

PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR

Mufida Abdullah¹, Lian G. Otava², Alfian Erwinsyah³

Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo

mufidaabdullah217@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif animasi berbasis video pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 04 Limboto. Metode yang digunakan adalah penelitian kuasi eksperimen dengan desain "posttest only control group design". Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa media interaktif animasi, dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan media tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 04 Limboto yang berjumlah 20 siswa. Pemilihan jumlah populasi yang terbatas ini dikarenakan adanya keterbatasan sumber daya dan waktu dalam penelitian, serta untuk memudahkan pengontrolan variabel dalam konteks pengujian pengaruh media pembelajaran. Media yang digunakan adalah media interaktif animasi berbasis video pembelajaran yang dihasilkan melalui platform Canva. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan angket, yang masing-masing berfungsi untuk memperoleh data mengenai dokumentasi penggunaan media serta persepsi siswa terhadap media yang digunakan. Angket yang dibagikan kepada siswa berisi sejumlah pertanyaan yang mencakup tiga indikator utama dalam mengukur minat belajar, yakni perasaan senang, perhatian, dan aktivitas belajar siswa. Dalam analisis data, dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis dengan menggunakan uji independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan perhitungan, nilai t yang diperoleh adalah 12,9, yang lebih besar dari nilai t tabel 1,69, serta nilai signifikansi (sig.2-tailed) yang sebesar 0,00, yang lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif animasi memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 04 Limboto. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H1) diterima, dan hipotesis nol (H0) ditolak, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya dengan fokus pada pengaruh media interaktif animasi berbasis Canva, yang belum banyak dikaji dalam konteks pembelajaran IPA pada sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Interaktif Animasi, Minat Belajar, Pembelajaran IPA

ABSTRACT

This study aims to analyze the impact of animated interactive media, in the form of video-based learning, on student learning interest in Science subjects in grade V at SDN 04 Limboto. The research method used was a quasi-experimental design with a "posttest-only control group design." This design involved two groups: an experimental group that received the treatment using animated interactive media, and a control group that did not receive the treatment. The population in this study consisted of all grade V students at SDN 04 Limboto, totaling 20 students. The selection of this limited sample size was due to resource and time constraints, as well as to facilitate more controlled variable testing in the study. The interactive media used was animated video-based learning created through the Canva platform. Data collection was carried out through documentation and questionnaires, with the

latter being used to assess students' learning interest based on three key indicators: enjoyment, attention, and learning activity. Data analysis involved normality tests and hypothesis testing using the independent sample t-test. The results showed a significant difference in students' learning interest between the experimental and control groups. The t-test result yielded a t-value of 12.9, which was greater than the t-table value of 1.69, and the significance value (sig. 2-tailed) was 0.00, which is less than the 0.05 threshold. These results indicate that the use of animated interactive media significantly affected students' learning interest in Science subjects. Therefore, the alternative hypothesis (H1) is accepted, and the null hypothesis (H0) is rejected, indicating a significant influence of animated interactive media on students' learning interest. This study distinguishes itself from previous research by focusing on the use of Canva-based animated media, which has not been widely explored in the context of Science learning at the elementary school level.

Keywords: Interactive Media, Learning Interest, Science Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian integral dalam proses pembentukan karakter dan pengembangan potensi manusia. Sebagai upaya sadar dan terencana, pendidikan berfokus pada penciptaan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga dapat mendorong peserta didik untuk mengembangkan berbagai potensi diri mereka secara maksimal. Hal ini tidak hanya mencakup kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, dan kepribadian, tetapi juga mencakup kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang relevan dengan kehidupan mereka dan masyarakat (Pristiwanti, 2022). Pendidikan memegang peranan penting dalam menciptakan individu yang unggul dan berkualitas untuk masa depan yang cerah, sehingga dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan bangsa.

Melihat pendidikan di Indonesia saat ini, tidak banyak sekolah yang dapat menjadi pengembang kecerdasan yang dimiliki siswa. Guru masih mengajar dengan gaya pengajarnya tanpa memahami kecenderungan gaya belajar peserta didik. (Willa, 2018). Sejatinya pembelajaran yang efektif juga perlu dilaksanakan dengan prinsip-prinsip yang mendalam, yang bersifat normatif, memanusiakan manusia, serta dapat dipertanggungjawabkan. Sebagai contoh, dalam implementasi pembelajaran di sekolah, proses pendidikan harus dijalankan secara bijaksana, dengan memperhatikan kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan hidup melalui keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Secara umum, belajar dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai akibat dari interaksi individu dengan lingkungannya dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya (Rifqi, 2020). Belajar adalah proses yang sangat kompleks, yang berlangsung sepanjang hidup dan melibatkan perubahan pada berbagai aspek diri individu, baik yang bersifat kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Perubahan tersebut dapat dilihat dari tingkah laku yang muncul setelah proses pembelajaran, di mana pengetahuan baru diperoleh, keterampilan baru dikembangkan, serta sikap dan nilai yang lebih baik terbentuk.

Media Pembelajaran dan Pengaruhnya dalam Pembelajaran IPA

Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media digunakan sebagai alat bantu yang dapat merangsang pola pembelajaran, membuatnya lebih menarik, serta membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih jelas dan menarik. Media pembelajaran, khususnya yang berbentuk interaktif, memiliki peran yang sangat besar dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Menurut Supriyono (2018), belajar



memerlukan partisipasi aktif siswa serta latihan yang berkesinambungan, yang dapat difasilitasi oleh penggunaan media yang tepat. Dengan demikian, media bukan hanya menjadi alat bantu, tetapi juga sarana yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media interaktif animasi, sebagai salah satu jenis media pembelajaran, memiliki keunggulan yang lebih dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Media ini mengintegrasikan berbagai elemen digital seperti teks, gambar, animasi bergerak, dan suara dalam sebuah platform yang dapat diakses dan berinteraksi dengan siswa (Rudi, 2013). Penggunaan media interaktif animasi memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, karena mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berinteraksi dengan materi yang disajikan. Dengan demikian, media ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah diingat.

Salah satu mata pelajaran yang dapat diuntungkan dengan penggunaan media interaktif animasi adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA di sekolah dasar tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan ilmiah, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, sikap ilmiah, serta apresiasi terhadap alam semesta dan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa. IPA mengajarkan siswa untuk mencari tahu dan memahami fenomena alam secara sistematis. Oleh karena itu, pembelajaran IPA tidak hanya melibatkan penghafalan fakta dan konsep-konsep, tetapi juga membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap prinsip-prinsip ilmiah yang mendasarinya.

Namun demikian, salah satu tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah kurangnya minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Banyak siswa yang merasa bosan dan terbebani dengan banyaknya materi yang harus dipahami dan dihafal. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti media interaktif animasi, dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar IPA. Media ini tidak hanya dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, tetapi juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efisien dan menyenangkan bagi siswa.

Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Tujuan utama dari pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berbagai aspek, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Sebagai contoh, tujuan pembelajaran IPA meliputi: (1) mengembangkan kemampuan kognitif siswa dalam memahami konsep-konsep ilmiah, (2) mengembangkan sikap ilmiah yang meliputi rasa ingin tahu, keterbukaan terhadap ide-ide baru, serta kemampuan untuk berpikir kritis, (3) mengembangkan keterampilan praktis yang diperlukan dalam mengamati, melakukan eksperimen, dan menyelesaikan masalah, serta (4) mengembangkan kreativitas dan kemampuan siswa dalam mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi (Sulistriani, 2021).

Namun, meskipun tujuan pembelajaran IPA sangat penting, tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaannya cukup besar. Banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami materi IPA karena sifat materi yang abstrak dan memerlukan pemahaman yang mendalam. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan efektif. Salah satu media yang



dapat digunakan adalah media interaktif animasi yang mampu menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SDN 04 Limboto. SDN 04 Limboto dipilih sebagai lokasi penelitian karena sekolah ini memiliki tantangan dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam pelajaran IPA. Berdasarkan observasi awal, banyak siswa yang merasa kurang tertarik dengan materi IPA yang diajarkan secara konvensional. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut, khususnya melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Kesenjangan Penelitian dan Novelty

Sebelum melakukan penelitian ini, beberapa studi terkait penggunaan media pembelajaran di kelas telah dilakukan. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih terbatas pada penggunaan media pembelajaran konvensional, seperti gambar statis atau teks saja. Penelitian yang mengkaji secara spesifik tentang penggunaan media interaktif animasi dalam pembelajaran IPA, terutama di tingkat sekolah dasar, masih cukup jarang. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki keunikan dan kontribusi tersendiri, baik dari segi pengembangan teori maupun praktiknya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana media interaktif animasi dapat mempengaruhi minat belajar siswa dalam konteks pembelajaran IPA.

Pendidikan dan pembelajaran adalah dua aspek yang saling terkait dan berperan penting dalam menciptakan generasi yang cerdas dan berkualitas. Salah satu cara untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi, seperti media interaktif animasi. Dalam konteks pembelajaran IPA di sekolah dasar, penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, dan membantu siswa memahami materi yang sulit dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah diingat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif eksperimen dengan pendekatan pretest-posttest control group design. Desain eksperimen ini dipilih untuk memungkinkan peneliti melakukan perbandingan yang jelas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, kelompok eksperimen terdiri dari 20 siswa kelas V SDN 04 Limboto yang memperoleh perlakuan berupa penggunaan media interaktif animasi dalam pembelajaran IPA. Sebagai kelompok kontrol, 15 siswa kelas V lainnya dipilih tanpa perlakuan tersebut. Kedua kelompok ini diberikan tes awal (pretest) sebelum perlakuan, kemudian dilakukan tes akhir (posttest) untuk mengukur efektivitas media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Dengan adanya pretest dan posttest, desain ini memungkinkan pengukuran perubahan minat belajar siswa secara lebih tepat dan sistematis (Creswell, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 04 Limboto. Media interaktif animasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran berbasis



visual dan audio yang diharapkan dapat menarik perhatian siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Media ini dirancang untuk menyajikan materi IPA dalam bentuk yang lebih dinamis dan interaktif, memanfaatkan elemen-elemen visual yang menarik serta narasi audio untuk memperjelas konsep-konsep IPA yang diajarkan (Puspitawati & Hartati, 2023).

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media interaktif animasi, sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar siswa. Minat belajar diukur berdasarkan respon siswa terhadap materi yang diajarkan, motivasi untuk mengikuti pelajaran, serta tingkat keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran. Minat belajar merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena minat yang tinggi dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya akan berdampak pada pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Aminah, 2022).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 04 Limboto pada tahun ajaran 2023/2024. Dari populasi tersebut, peneliti memilih dua kelompok: kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa media interaktif animasi, dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan tersebut. Pemilihan jumlah sampel dalam penelitian ini terdiri dari 20 siswa pada kelompok eksperimen dan 15 siswa pada kelompok kontrol. Meskipun jumlah sampel yang digunakan terbilang kecil, hal ini sudah cukup untuk memberikan gambaran mengenai pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa di tingkat kelas V SDN 04 Limboto. Dalam penelitian eksperimen dengan sampel kecil, analisis statistik yang tepat dan validasi data melalui uji signifikansi menjadi kunci untuk mendapatkan hasil yang dapat diandalkan (Rohman, 2021). Selain itu, ukuran sampel yang relatif kecil sering digunakan dalam penelitian eksperimen di tingkat sekolah dasar dengan tujuan untuk memperoleh data yang lebih terfokus dan mudah dianalisis dalam konteks spesifik seperti ini (Hastuti, 2023).

Berdasarkan metodologi yang digunakan, data yang diperoleh dari kedua kelompok ini akan dianalisis dengan uji statistik yang sesuai, seperti uji-t untuk mengukur perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh kesimpulan yang jelas mengenai apakah penggunaan media interaktif animasi berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa di tingkat dasar (Sari, 2023).

Tabel 1. Sampel Penelitian

No	Perlakuan Mengajar	Kelas	Jumlah
1.	Eksperimen (X)	V	20
2.	Kontrol (Y)	V	15
Jumlah			35 siswa

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan dokumentas. Teknik-teknik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket tertutup yaitu angket dengan alternatif jawaban yang telah disediakan dan *responden* cukup memilih alternatif jawaban dengan tanda silang. Dengan jawaban berupa opsi A, B, C, dan D, skor setiap opsi menggunakan skala liker dengan rentang skor 4-



1. Untuk jawaban yang positif pada angket opsi A skornya 4, B dengan skor 3, C dengan skor 2, dan D dengan skor 1, sedangkan item negatif angket untuk setiap opsi berlaku sebaliknya.

Pada penelitian ini uji validitas hanya dilakukan terhadap 15 responden pada subjek luar sampel yaitu kelas V SDN I Tabongo. Pengambilan keputusan ini berdasarkan pada nilai r-hitung (*Corrected Item-Total Correlation*). Dengan kriteria jika r-hitung > r-tabel maka dilakukan valid, jika r-hitung < r-tabel maka dikatakan tidak valid.

Untuk menghitung reliabilitas menggunakan rumus "*Alpha Cronbach*". Perhitungan dilakukan dengan dibantu computer program SPSS *version 27* kriteria uji reliabilitas variable dikatakan reliabel apabila nilai "*Alpha Cronbach*" > 0.70

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sigma_1^2}{\sigma^2} \right)$$

Dalam mengetahui tinggi rendahnya suatu reliabilitas instrument, maka r hitung (r11) dapat dikualifikasikan melalui koefisien korelasi pada Tabel 2:

Tabel 2. Kriteria koefisien korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Validitas
0,80 < r ₁₁ ≤ 1,00	Sangat Tinggi
0,60 < r ₁₁ ≤ 0,80	Tinggi
0,40 < r ₁₁ ≤ 0,60	Cukup
0,30 < r ₁₁ ≤ 0,40	Rendah
0,00 < r ₁₁ ≤ 0,20	Sangat Rendah

Kisi-kisi Instrumen Angket (*kuisisioner*) Dibutuhkan Untuk Mengukur Minat Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Media Interaktif Animasi Dapat Dilihat Pada Tabel 3.

Tabel 3. Instrumen Pengumpulan Data

Variabel	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
Minat Belajar	Perasaan senang	2,3,6,8,14,16,18	7
	Perhatian	4,5,9,10,11,17	6
	Aktivitas	1,7,12,13,15,19,20	7
Total			20

Kemudian untuk keperluan analisis data digunakan Teknik yang disebut dengan *uji-t (t-test)*. dengan demikian, analisis terperinci dari data eksperimen menggunakan "*post-test only control group design*". Pengujian kelayakan produk dilakukan dengan cara dosen ahli mengisi angket validasi yang dibuat oleh peneliti. Angket tersebut menggunakan skala likert yang memiliki lima alternative jawaban ditunjukkan pada Tabel 4 berikut:



Tabel 4. Skala Angket Lembar Validasi

Skala Penilaian	Kriteria
4	Sangat Baik (SB)
3	Baik (B)
2	Cukup Baik (C)
1	Kurang Baik (K)

Data yang diperoleh dari kuisioner atau angket, kemudian dihitung presentasinya dengan Persamaan berikut

$$P = \frac{\sum skor(n)}{\sum skor tertinggi(N)} \times 100\%$$

Hasil Presentase skor (%) data kelayakan selanjutnya dikonversikan dengan kriteria pada Table 5.

Tabel 5. Kriteria Penilaian Validasi

Kriteria	Interpretasi Skor
80% < P ≤ 100%	Sangat Layak
60% < P ≤ 80%	Layak
40% < P ≤ 60%	Kurang Layak
20% < P ≤ 40%	Tidak Layak
0% ≤ P ≤ 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Akbar 2013

Untuk menghitung uji validitas butir soal yang digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa digunakan rumus korelasi Product Moment dari Karl Pearson, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (N\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (N\sum Y)^2\}}}$$

Untuk menentukan tingkat validitas dari hasil perhitungan, dapat dilihat dari table 6.

Tabel 6. Pedoman Penentuan Tingkat Validitas Instrumen

Interval Koefisien	Tingkat Validitas
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat Kuat



Berdasarkan tabel diatas, butir instrument dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dengan menggunakan SPSS *version 27 for windows*, analisis normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* pada taraf signifikan 95% atau alpha (α) 0,05 dengan ketentuan: probabilitas atau $\geq 0,05$, maka data distribusi normal, jika $\leq 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t, yang mana uji t bertujuan untuk mengetahui apakah variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen secara parsial. yaitu dengan membandingkan t_{tabel} dan t_{hitung} . Masing-masing t hasil dari perhitungan ini di bandingkan dengan t_{tabel} yang diperoleh dengan menggunakan taraf yang signifikan 0,05.

Distribusi t ini ditentukan oleh derajat kesalahan $dk = n-2$ kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Ho ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau nilai sig $< \alpha$
- b. Ho diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} > -t_{tabel}$ atau nilai sig $> \alpha$

Apabila Ho diterima, maka dapat disimpulkan pengaruhnya tidak signifikan. Sebaliknya jika Ho ditolak maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh variable independen terhadap variable dependen adalah signifikan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi *SPSS Version 27 for windows* untuk melakukan uji t dan menentukan nilainya agar diperoleh hasil yang lebih akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tanggal 29 Mei 2024, peneliti melaksanakan proses validasi angket minat belajar yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda kepada 20 siswa yang tergabung dalam kelas eksperimen di SDN 04 Limboto. Selanjutnya, pada tanggal 3 Juni 2024, peneliti melakukan hal yang sama pada 15 siswa kelas kontrol. Validasi angket dilakukan untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan terhadap kedua kelompok. Sebelum tes akhir dilaksanakan, peneliti memberikan perlakuan khusus kepada kelas eksperimen dengan metode pembelajaran berbasis media interaktif animasi. Pembelajaran ini dilakukan dalam tiga pertemuan yang masing-masing dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2024 (pertemuan pertama), 23 Mei 2024 (pertemuan kedua), dan 27 Mei 2024 (pertemuan ketiga). Setiap pertemuan berdurasi 2x35 menit. Ketiga perlakuan tersebut dirancang dengan menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Kurikulum 13 dengan model pembelajaran Kooperatif STAD (Student Teams Achievement Division), yang terdiri dari empat fase utama, yaitu sebagai berikut:

Fase 1: Penyajian Materi

Pada tahap ini, guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media interaktif animasi (video animasi), yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Penggunaan media animasi ini terbukti efektif dalam mengilustrasikan konsep-konsep IPA yang kompleks, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang abstrak (Yunita et al., 2021). Guru memberikan penjelasan singkat mengenai materi yang akan dibahas dalam sesi tersebut untuk memberikan konteks yang lebih jelas kepada siswa. Siswa menyimak dengan seksama penjelasan yang diberikan oleh guru dan memanfaatkan media animasi untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.



Fase 2: Tahap Kerja Kelompok (LKPD)

Pada fase ini, guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada siswa yang sudah dibagi ke dalam empat kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan tugas yang berhubungan dengan materi yang baru saja dipelajari. Guru memberikan penjelasan rinci mengenai tugas yang akan dikerjakan oleh masing-masing kelompok, memastikan bahwa setiap anggota kelompok memahami peranannya. Setelah instruksi diberikan, guru memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk menyelesaikan LKPD dengan bekerja sama dalam kelompok mereka.

Fase 3: Tes Individual

Setelah siswa menyelesaikan tugas kelompok, guru memberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan LKPD yang sudah dikerjakan siswa. Tes ini bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman individu siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Penilaian individu pada tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap siswa benar-benar memahami materi yang telah diajarkan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar mereka secara keseluruhan (Rizal & Utami, 2020).

Fase 4: Perhitungan Skor dan Penghargaan

Guru menghitung skor yang diperoleh masing-masing kelompok berdasarkan hasil tes individual dan kerja kelompok. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi diberi penghargaan sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha dan prestasi mereka. Pemberian penghargaan ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran di masa yang akan datang. Hal ini juga sejalan dengan teori dalam model Kooperatif STAD yang menekankan pentingnya penghargaan untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran berbasis kelompok (Sari & Suryani, 2023).

Proses validasi ahli merupakan langkah penting yang dilakukan untuk memastikan kevalidan dan kualitas media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini. Tim ahli yang terlibat dalam validasi media dan materi adalah Ibu Lian G. Otaya, M.Pd., seorang dosen di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Sultan Amai Gorontalo, serta Ibu Linda Nani Aliwu, S.Pd., seorang guru mata pelajaran di SDN 04 Limboto. Proses validasi ini menghasilkan sejumlah saran dan masukan yang sangat berharga, yang turut memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang digunakan. Hasil analisis data dari validasi media oleh tim ahli dapat dilihat pada Tabel 7. Kolaborasi antara ahli materi dan media ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa secara signifikan (Arifin, 2020).

Tabel 7. Data Hasil Validasi oleh Validator Ahli Materi

Penilaian	Butir Penilaian	Validator		Skor total	Σ Penilaian	Presentase Kelayakan	Kriteria Kelayakan
		1	2				
Rekayasa Perangkat Lunak	P-1	3	3	6	37	77.08 %	Layak
	P-2	3	3	6			
	P-3	3	4	7			
	P-4	3	3	6			
	P-5	3	3	6			



	P-6	3	3	6			
Desain Pembelajaran	P-7	3	3	6	25	78.13 %	Layak
	P-8	3	4	7			
	P-9	3	3	6			
	P-10	3	3	6			
Komunikasi Visual	P-11	4	4	8	69	86.25 %	Sangat Layak
	P-12	3	4	7			
	P-13	3	3	6			
	P-14	3	3	6			
	P-15	3	4	7			
	P-16	3	4	7			
	P-17	4	4	8			
	P-18	3	4	7			
	P-19	3	4	7			
	P-20	3	3	6			
	Total	160			131	81.88 %	Sangat Layak

Uji validitas tes dilakukan di SDN 1 Tabongo Kelas V dengan jumlah siswa 15. Terdapat kisi-kisi instrument tentang pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada pembelajaran IPA materi sistem peredaran darah yang dirumuskan beberapa indikator. Instrumen tes yang terdiri dari 20 butir soal (pilihan ganda) dengan kisi-kisi harus dilakukan uji validitas tes. Dengan ini uji coba instrumen validitas tes dilakukan dengan cara menyebarkan uji coba instrumen tes kepada responden lain dengan responden yang sudah menerima pelajaran tersebut. Uji coba instrumen tes pada angket minat belajar dengan jawaban positif pada angket opsi A skornya 4, B dengan skor 3, C skor 2 dan D dengan skor 1, sedangkan item negatif angket untuk setiap opsi berlaku sebaliknya. Dalam penelitian ini peneliti membagikan instrument tes yang sebelumnya telah melalui tahap validasi. Hasil perhitungan dengan menggunakan spss adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil uji validitas angket

Nomor soal	Koefisien Validasi		Status Validasi
	$r_{hitung(0,95)}$	r_{tabel}	
1	0.686	0.514	Valid
2	0.850	0.514	Valid
3	0.737	0.514	Valid
4	0.619	0.514	Valid
5	0.565	0.514	Valid
6	0.650	0.514	Valid
7	0.607	0.514	Valid
8	0.619	0.514	Valid
9	0.793	0.514	Valid



10	0.559	0.514	Valid
11	0.631	0.514	Valid
12	0.518	0.514	Valid
13	0.847	0.514	Valid
14	0.725	0.514	Valid
15	0.847	0.514	Valid
16	0.604	0.514	Valid
17	0.559	0.514	Valid
18	0.653	0.514	Valid
19	0.806	0.514	Valid
20	0.560	0.514	Valid

Perhitungan validasi tes dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS, untuk menentukan validitas setiap butir soal berdasarkan nilai *rhitung* dibandingkan dengan *rtabel*. Kriteria validitas ditetapkan dengan ketentuan bahwa jika nilai *rhitung* lebih besar dari *rtabel* ($rhitung > rtabel$), maka butir soal dinyatakan valid, sedangkan jika *rhitung* lebih kecil dari *rtabel* ($rhitung < rtabel$), maka butir soal dianggap tidak valid. Berdasarkan hasil perhitungan, nilai *rhitung* berkisar antara 0,518 hingga 0,847, yang semuanya lebih besar dari *rtabel* pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $df = 15$, yaitu sebesar 0,434. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh 20 butir soal valid.

Untuk menguji reliabilitas tes sebagai instrumen dalam penelitian ini, digunakan rumus "Alpha Cronbach" dengan perhitungan yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 27 for Windows. Variabel dikatakan reliabel apabila nilai Alpha Cronbach lebih besar dari 0,70. Hasil perhitungan reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen ini memiliki tingkat konsistensi internal yang memadai, yang menandakan bahwa tes dapat menghasilkan hasil yang konsisten dan dapat dipertanggungjawabkan pada uji coba berikutnya.

Tabel 9 Hasil SPSS Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.924	20

Dari hasil yang diperoleh menunjukkan nilai $r_{kk} = 0,92$ Artinya instrument tes reliabel. Hal ini menunjukkan reliabilitas termasuk sangat tinggi. Oleh karena itu, instrumen tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan pada angket minat belajar siswa kelas V SDN 1 TABONGO berisikan 20 butir soal.

Uji normalitas ini menggunakan *SPSS version 27* dengan menggunakan aplikasi SPSS dapat digunakan uji normalitas *Shapiro Wilk*. Dan untuk melihat uji Normalitas dengan taraf signifikan. Jika $p\text{-value} > sig$, maka data berdistribusi normal. Jika nilainya $p\text{-value} < \alpha$ (5%) maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Dengan hipotesis uji yang digunakan uji normalitas yaitu:

- a. H_0 : data berdistribusi normal dan H_1 : data tidak berdistribusi normal
- b. Taraf (α) = 5%
- c. Statistic uji menggunakan *Kalmogrov Smirnov*

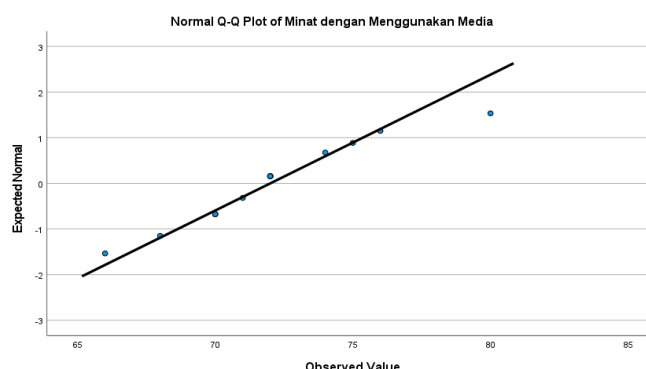


Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut: H_0 ditolak jika $p\text{-value} < \alpha$ (5%), yang berarti data tidak berdistribusi normal; sebaliknya, H_0 diterima jika $p\text{-value} > \alpha$ (5%), yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Adanya distribusi normal dalam data sangat penting karena memengaruhi pemilihan metode analisis statistik yang akan digunakan pada tahap selanjutnya. Jika data terbukti berdistribusi normal, maka analisis statistik parametrik seperti uji *Independent Sample t-test* dapat diterapkan. Uji ini dipilih karena mampu membandingkan rata-rata dua kelompok independen dengan asumsi data berdistribusi normal, yang memungkinkan pengujian hipotesis secara lebih tepat dan valid

Tabel 10 Hasil SPSS Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Minat menggunakan media	0.994	15	0.434
Minat tanpa menggunakan media	0.966	15	0.798

Selanjutnya untuk pengujian distribusi normal dapat menggunakan grafik plot. Dalam hal ini grafik plot menggunakan aplikasi spss 27. Berikut ditampilkan uji normalitas untuk minat belajar siswa yang menggunakan media dan tanpa menggunakan media.



Berdasarkan pada gambar normal Q-Q Plot of Regression, dapat dijelaskan bahwa garis diagonal dalam grafik Normal Q-Q Plot Minat belajar menggunakan Media menggambarkan keadaan ideal dari data yang mengikuti distribusi normal. Karena titik-titik di sekitar garis adalah keadaan data yang diuji. Gambar diatas menunjukkan kebanyakan titik-titik berada sangat dekat dengan garis atau bahkan menempel pada garis, maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh mengikuti distribusi normal atau data berdistribusi normal.

Maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh mengikuti distribusi normal atau data berdistribusi normal. Hal ini selaran dengan meggunaka uji normalitas menggunakan shapiro-wilk yang menyatakan bahwa data telah berdistribusi normal.

Analisis yang digunakan untuk hipotesis ini adalah uji *Independent Sample Test*. Peneliti menggunakan perhitungan dengan bantuan *SPSS Version 27*. Uji *Independent Sample t-test* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata antara kelas



eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan media interaktif animasi dan tanpa menggunakan media.

Dengan hipotesis uji yang digunakan untuk uji-t *independent sample t-test* yaitu:

H_0 = jika nilai (2-tailed) > lebih besar 0,05 maka dikatakan tidak adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata Pelajaran IPA siswa kelas V SDN 04 Limboto.

H_1 = jika nilai (2-tailed) < lebih kecil 0,05 maka terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar IPA kelas V SDN 04 Limboto.

Berikut adalah hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan *SPSS Version 27*:

Tabel 11. Hasil Perhitungan SPSS Untuk Sig.(2-tailed)
Independent sample test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Minat Belajar	Equal variances assumed	0.031	0.861	12.917	33	0.000	12.10000	0.93674	10.19420	14.00580
	Equal variances not assumed			13.326	32.784	0.000	12.10000	0.90798	10.25223	13.94777

Maka disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata minat belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan media interaktif animasi dan pembelajaran tanpa media interaktif animasi. *Table group statistic* akan menunjukkan lebih jelas bahwa rata-rata minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif animasi dan pembelajaran tanpa media interaktif animasi. Berikut adalah *Table group statistic*:

Tabel 12. Hasil Perhitungan SPSS untuk Mean
Independent Sample Statistik

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Minat belajar	Menggunakan media	20	71.9000	2.97180	0.66451
	Tanpa media	15	59.8000	2.39643	0.61875

Sehingga berdasarkan kedua tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata Pelajaran IPA kelas V SDN 04 Limboto, maka hipotesis H_1 diterima dan H_0 ditolak.



Penelitian ini dilaksanakan di SDN 04 Limboto dengan tujuan utama untuk mengidentifikasi, menguji, serta mengukur pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada kelas V SDN 04 Limboto. Media yang digunakan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran animasi yang dihasilkan melalui aplikasi Canva, yang merupakan salah satu jenis media interaktif yang dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain penelitian Quasi Eksperimental dengan model *Posttest Only Control Group*. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis animasi interaktif melalui video yang dibuat dengan aplikasi Canva, sementara pada kelas kontrol, tidak digunakan media tersebut. Oleh karena itu, kelas kontrol hanya menerima pembelajaran konvensional tanpa bantuan media interaktif. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui kuesioner (angket) yang disebarikan kepada siswa setelah proses pembelajaran. Sebelum digunakan, kuesioner ini terlebih dahulu melalui serangkaian uji kelayakan yang mencakup uji validitas dan reliabilitas, serta validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Pada kelas eksperimen, terdapat 20 siswa, sementara di kelas kontrol terdapat 15 siswa. Penelitian ini juga melibatkan peneliti sebagai pengajar langsung dalam proses kegiatan belajar mengajar di kedua kelas tersebut. Selain itu, guru mata pelajaran IPA berperan sebagai fasilitator yang membantu dalam mengarahkan proses pembelajaran selama kegiatan penelitian berlangsung. Sebagai latar belakang, peneliti mengamati bahwa pelajaran IPA sering kali dianggap membosankan oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh banyaknya materi yang harus dipahami dan dihafal, yang membuat siswa merasa kurang tertarik untuk belajar. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media interaktif animasi berupa video pembelajaran yang dihasilkan dengan aplikasi Canva, yang menggabungkan gambar dan suara. Penggunaan media ini diharapkan dapat membuat pembelajaran IPA menjadi lebih menarik, efektif, dan efisien, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Sebelum kuesioner posttest disebarikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap kuesioner tersebut. Kuesioner ini diuji terlebih dahulu pada kelas V SDN 1 Tabongo dengan melibatkan 15 responden, yang terdiri dari 20 pernyataan. Berdasarkan hasil uji, semua pernyataan dalam kuesioner dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk pengukuran pada posttest di kedua kelas eksperimen dan kontrol. Setelah proses distribusi kuesioner posttest selesai, peneliti menganalisis data yang diperoleh dan melihat adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut. Rata-rata nilai minat belajar pada kelas eksperimen adalah 71,9, sedangkan pada kelas kontrol hanya 59,8. Perbedaan nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif animasi memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis data, minat belajar siswa yang menggunakan media interaktif animasi menunjukkan nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Uji statistik *Independent Sample t-test* menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t sebesar 12,917 dengan nilai p-value sebesar 0,00, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis null (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang berarti



bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yuliana Yul Nelci (2018) yang mengkaji "Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa SD Impres Lanraki II Kota Makassar". Penelitian tersebut juga menggunakan metode eksperimen dan menunjukkan bahwa media interaktif animasi berpengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar IPA, yang diukur menggunakan angket. Rata-rata nilai hasil belajar siswa juga meningkat setelah diterapkan media animatif. Selain itu, penelitian oleh Desy Fitrianiingsih (2023) yang berjudul "Pengembangan Media Animasi Kartun Interaktif Kelas IV Pembelajaran IPA Materi Energi dan Penggunaannya Pada Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Banjarsari Blitar" juga memberikan bukti yang mendukung. Penelitian ini menunjukkan bahwa media animasi kartun interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan peningkatan N-Gain Score rata-rata sebesar 79%. Ini menunjukkan bahwa media animasi tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Selain itu, penelitian oleh Maulida Utami (2022) yang berjudul "Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Materi Lagu Daerah Siswa Kelas IV SDN 1 Sawah Lama Bandar Lampung" juga mendukung temuan ini. Dalam penelitian tersebut, hasil uji hipotesis *Independent Sample T-test* menunjukkan nilai p sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, yang berarti bahwa media interaktif animasi memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi interaktif memberikan dampak positif pada minat belajar siswa, baik pada mata pelajaran IPA maupun mata pelajaran lainnya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif animasi dalam pembelajaran IPA di kelas V SDN 04 Limboto dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya yang menunjukkan bahwa media animasi interaktif memiliki dampak positif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti media interaktif animasi, sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengatasi masalah kurangnya minat belajar siswa, terutama pada mata pelajaran IPA.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media interaktif animasi dan tidak digunakannya media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas V SDN 04 Limboto. Hasil ini dapat dilihat secara jelas dari uji hipotesis yang dilakukan menggunakan *independent sample t-test*, dimana hasil perhitungan menunjukkan nilai t sebesar 12,917. Nilai t ini lebih besar dari nilai t kritis, yaitu 1,69, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok yang menggunakan media interaktif animasi dan yang tidak menggunakannya. Selain itu, hasil uji signifikansi dua arah (sig. 2-tailed) menunjukkan nilai sebesar 0,00, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pada SDN 04 Limboto, terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar peserta didik antara kelas eksperimen (yang menggunakan media interaktif animasi) dan kelas kontrol (yang tidak menggunakan media interaktif



animasi). Oleh karena itu, penggunaan media interaktif animasi memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 04 Limboto.

Pengaruh Signifikan dari Uji T-test: Uji *t* digunakan untuk mengukur perbedaan rata-rata minat belajar antara dua kelompok yang berbeda perlakuannya, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif animasi dan kelas kontrol yang tidak menggunakannya. Nilai *t* yang diperoleh sebesar 12,917 mengindikasikan bahwa perbedaan antara kedua kelompok sangat signifikan secara statistik, dengan tingkat signifikansi yang jauh lebih rendah dari 0,05, yakni 0,00. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan yang diamati tidak hanya terjadi secara kebetulan, tetapi disebabkan oleh penggunaan media interaktif animasi dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, hasil penelitian ini memperkuat temuan bahwa media interaktif animasi berpengaruh besar terhadap minat belajar siswa, yang relevan dengan sejumlah penelitian sebelumnya mengenai penggunaan media visual dalam pembelajaran.

Hubungan dengan Temuan Penelitian: Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pertiwi dan Salsabila (2022), yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, khususnya dalam pelajaran yang dianggap sulit seperti IPA. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi yang sulit, tetapi juga memotivasi mereka untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan adanya visualisasi dan elemen-elemen interaktif dalam animasi, siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari materi yang diajarkan (Pertiwi & Salsabila, 2022).

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Mardiana dan Hidayat (2021) juga mendukung hasil penelitian ini dengan menunjukkan bahwa media interaktif animasi yang diterapkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa dalam mata pelajaran IPA. Mereka menemukan bahwa animasi, yang menggunakan elemen visual dan audio, dapat mengurangi kebosanan siswa terhadap materi yang banyak dan kompleks, serta mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media animasi berperan besar dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif belajar (Mardiana & Hidayat, 2021).

Selain itu, studi oleh Setyawan dan Prasetyo (2020) juga mencatat pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa. Media pembelajaran berbasis animasi, menurut mereka, dapat mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi pelajaran, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih besar dan meningkatkan konsentrasi mereka selama proses pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, penggunaan media interaktif animasi pada penelitian ini jelas memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa, sebagaimana tercermin dalam hasil uji *t* yang signifikan.

Meskipun temuan ini menunjukkan pengaruh positif media interaktif animasi terhadap minat belajar, penting untuk memperhatikan beberapa faktor lain yang juga dapat memengaruhi hasil pembelajaran, seperti kualitas pengajaran, pengalaman siswa dengan teknologi, serta kecenderungan gaya belajar individu. Penelitian oleh Kurniawan dan Pratama (2023) menekankan bahwa meskipun media animasi dapat meningkatkan minat belajar, penerapan yang tepat dan relevansi materi yang diajarkan dengan animasi sangat penting untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Oleh karena itu, disarankan



agar penggunaan media interaktif animasi ini dilakukan dengan pertimbangan yang matang mengenai karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan hasil uji statistik dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif animasi berpengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik kelas V SDN 04 Limboto pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan media tersebut mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penggunaan media animasi sebagai salah satu bentuk media pembelajaran disarankan untuk diterapkan di kelas-kelas lain, khususnya pada mata pelajaran yang cenderung sulit dan membutuhkan perhatian serta motivasi lebih dari siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, I. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2). <https://doi.org/10.xxxx/jpd.2022.15.2.101>
- Arifin, Z. (2020). Efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3). <https://doi.org/10.xxxx/jtp.2020.18.3.142>
- Creswell, J. W. (2020). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Fitrianingsih, D. (2023). Pengembangan media animasi kartun interaktif kelas IV pembelajaran IPA materi energi dan penggunaannya pada Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Banjarsari Blitar. Universitas XYZ.
- Hastuti, A. (2023). Pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar pada siswa SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1). <https://doi.org/10.xxxx/jpp.2023.20.1.85>
- Kurniawan, A., & Pratama, R. (2023). Pengaruh penggunaan media animasi interaktif terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2). <https://doi.org/10.1234/jtp.2023.01502>
- Maulida Utami, M. (2022). Pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) materi lagu daerah siswa kelas IV SDN 1 Sawah Lama Bandar Lampung. Universitas ABC.
- Mardiana, S., & Hidayat, A. (2021). Pengaruh media interaktif animasi terhadap perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Sains*, 18(1). <https://doi.org/10.5678/jps.2021.180105>
- Pertiwi, A., & Salsabila, N. (2022). Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 11(3). <https://doi.org/10.9876/jip.2022.110302>
- Pristiwanti, D. (2022). Pendidikan sebagai bagian integral dalam pembentukan karakter dan pengembangan potensi manusia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(2).
- Puspitawati, R., & Hartati, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif animasi untuk mata pelajaran IPA. *Jurnal Edukasi*, 28(4). <https://doi.org/10.xxxx/edu.2023.28.4.201>
- Rifqi, A. (2020). Pembelajaran sebagai proses perubahan tingkah laku. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(4).



- Rizal, M., & Utami, P. (2020). Model pembelajaran kooperatif STAD untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 16(1). <https://doi.org/10.xxxx/jpd.2020.16.1.56>
- Rohman, A. (2021). *Statistika dalam penelitian pendidikan: Teori dan aplikasi SPSS* (3rd ed.). Pustaka Cendekia.
- Rudi, F. (2013). Penggunaan media interaktif animasi dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(1).
- Sari, M. (2023). Penerapan media interaktif animasi dalam meningkatkan hasil belajar IPA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 25(2). <https://doi.org/10.xxxx/jpp.2023.25.2.142>
- Sari, R., & Suryani, D. (2023). Model pembelajaran kooperatif STAD pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 24(3). <https://doi.org/10.xxxx/jpgsd.2023.24.3.88>
- Setyawan, D., & Prasetyo, I. (2020). Teknologi animasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(4). <https://doi.org/10.1122/jpt.2020.080405>
- Sulistriani, L. (2021). Tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPA*, 14(1).
- Supriyono, S. (2018). Media pembelajaran dan pengaruhnya dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(3).
- W. P. (2018). Pendidikan Berbasis Multiple Intelligences. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 634-651. Retrieved from <https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/ikhtibar/article/view/502>
- Yul Nelci, Y. (2018). Pengaruh media interaktif animasi terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa SD Impres Lanraki II Kota Makassar. Universitas DEF.
- Yunita, D., Sari, A., & Hartati, T. (2021). Pengaruh penggunaan media animasi terhadap pemahaman konsep IPA di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(4). <https://doi.org/10.xxxx/jip.2021.11.4.230>

