

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS DI SD NEGERI 178 / IV KOTA JAMBI

Dian Rahmawati¹, Atri Widowati², Indryani³

^{1,2,3,4,5}Magister Pendidikan Dasar, Universitas Jambi, Indonesia

Alamat e-mail: dianrahmawati939@gmail.com

ABSTRACT

The use of animated video-based learning media can be an interesting alternative for teaching science material. Animated videos explain abstract scientific concepts in a visual and interesting way and stimulate students' curiosity so that learning becomes more interactive and fun. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method with the research subjects being class V students at SD Negeri 178/IV Jambi City. The research procedure follows Suharsimi Arikunto's PTK model which consists of four stages, namely planning, acting, observation and reflection. The data in this research was collected through observation and documentation methods. The research results showed that the achievement of students' interest in learning at SDN 178/IV Jambi City increased from 56.92% in cycle I to 80.15% in cycle II, with an average increase of 68.53%. This increase can be seen in every indicator of learning interest: concentration of attention and thoughts on learning increased from 60.38% in cycle I to 85.38% in cycle II; willingness to learn from 53.46% in cycle I to 79.61% in cycle II; willingness to actively learn from 57.30% in cycle I to 80.00% in cycle II; and efforts to realize the desire to learn from 55.77% in cycle I to 76.53% in cycle II. This increase in interest in learning is caused by improvements made by teachers in the learning process, from the introductory to the closing stages, as well as the use of animated video media that is attractive to students.

Keyword: Animation Videos, Interest in Learning

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat menjadi alternatif yang menarik untuk mengajarkan materi IPAS. Video animasi menjelaskan konsep-konsep ilmiah yang abstrak secara visual dan menarik, serta merangsang rasa ingin tahu siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian siswa kelas V SD Negeri 178/IV Kota Jambi. Prosedur penelitian mengikuti model PTK dari Suharsimi Arikunto yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection). Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui metode observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pencapaian minat belajar siswa di SDN 178/IV Kota Jambi meningkat dari 56,92% pada siklus I menjadi 80,15% pada siklus II, dengan rata-rata kenaikan sebesar 68,53%. Peningkatan ini terlihat pada setiap indikator minat belajar: pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran meningkat dari 60,38% pada siklus I menjadi 85,38% pada siklus II; adanya kemauan untuk belajar dari 53,46% pada siklus I menjadi 79,61%

pada siklus II; kemauan untuk aktif belajar dari 57,30% pada siklus I menjadi 80,00% pada siklus II; dan upaya untuk merealisasikan keinginan belajar dari 55,77% pada siklus I menjadi 76,53% pada siklus II. Peningkatan minat belajar ini disebabkan oleh perbaikan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran, mulai dari tahap pendahuluan hingga penutup, serta penggunaan media video animasi yang menarik bagi siswa.

Kata Kunci: Video Animasi, Minat Belajar

A. Pendahuluan

Perubahan zaman yang semakin pesat tidak lepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Perkembangan ini memudahkan masyarakat dalam mencari dan menemukan berbagai informasi yang dibutuhkan serta mendorong pemikiran yang lebih maju dan kreatif. Teknologi yang semakin canggih saat ini membuktikan bahwa kehidupan manusia terus berkembang dan berinovasi dalam berbagai aspek. Salah satu bidang yang sangat dipengaruhi oleh perkembangan IPTEK adalah pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting karena melibatkan pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyampaian materi, dan peserta didik sebagai penerima materi pembelajaran. Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran, perkembangan IPTEK mendorong adanya pembaruan seiring kemajuan zaman.

Abad ke-21 menuntut manusia untuk menjadi sumber daya yang berkualitas dan maju sesuai perkembangan zaman. Era ini ditandai dengan perkembangan informasi digital yang mewarnai kehidupan manusia (Eva et al., 2020). Pemerintah Indonesia mendukung pembelajaran abad ke-21 yang diterapkan dalam kurikulum nasional. Pembelajaran abad ke-21 dikemas secara inovatif, tidak monoton, dan tidak hanya mengandalkan metode hafalan seperti pendidikan sebelumnya. Penggunaan media berbasis digital yang memanfaatkan teknologi canggih menjadi salah satu strategi pembelajaran yang tren saat ini. Pembelajaran abad ke-21 menekankan pada kompetensi 4C (Critical thinking, Creative thinking, Collaboration, dan Communication) (Annisa et al., 2023).

Pendidikan abad ke-21 bertujuan mempersiapkan generasi Indonesia menghadapi kemajuan teknologi dan komunikasi dalam kehidupan

bermasyarakat. Pembelajaran ini merupakan implikasi dari perkembangan masyarakat yang telah bergeser dari masyarakat primitif ke agraris, industri, dan kini menuju masyarakat informatif yang ditandai dengan digitalisasi. (Kristiyanto, 2019) menyatakan bahwa salah satu indikator pencapaian pendidikan di era industri abad ke-21 adalah implementasi literasi digital.

Perkembangan pendidikan di era digital dan revolusi industri menuntut penyesuaian kurikulum yang sesuai dengan situasi saat ini. Metode, model, dan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk menentukan keberhasilan peserta didik. (Afif, 2019) menyatakan bahwa keberhasilan sekolah terletak pada efisiensi dan efektivitas peran pendidik. Sekolah sebagai lembaga pendidikan bertugas menyelenggarakan proses pendidikan dan pembelajaran untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Di era digital, pendidik harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, kreatif, menarik, dan inovatif. Pemanfaatan sumber belajar berteknologi mutakhir merupakan salah satu cara agar kegiatan belajar

menjadi lebih menyenangkan bagi siswa (Maulani et al., 2022)

Sumber belajar berteknologi memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan visual, serta memudahkan akses bagi peserta didik. Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti perangkat lunak pembelajaran, aplikasi mobile, dan multimedia interaktif, dapat menarik minat belajar siswa serta membangkitkan motivasi belajar. Media ini juga dapat digunakan sebagai alat bantu pendidikan dalam proses pembelajaran, membuatnya lebih menarik dan menyenangkan.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta memberikan rangsangan psikologis positif terhadap siswa. Media pembelajaran memperjelas, memudahkan, dan membuat pesan pembelajaran lebih menarik, sehingga membangkitkan minat dan meningkatkan efisiensi proses belajar (Iswara & Rosneli, 2015)

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di kelas V SD Negeri 178 Kota Jambi, diketahui bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS rendah. Siswa mengalami

kesulitan memahami konsep-konsep ilmiah yang diajarkan dengan metode konvensional berbasis teks dan gambar diam. Hal ini terlihat dari rendahnya antusiasme siswa, kurangnya keterlibatan aktif, dan rendahnya hasil evaluasi yang di bawah kriteria ketuntasan minimal. Minat belajar mempengaruhi prestasi dan hasil belajar siswa. (Ratnasari, 2017) menyatakan bahwa proses belajar mengajar berjalan lancar jika disertai dengan minat terhadap pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat menjadi alternatif yang menarik untuk mengajarkan materi IPAS. Video animasi menjelaskan konsep-konsep ilmiah yang abstrak secara visual dan menarik, serta merangsang rasa ingin tahu siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini dapat meningkatkan minat belajar siswa di SD Negeri 178/IV Kota Jambi. Minat belajar adalah rasa suka dan keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa paksaan, dan berkaitan dengan penerimaan hubungan antara diri sendiri dan sesuatu di luar diri. Minat belajar yang tinggi dapat

meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, penelitian ini berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS di SD Negeri 178/IV Kota Jambi."

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian siswa kelas V SD Negeri 178/IV Kota Jambi. Sebanyak 26 siswa, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, menjadi subjek dalam penelitian ini. Penelitian dilaksanakan pada semester dua (genap) tahun pelajaran 2023/2024 di SD Negeri 178/IV Kota Jambi. Prosedur penelitian mengikuti model PTK dari Suharsimi Arikunto yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection). Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui metode observasi dan dokumentasi.

Keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan dua kriteria yaitu: pertama, hasil observasi menunjukkan bahwa guru dan siswa

melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Kedua, proses pembelajaran dianggap berhasil jika minimal 75% peserta didik mencapai nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SD Negeri 178/IV Kota Jambi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa minat belajar IPAS siswa kelas V di SD Negeri 178 Kota Jambi masih rendah. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menggunakan media video animasi dalam pembelajaran IPAS guna meningkatkan minat belajar siswa. Menurut (Isnaini et al., 2023) media pembelajaran dapat digunakan untuk menginspirasi dan memotivasi siswa dalam belajar, sehingga pada akhirnya meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. Oleh karena itu dalam penelitian penggunaan media video animasi diperlukan dalam meningkatkan minat belajar.

Indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lima aspek: adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran, kemauan

untuk belajar, kemauan dari dalam diri untuk aktif belajar, dan upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar.

Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan setelah semua perangkat pembelajaran siap digunakan. Rata-rata pencapaian minat belajar siswa pada pertemuan pertama hingga kedua adalah 53,08% dan 60,76%. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I belum optimal, dengan beberapa siswa masih berbicara dan bermain dengan teman saat guru menjelaskan materi, serta pasif dalam sesi tanya jawab karena kurang memperhatikan.

Evaluasi siklus I dilakukan untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus II. Perbaikan meliputi penggunaan media video animasi yang lebih menarik, penguasaan kondisi kelas yang lebih baik oleh guru, serta pemberian reward atau hadiah untuk memotivasi siswa agar lebih giat selama pembelajaran. Perbaikan ini menyebabkan peningkatan minat belajar siswa sebesar 23,23%, dari 56,92% menjadi 80,15%.

Berdasarkan hasil observasi, pencapaian minat belajar siswa di SDN 178/IV Kota Jambi meningkat

dari 56,92% pada siklus I menjadi 80,15% pada siklus II, dengan rata-rata kenaikan sebesar 68,53%. Peningkatan ini terlihat pada setiap indikator minat belajar: pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran meningkat dari 60,38% pada siklus I menjadi 85,38% pada siklus II; adanya kemauan untuk belajar dari 53,46% pada siklus I menjadi 79,61% pada siklus II; kemauan untuk aktif belajar dari 57,30% pada siklus I menjadi 80,00% pada siklus II; dan upaya untuk merealisasikan keinginan belajar dari 55,77% pada siklus I menjadi 76,53% pada siklus II.

Peningkatan minat belajar ini disebabkan oleh perbaikan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran, mulai dari tahap pendahuluan hingga penutup, serta penggunaan media video animasi yang menarik bagi siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media video animasi efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media video animasi dalam pembelajaran IPAS

efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SD Negeri 178/IV Kota Jambi. Pada siklus I, terjadi peningkatan minat belajar siswa dengan adanya perbaikan dalam respon dan antusiasme mereka terhadap pembelajaran, meskipun peningkatan tersebut belum mencapai tingkat optimal. Penggunaan media video animasi membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan melalui visualisasi yang lebih jelas dan menarik.

Evaluasi pada siklus I digunakan sebagai dasar untuk perbaikan di siklus II, yang melibatkan penggunaan media video animasi yang lebih menarik, penguasaan kelas yang lebih baik oleh guru, serta pemberian reward untuk memotivasi siswa. Setelah perbaikan, minat belajar siswa meningkat signifikan. Secara keseluruhan, penerapan media video animasi dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 178/IV Kota Jambi telah memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa, menjadikannya strategi yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

18.2019.39

- Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 117–129.
<https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>
- Annisa, P., Gultom, F., & Debora, M. (2023). Penerapan Optimalisasi Keterampilan 4C (Creative Thinking, Critical Thinking And Problem Solving, Communication, Collaboration) Dalam Pembelajaran Contextual Oral Language Skills. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 7(3), 391–399.
- Eva, R. P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–7.
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–51.
<https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.183>
- Iswara, T., & Rosneli. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 55–63.
- Kristiyanto, W. (2019). Prospects of Physics Learning Media Based on Android: Strategic Studies Entering the Industrial Era in The 21st Century. *ICERI*, 330(Iceri 2018), 195–199.
<https://doi.org/10.2991/iceri-18.2019.39>
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546.
<https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>
- Ratnasari, I. W. (2017). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 289–293.
<https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v5i2.4377>