalah untuk meneliti tentang hal-hal yang berkaitan dengan latar belakang subjek penelitian, untuk menelaah suatu latar belakang, untuk meneliti latar belakang fenomena (Moleong, 2013: 7). Selain itu Sugiyono (2013: 35) mengemukakan kapan metode kualitatif digunakan yaitu, (1) bila masalah penelitian belum jelas, (2) untuk memahami makna di balik data yang tampak, (3) memahami interaksi sosial, (4) memahami perasaan orang, (5) mengembangkan teori, (6) memastikan kebenaran data, (7) meneliti sejarah perkembangan.

Pendekatan kualitatif dipilih dengan tujuan mengetahui media interaktif animasi tersebut memiliki penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik serta gambaran media interaktif tersebut berguna untuk digunakan dalam mata pelajaran IPA di kelas IV sekolah dasar.

3.2 Subjek dan Objek Penelitian

3.2.1 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Metro Selatan.

3.2.2 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah analisis pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.3.1 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap 2023/2024.

3.3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 3 Metro Selatan, karena di SD ditemukan masalah kurangnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPA.

3.4 Kehadiran Peneliti

Sugiyono (2017: 310) menyatakan bahwa kehadiran peneliti di lapangan dalam penelitian kualitatif merupakan hal yang wajib dilakukan, karena peneliti merupakan *key instrument*. Sebagai instrumen kunci (*key instrument*), penulis menyadari bahwa dirinya merupakan perencana, pengumpul dan penganalisa data, sekaligus menjadi pelapor dari hasil penelitiannya sendiri.

Peneliti sebagai orang yang melakukan observasi mengamati dengan cermat terhadap obyek penelitian. Untuk memperoleh data tentang penelitian ini, maka peneliti terjun langsung kelapangan. Pelaksanaan penelitian ini, peneliti akan hadir di lapangan sejak diizinkan melakukan penelitian, yaitu dengan cara mendatangi lokasi penelitian pada waktu-waktu tertentu, baik terjadwal maupun tidak terjadwal.

3.5 Sumber Data Penelitian

Menurut teori penelitian kualitatif data yang dikumpulkan harus lengkap, yaitu:

- a. Data primer ialah data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subjek atau informan yang dapat dipercaya sesuai dengan variabel yang diteliti.
- b. Data sekunder ialah data yang diperoleh dari dokumen-dokumen (tabel, catatan, notulen rapat, SMS), foto-foto, film, rekaman video, benda-benda dan lain yang dapat memperkaya data primer (Arikunto, 2014: 22).

Sumber data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah sumber data primer berupa hasil wawancara dan observasi peserta didik yang direkam menggunakan video dan sumber data sekunder adalah data berupa dokumen.

3.6 Teknik Instrumen Penelitian

Teknik instrumen penelitian ini mengumpulkan data dengan cara,

3.6.1 Observasi (Pengamatan)

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindera mata sebagai alat bantu utamanya. Dari penjelasan di atas, yang dimaksud dengan metode observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian, data- data tersebut dapat diamati oleh peneliti. Artinya bahwa data tersebut dihimpun melalui pengamatan peneliti menggunakan pancaindera. Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis, dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant observation*.

3.6.2 Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Waktu melaksanakan metode dokumentasi, penulis menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya. Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal variabel yang diamati melalui benda mati. Dokumentasi juga merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang dapat berbentuk tulisan, gambar atau karya seseorang. Dokumentasi dalam penelitian ini untuk mengambil data berupa foto-foto selama kegiatan dan sebagai bukti bahwa peneliti sudah melaksanakan penelitiannya serta mengetahui aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

3.6.3 Wawancara

Wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan. Maksud dari mengadakan wawancara menurut Lincoln dan Guba (dalam Moleong, 2013: 186) antara lain, mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian, dan lain-lain kebulatan; merekonstruksi kebulatan-kebulatan demikian sebagai yang dialami masa lalu; memproyeksikan kebulatan sebagai yang diharapkan untuk dialami pada masa yang akan datang; memverifikasi, mengubah, dan memperluas informasi yang diperoleh dari orang lain, baik mausia maupun bukan manusia (triangulasi); dan memverifikasi, mengubah, dan memperluas konstruksi yang dikembangkan oleh penulis sebagai pengecekan anggota.

Penelitian kualitatif, peneliti harus menempatkan orang atau kelompok orang yang diwawancarai sebagai sumber informasi, yang selanjutnya disebut informan. Informan dalam penelitian ini adalah peserta didik dan pendidik, dimana peserta didik yang mengalami sendiri kurangnya minat

belajar pada mata pajaran IPA dan pendidik merupakan orang yang mengetahui tentang kurangnya minat belajar yang dialami peserta didik tersebut dalam proses pembelajaran.

3.7 Instrumen Penelitian

Penelitian ini dilakukan harus dapat diuji kebenarannya dengan membuat instrumen penelitian sebagai alat bantu penguji data. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2013 : 305) bahwa instrumen penelitian merupakan alat pengumpulan data yang digunakan untuk membantu mengukur fenomena alam maupun sosial yang akan diamati. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi dan wawancara.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Observasi

No	Indikator	Aspek Yang Diamati
1.	Pelaksanaan Pembelajaran	1. Penggunaan Metode Pembelajaran 2. Penggunaan Media Pembelajaran 3. Pemahaman Media Pembelajaran
2.	Minat Belajar	1. Keinginan Peserta Didik Belajar Pada Mata Pelajaran IPA 2. Respon Yang Diberikan Peserta Didik Saat Melakukan Pembelajaran IPA
3.	Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran	1. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Animasi 2. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Peserta Didik

Sumber: Diadaptasi dari Cooney dalam Abdurrahman (2012), Ahmadi dan Supriyono (2013), Utami (2020)

Tabel 3. Kisi-Kisi Wawancara

No	Indikator	Sub Indikator	Sumber		
			P	KS	PD
1.	Pelaksanaan Pembelajaran	1. Pembelajaran IPA	√	√	√
		2. Penggunaan Metode Pembelajaran	√		
		3. Inovasi Dalam Pembelajaran	√	√	√
2.	Minat Belajar	1. Keinginan Dalam Mempelajari Mata Pelajaran IPA	√		√
		2. Respon Peserta Didik Pada Saat Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran IPA	√		√
3.	Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran	1. Penggunaan Media Pembelajaran Interaksi Animasi Pada Mata Pelajaran IPA	√		√
		2. Pengaruh Dari Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Peserta Didik	√		√

Sumber: Diaptasi dari Cooney dalam Abdurrahman (2012), Ahmad dan Supriyono (2013), Utami (2020)

3.7.1 Hasil Validasi Instrumen Penelitian dari Ahli

Penelitian ini menggunakan tiga instrumen penelitian yang telah di validasikan oleh tiga pakar ahli dalam bidang yang berkaitan dengan instrumen penelitian tersebut. Data uji validasi terhadap instrumen penelitian dengan menunjukkan produk awal yang disertai angket penilaian terhadap instrumen penelitian kepada para ahli media, wawancara, dan observasi. Validasi ahli media, wawancara, dan observasi terdapat lembar angket yang akan dinilai oleh validator sesuai dengan hasil produk yang di telah dibuat. Pada lembar angket terdapat skor penilaian mulai dari nilai yang tertinggi 5 dan terendah 1.

a. Validasi Ahli Wawancara

Pada tanggal 09 Januari 2024 peneliti melaksanakan validasi kepada ahli wawancara yaitu Amrina Izzatika, M.Pd. Peneliti melaksanakan validasi kepada ahli wawancara dengan membawa beberapa berkas yaitu lembar angket, kisi-kisi serta lembar wawancara yang peneliti gunakan untuk penelitian. Penilaian ahli wawancara meliputi kesesuaian bahasa yang digunakan sesuai dengan KBBI serta butir pertanyaan mengenai kesulitan belajar operasi hitung perkalian dan pembagian pada kelas IV. Hasil validasi pada ahli wawancara sudah baik namun ada beberapa masukan dan perlu perbaikan, penilaian yang diberikan oleh validator menunjukkan nilai 80% bahwa "Sangat Layak" untuk digunakan

b. Validasi Ahli Observasi

Pada tanggal 09 Januari 2024 peneliti peneliti melaksanakan validasi kepada ahli observasi yaitu Deviyanti Pangestu, M.Pd. Peneliti melaksanakan validasi kepada ahli observasi dengan membawa beberapa berkas yaitu lembar angket, kisi-kisi serta lembar observasi yang peneliti gunakan untuk penelitian. Penilaian ahli observasi meliputi kesesuaian bahasa yang digunakan sesuai dengan KBBI serta butir pernyataan mengenai kesulitan belajar operasi hitung perkalian dan pembagian pada kelas IV. Hasil validasi pada ahli observasi sudah baik namun ada beberapa masukan dan perlu

perbaikan, penilaian yang diberikan oleh validator menunjukkan nilai 75% bahwa "Cukup Layak" untuk digunakan

c. Validasi Ahli Media

Pada tanggal 09 Januari 2024 peneliti melaksanakan validasi kepada ahli materi yaitu Ibu Deviyanti Pangestu, M.Pd. Peneliti melaksanakan validasi kepada ahli media dengan membawakan beberapa berkas yang harus divalidasi berupa kesesuaian materi, bentuk animasi gambar, serta desain warna pada media yang digunakan. Materi yang digunakan oleh peneliti dalam video interaktif animasi yaitu mengenai mata pelajaran IPA tentang tata surya. Hasil validasi menunjukkan bahwa media video interaktif animasi yang digunakan sudah sesuai tetapi ada masukan yaitu masukan beberapa tambahan animasi yang dapat menarik kreativitas peserta didik. Hasil validasi menunjukkan nilai 83,3% dengan keterangan "Sangat Layak" untuk di gunakan pada pembelajaran di kelas

3.8 Tahapan Penelitian

3.8.1 Tahap Pralapangan

Tahap ini merupakan tahap awal yang dilakukan peneliti dengan pertimbangan etika penelitian lapangan melalui tahap pembuatan rancangan usulan penelitian hingga menyiapkan perlengkapan penelitian. Tahap pralapangan ini dilaksanakan pada bulan September 2023. Adapun tahapan- tahapan penelitian ini meliputi:

1. Menentukan fokus penelitian.
2. Menentukan SD Negeri 3 Metro Selatan sebagai lapangan penelitian
3. Mengurus perizinan formal, peneliti meminta surat penghantar pendahuluan penelitian dari fakultas. Kemudian peneliti terlebih dahulu melapor dan memohon izin kepada kepala sekolah untuk dapat melakukan penelitian di sekolah tersebut, serta menyerahkan surat izin pendahuluan penelitian di SD Negeri 3 Metro Selatan.

3.8.2 Tahap Lapangan

Pada tahapan ini akan di bagi menjadi beberapa langkah sebagai berikut:

1. Memahami latar penelitian. Pada tahap ini peneliti melihat, memahami subjek, dan memahami situasi dan kondisi yang ada pada latar penelitian untuk mengetahui data yang harus dikumpulkan sehingga peneliti dapat mempersiapkan diri dalam menyediakan alat pengumpulan data.
2. Memasuki lapangan. Peneliti mengawalinya dengan meminta izin kepada kepala sekolah dan dewan pendidik untuk melakukan pengumpulan data.

3.8.3 Tahap Analisis Data

Pada tahap ini peneliti menyusun semua data yang telah terkumpul secara sistematis dan terinci sehingga data tersebut mudah dipahami dan dapat diinformasikan kepada orang lain secara jelas. Tahap ini membutuhkan ketekunan dari penulis untuk mendapatkan data tentang berbagai hal yang dibutuhkan dalam penelitian. Setelah ketiga tahapan tersebut telah dilalui, maka keseluruhan dari hasil yang telah dianalisis akan disusun secara sistematis, kemudian ditulis dalam bentuk skripsi mulai dari bagian awal, pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, paparan hasil penelitian, penutup, sampai dengan bagian terakhir.

3.8.4 Tahap Pelaporan

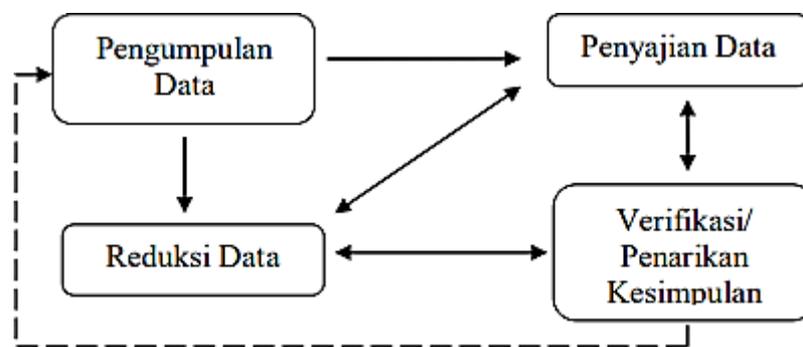
Tahapan ini merupakan tahap akhir dari tahapan penelitian yang telah peneliti melakukan. Semua data yang diperoleh selama penelitian kemudian diolah dan di susun dalam bentuk skripsi.

3.9 Teknik Analisis Data

Bogdan dalam (Sugiyono, 2013: 334) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan

satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja yang disarankan oleh data. Prinsip pokok penelitian kualitatif adalah menemukan teori dari data, tetapi juga bisa untuk menguji atau memverifikasi teori yang sedang berlaku. selain menganalisis data, peneliti juga perlu dan masih perlu mendalami kepustakaan guna mengkonfirmasi teori atau untuk menjustifikasi adanya teori baru yang barangkali ditemukan (Moleong 2013: 280).

Analisis data yang digunakan menggunakan model Miles and Huberman meliputi tahap reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*) dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclusion drawing*) (Sugiyono 2015:337). Setelah pengumpulan data maka peneliti melakukan aktivitas analisis data. Analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas.



Gambar 2. Teknik Pengumpulan Data Menurut Miles dan Huberrmen (Sugiono, 2015)

3.9.1 Pengumpulan Data

Kegiatan utama dalam setiap penelitian adalah pengumpulan data. Data dalam penelitian kualitatif biasanya berasal dari berbagai macam metode pengumpulan data, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi (Fuad dan Nugroho, 2014: 16). Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi kepada pendidik dan kepala sekolah untuk memperoleh data yang dibutuhkan.

3.9.2 Reduksi Data

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting dicari tema dan polanya. Reduksi data adalah pengkodean data yaitu memberikan nama atau penamaan terhadap data yang telah dikumpulkan. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan penulis untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan. Mereduksi data peneliti mendasarkan pada tujuan yang akan dicapai. Hal ini, penulis merangkum dan memilih serta memfokuskan pada hal-hal penting mengenai analisis pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Metro Selatan.

3.9.3 Penyajian Data

Dilakukan dengan menyajikan kumpulan data yang telah dikategorikan untuk dilakukan penarikan kesimpulan. Data yang disajikan berupa analisis hasil dokumen pekerjaan peserta didik, hasil observasi, hasil wawancara, dan hasil analisis berupa kesulitan dan kesalahan setiap subjek penelitian yang merupakan data temuan. Hal ini penulis menyajikan data mengenai analisis pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Metro Selatan.

3.9.4 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan dengan mencocokkan analisis hasil pekerjaan peserta didik, wawancara, sehingga dapat ditarik kesimpulan mengenai pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar. Berdasarkan kesimpulan tersebut maka pengaruh media interaktif terhadap minat belajar peserta didik dapat terjawab.

3.10 Teknik Keabsahan Data

Sugiyono (2015: 92) menyatakan bahwa teknik pemeriksaan keabsahan data adalah derajat kepercayaan atas data penelitian yang diperoleh dan bisa dipertanggung jawabkan kebenarannya. Sugiyono (2015) menjelaskan bahwa untuk pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji kredibilitas (*credibility*), uji transferabilitas (*transferability*), uji dependabilitas (*dependability*) dan terakhir uji objektivitas (*confirmability*).

3.10.1 Uji Kredibilitas (*Credibility*)

Uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian dapat dilakukan dengan berbagai cara, anantara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif, dan *member check*. Namun, dalam penelitian ini hanya menggunakan beberapa cara yang dilakukan untuk menguji kepercayaan data hasil penelitian sebagai berikut:

1. Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian kredibilas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan triangulasi waktu. Namun, dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua triangulasi, yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Yaitu teknik observasi, wawancara dan dokumen pendukung terhadap informan.

2. Menggunakan Bahan Referensi

Bahan referensi adalah adanya pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. Penyusunan laporan, peneliti menyertakan foto atau dokumen autentik sehingga hasil penelitian menjadi lebih dapat dipercaya.

3. Mengadakan *Member Check*

Member check adalah proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data, dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Apabila data yang ditemukan disepakati oleh para pemberi data itu pertanda data tersebut valid, sehingga semakin kredibel. Pelaksanaan *member check* dapat dilakukan setelah mendapat suatu temuan atau kesimpulan.

3.10.2 Uji Tranferabilitas

Pengujian *transferability* ini merupakan validitas eksternal dalam penelitian kuantitatif. Validitas eksternal menunjukkan derajat ketepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitian ke populasi dimana sampel tersebut diambil. Nilai transfer ini berkaitan dengan pertayaan, sampai mana penelitian dapat diterapkan atau digunakan dalam situasi lain. Bagi penelitian naturalistik, nilai transfer bergantung pada pemakai, sejauh mana hasil penelitian tersebut dapat digunakan dalam konteks dan situasi sosial lain. Oleh karena itu, agar orang lain dapat memahami hasil penelitian kualitatif ini sehingga ada kemungkinan untuk menerapkan hasil penelitian tersebut, maka dalam menyusun laporan ini peneliti memberikan uraian yang rinci, jelas, sistematis, dan dapat dipercaya. Demikian, maka pembaca menjadi jelas atas hasil penelitian ini, sehingga dapat memutuskan dapat atau tidaknya untuk diaplikasikan hasil penelitian ini di tempat lain.

3.10.3 Uji Dependabilitas

Pengujian *transferability* ini merupakan validitas eksternal dalam penelitian kuantitatif. Validitas eksternal menunjukkan derajat ketepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitian ke populasi dimana sampel tersebut diambil. Nilai transfer ini berkaitan dengan pertanyaan, sampai mana penelitian dapat diterapkan atau digunakan dalam situasi lain. Bagi penelitian naturalistik, nilai transfer bergantung pada pemakai, sejauh mana hasil penelitian tersebut dapat digunakan dalam konteks dan situasi sosial lain. Oleh karena itu, agar orang lain dapat memahami hasil penelitian kualitatif ini sehingga ada kemungkinan untuk menerapkan hasil penelitian tersebut, maka dalam menyusun laporan ini penulis memberikan uraian yang rinci, jelas, sistematis, dan dapat dipercaya. Dengan demikian, maka pembaca menjadi jelas atas hasil penelitian ini, sehingga dapat memutuskan dapat atau tidaknya untuk diaplikasikan hasil penelitian ini di tempat lain.

3.10.4 Uji Konfirmabilitas

Pengujian *confirmability* dalam penelitian kuantitatif disebut dengan uji obyektifitas penelitian. Penelitian dikatakan objektif apabila hasil penelitian telah disepakati banyak orang. Penelitian kualitatif, uji *confirmability* mirip dengan uji *Dependability*, sehingga pengujiannya dapat dilakukan secara bersamaan. Menguji *Confirmability* berarti menguji hasil penelitian, dikaitkan dengan proses yang dilakukan. Bila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian yang dilakukan, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar *Confirmability*. Demikian, dalam penelitian kualitatif ini uji *Confirmability* di lakukan bersamaan dengan uji *Dependability* oleh dosen pembimbing.

V. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian media interaktif terhadap minat belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPA dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media interaktif berupa video animasi penggunaannya berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Peserta didik lebih fokus memperhatikan semua komponen yang muncul pada media interaktif animasi tentang perubahan wujud benda seperti video, suara, gambar menarik lainnya dan membuat pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik karena terlihat menarik dan lebih konkret.
2. Pada penggunaannya media interaktif mengarahkan peserta didik agar lebih mudah untuk mencerna materi yang sedang dipelajari. Selain itu, peserta didik diajarkan menggunakan daya ingatnya dengan baik dalam proses pembelajaran menggunakan media. Media interaktif juga memiliki kelebihan dan kekurangan pada penggunaannya. Beberapa kelebihan penggunaan media interaktif antara lain, menampilkan suara dan gambar sekaligus, melakukan pembelajaran yang tidak dapat dilakukan secara langsung, berbagai macam opsi pembelajaran dan memberikan contoh secara langsung. Beberapa kekurangan penggunaan media interaktif diantaranya adalah, Tidak dapat menggantikan interaksi langsung dan memerlukan koneksi internet dan *bandwith* yang besar.

5.2 Saran

1. Peserta Didik

Manfaatkan media interaktif animasi dengan maksimal untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman dalam kegiatan pembelajaran.

2. Pendidik

Melihat dari antusias dan minat belajar peserta didik pada penggunaan media interaktif animasi, diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media interaktif. Pendidik juga diharapkan mampu mengoperasikan alat-alat seperti laptop sebagai alat pendukung media interaktif animasi.

3. Kepala Sekolah

Sebaiknya untuk sarana dan prasarana seperti proyektor di kelas lebih dilengkapi dan dimanfaatkan karena itu dapat menunjang proses pembelajaran sehingga dengan menggunakan media interaktif dapat meningkatkan minat belajar.

4. Peneliti Lainnya

Hasil penelitian ini dapat dikembangkan lebih jauh dengan penelitian yang serupa sehingga dapat mengetahui penggunaan media interaktif animasi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. 2012. *Media Pembelajaran*. PT. Rineka Cipta. Jakarta
- Achru. 2019. Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2).
- Adam, M. T. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*. Vol 6(2).
- Agung, W., Pamungkas, D., & Koeswanti, H. D. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354.
- Agus, S. 2016. Animasi Multimedia Pembelajaran. *Jurnal Media Teknologi*, Vol. 2, No. 1.
- Agustin, R., Nurmalina, N., & Noviardila, I. 2021. Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 7179.
- Ahmad, S. 2017. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana. Jakarta, hal 165-169.
- Amirin. 2013. *Manajemen Pendidikan*. UNY Press. Yogyakarta.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. 2021. Development Of Learning Videos Based On Problem-Solving Characteristics Of Animals And Their Habitats Contain in Science Subjects On 6th-Grade. *Journal of Education*, 5(1), 37–47.
- Anis, S. 2016. *Kiat Pembelajaran Siswa*. Gaung Persada. Jakarta
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 8–18.

- Arikunto. 2014. *Penelitian Kuantitatif*. Rajawali Pers. Jakarta
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers. Jakarta
- Arsyad. 2018. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Arsyad, A. 2020. *Media Pengajaran*.: PT Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Artawan, R. 2015. Pembelajaran Biologi Dengan Menggunakan Animasi.
Tersedia: <http://biologinfo.blogspot.com/2010/07/pembelajaranbiologi-dengan-menggunakan.html>. Diakses pada tanggal 20 September 2023
- Asih, W., Wisudawati & Eka, S. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Asrori, & Muhammad 2014, *Psikologi Pembelajaran*, Cet.I. CV.Wacana Prima. Bandung.
- Ariyati, S., & Titik, M. 2016. Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, vol. 2 No1.
- Briggs, L.J. 2013. *Instructional Design: Principles and Applications*. Englewood Cliffs. New Jersey.
- BSNP. 2013. *Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- Calderon, N. A., Arias-Hernandez, R., & Fisher, B. 2014. Studying animation for real-time visual analytics: A design study of social media analytics in emergency management. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, vol. 1, 1364–1373.
- Dale, H., & Schunk. 2014. *Motivasi dalam Pendidikan Teori, Penelitian, dan Aplikasi*. PT. Indeks. Jakarta.
- Daryanto. 2013. *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media. Yogyakarta.
- Daryanto. 2016. *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media. Yogyakarta
- Depdikbud, 2015. *Materi Latihan Kerja Guru PMP SLTP*. Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.
- Deni, D. 2014. *Inovasi Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung. hal.54.
- Dimiyanti, & Mudjiono. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta & Departemen Pendidikan & Kebudayaan. Jakarta.

- Edi, S. 2020. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Haura Publishing. Sukabumi.
- Eka, W., Risma, D., & Harahap. 2023. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*. Vol7, No.1.
- Furoidah, M. F. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol 8(2).
- Gerlach, & Ely. 2013. *Teaching and Media A Systemic Approach*. Dalam M. Azhar Gagne. 2013. *Keterampilan Dasar Mengajar*. Fakultas Tarbiyah. Malang
- Hamalik. 2015. *Keterampilan Dasar Mengajar*. Fakultas Tarbiyah. Malang
- Hardy, & Fleer. 2015. *Science for children : developing a personal approach to teaching*. Prentice Hall. Sydney
- Harjito. 2014. *Media Pendidikan*. Rajawali Pers. Jakarta
- Hart. 2014. Pengaruh Berpikir Kreatif dengan Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Prestasi Belajar Fisika Siswa dengan Menggunakan Tes Open Ended. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, vol. 3, no. 1, 22 Apr.
- Haryono, & Anung. 2014. *Media Pendidikan*. Rajawali Pers. Jakarta
- Hartini. 2014. *Media Pendidikan*. Rajawali Pers. Jakarta
- Herliani, N., & Lia. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Lakeisha. Klaten.
- Hisby, M., & Kosasih, E. 2020. Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Hasil Belajar Pkn Siswa SD Negeri 2 Caracas. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 26–35.
- Iskandar. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Gaung Persada Press. Ciputat
- Levie, W. H. & Lentz, R. 2013. Effects of text illustrations: a review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30: 195-232.
- Magfirah, N. 2023. Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Kalukuang II Makassar. *Journal on Education*, 06(01), 1269–1276.
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal*

- Pendidikan Matematika*, 8(2), 177-186.
- Marjan. 2014. Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Saintifik terhadap Hasil Belajar Biologi dan Keterampilan Proses Sains Siswa MA Mu'allimat NW Pancor Selong Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Ganesha*, 4(1) 1-12.
- Martini, & Jamaris. 2013. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Ghalia Indonesia, Jakarta. h. 175
- Maulana, E., & Andi, D. R. 2014. Pembuatan Animasi Interaktif Pembelajaran Gitar Tingkat Pemula. *Jurnal Nasional*. Vol. III, No.1.
- Mudjiono. 2019. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta. Bandung
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Alfabeta. Bandung, hal.110
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta. Bandung
- Munir. 2013. *Multimedia pembelajaran*. Alfabeta. Bandung.
- Mutakinati, L., Anwari, I., & Yoshisuke, K. 2018. Analysis of students' critical thinking skill of middle school through stem education project-based learning. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(1), 54–65.
- Mulyasa. 2016. *Senang Belajar IPA*. Depdiknas. Jakarta.
- Moleong, L. J. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi*. PT. RemajaRosdakarya. Bandung.
- Nashar. 2014. *Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Delia Press. Jakarta.
- Nunuk, & Suryani. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung, hal.201
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. 2021. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. In *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 2).
- Permadi. 2016. *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media. Yogyakarta
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, S. R. 2022. Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 4(6).

- Putria, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Rahardjo, R. 2014. *Media Pendidikan*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Rahman, A., Munandar, A. S., Fitroani, A., Karlina, Y., & Yumriani. 2022. *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1).
- Rina, D. M., & Arusman, A. 2022. Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139.
- Rizky. 2017. *The Conditions of Learning*. Holt Rinehart and Winstone. New York.
- Robert, & Gagne. 2013. *The Conditions of Learning*. Holt Rinehart and Winstone. New York.
- Rudi, S., & Ceepy, R. 2018. *Media Pembelajaran: Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Program Keahlian Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Bandung.
- Sadiman, & Arief, S. 2014. *Media Pendidikan*. Rajawali Pers. Jakarta
- Saluky. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis WEB dengan Menggunakan WordPress. *Jurnal EduMa*, 5(1).
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Rajawali Pers. Jakarta
- Sardiman, A. M. 2015, *Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar*, Cet. IV; CV. Rajawali. Jakarta
- Sari. 2021. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Pembelajaran*. Gramedia. Jakarta
- Schunk. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta
- Semiun, & Yustinus. 2013. *Teori-Teori Kepribadian Psikoanalitik Kontemporer*. Kanisius. Yogyakarta.
- Siswati. 2019. *Animasi 2D dan 3D Kelas XI untuk SMK/MAK*. PT. Kuantum Buku Sejahtera. Malang.
- Sitiatava, R. P. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Diva Press. Yogyakarta, hal 61

- Siti, K., Nyoto, & Harjono. 2019. Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Edukasi*. Vol.2, No.2.
- Setiawan, & Achmad. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Skinner, B. F. 2015. *Verbal behavior Englewood Cliffs*. Prentice-Hall. NJ.
- Slameto. 2013, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta
- Smaldino, & Sharon, E. 2013. *Instructional Technology & Media For Learning*. Pearson Education. Inc.
- Sonia, M., & Risky. 2019. Analisis Penggunaan Media Video pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian dan Teori*. Vol.28, No.2.
- Sudjana, N. & Rivai, A. 2013. *Media Pengajaran*. CV. Sinar Baru Bandung. Bandung.
- Sugiono. 2013. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sugiono. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sulistiyani, & Anis. 2014. Metode Diskusi Buzz Group Dengan Analisis Gambar Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*. Vol V. No 1.
- Sulfiana, F., Hartono, & Bancong. 2024. Analisis Penggunaan Media Video pada Mata Pelajaran IPA di SD. *Jurnal Pendidikan IPA*. Vol.13, No.1.
- Sulfemi. 2018, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta
- Sukmadinata, & Nana, S. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sumanto, & Wasti. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Bina Aksara. Jakarta.
- Sunarto, & Agung, H. 2013. *Perkembangan Peserta Didik*. Rineka Cipta. Jakarta, hal. 225.
- Supinah, & Parmi, I. S. 2011. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Matematika di SD*. Kemendiknas. Jakarta.

- Suryabrata, & Sumadi. 2015. *Psikologi Pendidikan*. CV. Rajawali. Jakarta
- Sutrisna, N., & Gusnidar. 2022. Pengembangan Buku Siswa Berbasis Inkuiri Pada Materi Ipa Untuk Siswa Kelas Viii Smp. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8).
- Suryabrata, S 2014, *Psikologi Pendidikan*. CV. Rajawali. Jakarta.
- Suryani, & Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Syah, M. 2013. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Syaifuddin. 2018. *Psikolgi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Gramedia. Jakarta
- Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inoovtif – Progresif*. Kencana. Jakarta, hal 17.
- Uno, & Hamzah, B. 2014. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Cet. XI. Bumi Aksara. Jakarta.
- Usman. 2018. *Psikolgi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Gramedia. Jakarta.
- Utami, I., Dwi P. S., Setiono, P., & Yuliantini, N. 2021. Al-Ishlah Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Min 1 Kota Bengkulu Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam*, 19(1).
- Wasti, S. 2014. Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Busana Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang. *E-Journal Home Economic and Tourism*. Vol. II. No. 1
- Wahyu. 2015. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Cet. XI. Bumi Aksara. Jakarta.
- Wahyuningtyas. 2020. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Cet. XI. Bumi Aksara. Jakarta.
- Wahidin. 2016. *Mendesain Model Pembelajaran Inoovtif – Progresif*. Kencana. Jakarta.
- Wulan, S. I. 2019. Science Technology Society Approach Application On Students Literacy And Process Skills Of Science To Study Dynamic Fluids. In *IJAEDU-International E-Journal of Advances in Education* (Vol. 14).
- William, U. 2018. *Psikolgi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Gramedia. Jakarta.
- Winkel, W. S. 2013. *Psikolgi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Gramedia. Jakarta.

- Winoto, Y. C., & Prasetyo, T. 2020. Efektivitas Model Problem Based Learning Dan Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 228–238.
- Yamin, M. 2013. *Strategi & Metode dalam Model Pembelajaran*. Referensi. Jakarta.
- Yamin, M. 2007. *Kiat Pembelajaran Siswa*. Gaung Persada. Jakarta.
- Yustinus. 2013. *Strategi & Metode dalam Model Pembelajaran*. Referensi. Jakarta.