

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA  
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) DALAM  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V  
DI SD S TIGA HATI KEPENUHAN HULU**

Rezita Hermarani<sup>1</sup>, Pariang Sonang Siregar<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Rokania

<sup>1</sup>[Hermaranirezita@gmail.com](mailto:Hermaranirezita@gmail.com), <sup>2</sup>[pariangsonangsiregar@rokania.ac.id](mailto:pariangsonangsiregar@rokania.ac.id)

**ABSTRACT**

*Interactive learning media based on animated videos has an attractive visual appeal that can stimulate students to analyze, think, be motivated, and enhance students' interest in learning. The aim of this research is to determine the effectiveness and impact of using interactive learning media in social studies (IPS) to increase students' interest in learning. The subjects of this research consisted of 29 fifth-grade students at SD S Tiga Hati Kepenuhan Hulu. This study utilized classroom action research (CAR) methods obtained through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results showed an increase in students' interest in learning in each cycle, with the highest success rate in cycle II at 94% (very good) and the lowest in the pre-cycle at 39.9% (poor). This research can be concluded as successful and effective in enhancing students' interest in learning.*

**Keywords:** *Interactive Learning Media, IPAS, students' interest in learning.*

**ABSTRAK**

Media pembelajaran interaktif berbasis video animasi memiliki daya tarik gambar yang dapat merangsang siswa untuk menganalisis, berpikir, memiliki sisi motivasi dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas dan dampak dari penggunaan media pembelajaran interaktif pada pelajaran IPAS dalam meningkatkan minat belajar siswa. Subjek penelitian ini terdiri dari 29 siswa kelas V di SD S Tiga Hati Kepenuhan Hulu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang didapatkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa pada setiap siklusnya dengan taraf keberhasilan tertinggi pada siklus II (II) dengan persentase 94% (sangat baik) dan terendah pada pra-siklus dengan persentase 39.9% (kurang). penelitian ini dapat disimpulkan berhasil dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran Interaktif, IPAS, dan Minat Belajar siswa.

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi ialah bukti nyata bahwa kehidupan terus berubah dan berevolusi dalam segala aspek termasuk dalam pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk dapat mengembangkan potensi mereka. Dunia pendidikan saat ini telah memasuki era *society* 5.0 dengan konsep gabungan teknologi dengan kehidupan sehari-hari dalam meningkatkan kualitas hidup.

Temuan mengungkapkan bahwa masih ada guru yang menggunakan buku teks dan LKS yang disediakan oleh pemerintah dan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan di lingkungan pembelajaran (Meilana & Aslam, 2022). Fenomena ini menjadi penyebab siswa sulit memahami materi yang disampaikan. Untuk mencapai tujuan ini, perlu dilakukan upaya dengan memanfaatkan berbagai jenis teknologi seperti komputer, laptop, tablet, dan teknologi lainnya sebagai media pembelajaran mulai dari pembuatan materi hingga proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi dapat menggantikan paradigma lama yakni

proses pembelajaran dari metode ceramah yang berpatokan pada buku teks dan LKS yang dianggap monoton digantikan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif ialah jenis media yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi langsung dengan konten. Keefektifan dan kemenarikan dalam penggunaan alat ini membantu siswa untuk lebih giat belajar, sesuai dengan tujuan pembelajaran serta tidak lagi berpatokan dengan sistem belajar yang sebelumnya "*learning with effort*" digantikan dengan "*learning with fun*". media pembelajaran interaktif ialah alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran dengan memadukan elemen digital seperti teks, grafik, video, gambar bergerak, dan suara. Media ini memungkinkan siswa berinteraksi langsung dalam proses pembelajaran di kelas, meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman, dan daya ingat mereka. Dirancang dalam bentuk pembelajaran mandiri, media interaktif memberikan pengalaman yang menyenangkan dan dapat memotivasi siswa dalam proses belajar, serta menjadi langkah awal tercapainya tujuan pembelajaran yang

optimal (Safitri, 2022).

Media pembelajaran animasi dapat merepresentasikan suatu yang kompleks atau rumit dibanding merepresentasikannya lewat gambar maupun kalimat yang dapat digunakan dalam memaparkan materi pembelajaran. Pemaparan topik pembelajaran akan dijelaskan dengan bantuan visualisasi. Selain itu, daya tarik gambar dapat merangsang siswa untuk menganalisis dan berpikir, menunjukkan bahwa media belajar yang hidup memiliki sisi motivasi dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Minat belajar merupakan aspek psikologi seseorang yang nampak dalam beberapa gejala, seperti: gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman (Sirait, 2016).

Pasaribu et al. (2019) mengemukakan bahwa indikator minat yang dapat dikenal atau dapat dilihat melalui proses belajar diantaranya yaitu : ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, kesadaran dalam melakukan tindakan belajar dan mewujudkan perilaku yang terarah serta mendorong siswa untuk

memperoleh indeks prestasi yang tinggi dalam pelajaran IPAS.

IPAS merupakan gabungan dari pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan harapan agar siswa dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Pada kurikulum merdeka, IPA dan IPS dileburkan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS dikarenakan bersifat dinamis dan menggunakan sudut pandang yang luas sehingga dapat diajarkan secara bersamaan (Fajarwati, 2023).

Dalam penelitian ini penulis membatasi materi yang akan diteliti yaitu materi harmoni dan ekosistem yang berisi informasi tentang makhluk hidup dalam satu ekosistem, bagaimana cara makhluk hidup pada suatu ekosistem memperoleh energi, dan keterkaitan antara tumbuhan dan hewan dalam suatu ekosistem (Syafa'atin, 2024).

Tujuan dari mempelajari IPAS ialah, sebagai berikut :

1. Siswa dapat mengembangkan kemampuannya dan memiliki ketertarikan serta rasa ingin tahu dalam mengkaji fenomena yang ada di sekitarnya
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan

alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.

3. Mengembangkan keterampilan inkuiri dalam mengidentifikasi, merumuskan dan menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana kehidupan berubah dari waktu ke waktu.
5. Memahami arti berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.
6. Mengembangkan dan menerapkan pelajaran IPAS dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan Observasi awal terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran IPAS di SD S Tiga Hati Kepenuhan Hulu diantaranya:

1. Penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan konsep pembelajaran kurikulum saat ini.
2. Siswa tidak memahami materi pembelajaran dan tidak aktif dalam proses pembelajaran.
3. Memiliki keterbatasan fasilitas dan infrastruktur dalam penerapan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran

Interaktif pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V di SD S Tiga Hati Kepenuhan Hulu" yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas dan dampak dari penggunaan media pembelajaran interaktif pada pelajaran IPAS dalam meningkatkan minat belajar siswa di SD S Tiga Hati Kepenuhan Hulu.

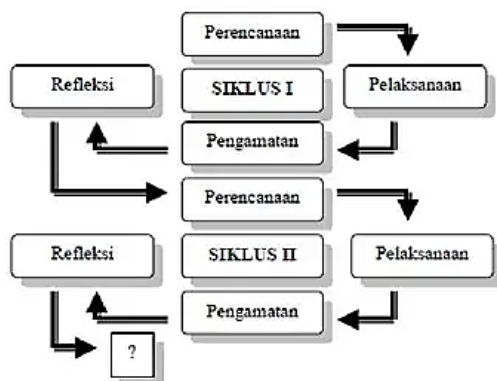
## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan jenis penelitian PTK partisipan. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah guru pelajaran IPAS dan siswa kelas V SD S Tiga Hati Kepenuhan Hulu. Dengan jumlah siswa sebanyak 29 orang.

PTK partisipan ialah penelitian yang melibatkan peneliti secara aktif dalam seluruh proses penelitian. Adapun tujuan pendekatan dalam penelitian ini yaitu untuk memahami secara mendalam berbagai persepsi, interpretasi, dan reaksi terhadap media pembelajaran interaktif, serta dinamika interaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Adapun prosedur penelitian ini

menggunakan model Kurt Lewin yang terdiri dari 4 tahapan, yakni: perencanaan (*Planning*), tindakan (*Action*), observasi (*Observation*), dan refleksi (*Reflection*) terdapat pada Gambar 1 (Arikunto, 2012).



**Gambar 1.** Siklus PTK

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan pedoman observasi, wawancara, dokumen, dan angket yang terbagi menjadi dua yaitu: lembar wawancara dan angket

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu: wawancara, observasi kelas, dokumen, dan angket. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis persentase skor yang diperoleh dari masing-masing indikator dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Item}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah Keseluruhan}}{n}$$

Adapun taraf keberhasilan pada penelitian ini merupakan modifikasi

dari penelitian Erliana (2024) yaitu sebagai berikut :

- 0% - 20% : Sangat Kurang
- 21% - 40% : Kurang
- 41% - 60% : Cukup
- 61% - 80% : Baik
- 81% - 100% : Sangat Baik

Data Penelitian ini bersifat kredibel dan uji keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber (Sugiyono, 2015).

### C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada bulan April-Juni 2025 tahun ajaran 2025/2026 di SD S Tiga Hati Kepenuhan Hulu dengan melibatkan 29 siswa kelas V, dalam meningkatkan minat belajar siswa dapat diketahui dengan melihat perasaan senang, perhatian siswa, ketertarikan siswa, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPAS. Dalam hal ini, pemilihan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi efektif digunakan dalam proses pembelajaran dan dibuktikan dengan adanya peningkatan pada setiap siklusnya.

#### 1. Penelitian Pra-siklus (Selasa, 22 April 2025)

##### Perencanaan Tindakan :

- Menyusun modul ajar sesuai materi

harmoni dalam ekosistem yaitu : memakan dan dimakan, transfer energi antarmakhluk hidup dan ekosistem yang harmonis.

- Menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi guru dan siswa, serta Mempersiapkan alat kerja pembelajaran konvensional.
- Menerapkan media pembelajaran dengan metode ceramah dan penggunaan media papan tulis.
- Mengamati antusiasme, keaktifan dan kesulitan siswa.

#### **Pelaksanaan Tindakan :**

- Kegiatan Awal  
memulai proses pembelajaran dengan membaca doa dan absensi kehadiran siswa. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan dan capaian dalam proses pembelajaran.
- Kegiatan Inti  
Guru mulai menjelaskan materi pembelajaran dan mengarahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal yang ada di buku LKS.
- Kegiatan Penutup  
Kegiatan ini diakhiri dengan melakukan evaluasi pembelajaran dan membuat kesimpulan sebelum mengakhiri pertemuan dengan membaca doa dan salam.

#### **Hasil Observasi :**

##### **a) Hasil Observasi Pra-siklus**

Hasil observasi aktivitas guru dan siswa Pra-siklus dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Observasi Pra-siklus

No.	Kegiatan	Persentase	Ket
1.	Observasi Aktivitas Guru	54%	Cukup
2.	Observasi Aktivitas Siswa	48%	Cukup

Berdasarkan hasil Tabel 1, disimpulkan bahwa aktivitas guru dan siswa dalam kriteria penilaian Cukup.

##### **b) Minat Belajar siswa Pra-siklus**

Hasil penilaian minat belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Minat Belajar Pra-siklus

Pra-Siklus			
No.	Indikator	Persentase	Ket
1.	Perasaan Senang	39.3%	Kurang
2.	Perhatian Siswa	42.4%	Cukup
3.	Keterarikan Siswa	38.6%	Kurang
4.	Keterlibatan Siswa	39.3%	Kurang
<b>Jumlah</b>		159.7%	
<b>Rata-rata</b>		39.9	Kurang

Berdasarkan hasil Tabel 2, diketahui bahwa minat belajar siswa di SD S Tiga Hati Kepenuhan Hulu dengan metode konvensional dalam kategori kurang (39.9%) disebabkan ketidaknyamanan dan minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

##### **Refleksi :**

Berdasarkan hasil observasi Pra-siklus, diketahui bahwa perasaan nyaman, perhatian siswa, ketertarikan siswa, keterlibatan siswa, dan media pembelajaran yang tepat memiliki

dampak positif pada siswa dalam proses pembelajaran.

## **2. Penelitian Siklus I**

### **Perencanaan Tindakan :**

- Menyusun modul ajar sesuai materi tentang memakan dan dimakan yang membahas rantai makanan dan jaring-jaring makanan.
- Menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi guru dan siswa. Serta, mempersiapkan alat kerja dalam proses pembelajaran seperti: laptop, proyektor, infokus, dan alat lainnya.
- Menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi dalam proses pembelajaran.
- Mengamati antusiasme, keaktifan dan kesulitan siswa.

### **Pelaksanaan Tindakan :**

#### **Pertemuan I (Selasa, 29 April 2025)**

- Kegiatan Awal  
Kegiatan awal pada siklus ini juga melakukan kegiatan awal yang sama seperti kegiatan awal pada Pra-siklus.
- Kegiatan Inti  
Guru mulai menjelaskan materi pembelajaran tentang materi rantai makanan melalui video animasi berupa gambar bergerak dalam meningkatkan minat belajar siswa

dan mengarahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal Individu, kelompok, dan melakukan diskusi diakhir proses pembelajaran.

- Kegiatan Penutup  
Kegiatan diakhiri dengan Kegiatan yang sama seperti kegiatan akhir pada pra-siklus.

#### **Pertemuan II (Selasa, 6 Mei 2025)**

- Kegiatan Awal  
Kegiatan awal pada siklus ini juga melakukan kegiatan awal yang sama seperti kegiatan awal pada siklus sebelumnya.
- Kegiatan Inti  
Guru mulai menjelaskan materi pembelajaran tentang materi jaring-jaring makanan melalui video animasi (gambar bergerak) dalam meningkatkan minat belajar siswa dan mengarahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal Individu, kelompok, dan melakukan diskusi diakhir proses pembelajaran.

- Kegiatan Penutup  
Kegiatan diakhiri dengan Kegiatan yang sama seperti kegiatan akhir pada siklus sebelumnya.

### **Hasil Observasi :**

#### **a) Hasil Observasi Siklus I**

Hasil observasi aktivitas guru dan siswa siklus I dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Observasi Siklus I

No.	Kegiatan	Persentase	Ket
1.	Observasi Aktivitas Guru	76%	Baik
2.	Observasi Aktivitas Siswa	70%	Baik

Berdasarkan hasil Tabel 3, disimpulkan bahwa aktivitas guru dan siswa dalam kriteria penilaian Baik.

### b) Minat Belajar siswa Siklus I

Hasil minat belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Minat Belajar Siklus I

Pertemuan I			
No.	Indikator	Persentase	Ket
1.	Perasaan Senang	47.6%	Cukup
2.	Perhatian Siswa	57.9%	Cukup
3.	Ketertarikan Siswa	65.2%	Baik
4.	Keterlibatan Siswa	56.9%	Cukup
<b>Jumlah</b>		227.6%	
<b>Rata-rata</b>		56.9	Cukup
Pertemuan II			
No.	Indikator	Persentase	Ket
1.	Perasaan Senang	60.7%	Baik
2.	Perhatian Siswa	70.3%	Baik
3.	Ketertarikan Siswa	69.7%	Baik
4.	Keterlibatan Siswa	68.3%	Baik
<b>Jumlah</b>		269%	
<b>Rata-rata</b>		67.2%	Baik

Berdasarkan hasil Tabel 4, diketahui bahwa persentase tertinggi pada pertemuan I terdapat pada indikator ketertarikan siswa dengan kategori baik (65.2%) dan taraf keberhasilan dalam kategori cukup (56.9%). Sedangkan pada pertemuan II, mengalami peningkatan sebesar 0.29% dengan persentase tertinggi terdapat pada indikator perhatian siswa dengan kategori baik (70.3%) dan taraf keberhasilan dalam meningkatkan minat belajar siswa kategori baik (67.2%).

### Refleksi :

Berdasarkan hasil observasi siklus I pertemuan I diketahui bahwa media pembelajaran interaktif memiliki dampak positif dalam proses pembelajaran di kelas. Namun, pada tahap awal penggunaan media pembelajaran ditemui masih banyak siswa yang tidak suka pelajaran IPAS, tidak memperhatikan penjelasan guru, tidak memahami materi, belum berani bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Oleh sebab itu, pada pertemuan II diharapkan guru dapat memperhatikan kenyamanan dan keterlibatan siswa dalam memahami materi di kelas. Pada pertemuan II, siswa mulai konsentrasi dalam memperhatikan materi pembelajaran, menyukai pelajaran IPAS, antusiasme dan aktif dalam tanya jawab pada proses pembelajaran di kelas.

### 3. Penelitian Siklus II

#### Perencanaan Tindakan :

- Menyusun modul ajar sesuai materi harmoni dalam ekosistem (transfer energi antarmakluk hidup dan ekosistem yang harmonis) yang akan membahas tentang piramida makanan, keseimbangan dan ketidakseimbangan ekosistem.
- Menyusun instrumen penelitian dan

mempersiapkan alat kerja yang sama dengan siklus I.

- Menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi dalam proses pembelajaran.
- Mengamati antusiasme, keaktifan dan kesulitan siswa.

#### **Pelaksanaan Tindakan :**

##### **Pertemuan I (Selasa, 20 Mei 2025)**

- Kegiatan Awal  
Kegiatan awal pada siklus ini juga melakukan kegiatan awal yang sama seperti kegiatan awal pada siklus sebelumnya.
- Kegiatan Inti  
Guru mulai menjelaskan materi pembelajaran tentang piramida makanan melalui video animasi berupa gambar bergerak dalam meningkatkan minat belajar siswa dan mengarahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal Individu, kelompok, dan melakukan diskusi diakhir proses pembelajaran.
- Kegiatan Penutup  
Kegiatan ini diakhiri dengan Kegiatan yang sama seperti kegiatan akhir pada pra-siklus.

##### **Pertemuan II (Selasa, 27 Mei 2025)**

- Kegiatan Awal  
Kegiatan awal pada siklus ini juga melakukan kegiatan awal yang sama seperti kegiatan awal pada

siklus sebelumnya.

- Kegiatan Inti  
Pada kegiatan ini guru menjelaskan materi tentang keseimbangan ekosistem dan ketidakseimbangan ekosistem melalui video animasi berupa gambar bergerak dalam meningkatkan minat belajar siswa dan mengarahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal Individu, kelompok, dan melakukan diskusi diakhir proses pembelajaran.
- Kegiatan Penutup  
Kegiatan ini diakhiri dengan Kegiatan yang sama seperti kegiatan akhir pada Pra-siklus hingga Siklus II Pertemuan I.

#### **Hasil Observasi :**

##### **a) Hasil Observasi Siklus II**

Hasil observasi aktivitas guru dan siswa siklus II dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil Observasi Siklus II

No.	Kegiatan	Pertemuan	Kategori
1.	Observasi Aktivitas Guru	94%	Sangat Baik
2.	Observasi Aktivitas Siswa	94%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil Tabel 5, disimpulkan bahwa aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya dan dalam kriteria penilaian sangat baik.

##### **b) Minat Belajar siswa Siklus II**

Hasil minat belajar siswa dapat

dilihat pada Tabel 6.

**Tabel 6.** Hasil Minat Belajar Siklus II

Pertemuan I			
No.	Indikator	Persentase	Ket
1.	Perasaan Senang	79.7%	Baik
2.	Perhatian Siswa	79%	Baik
3.	Ketertarikan Siswa	83.4%	Sangat Baik
4.	Keterlibatan Siswa	83.8%	Sangat Baik
Jumlah		325.9%	
Rata-rata		81.5%	Sangat Baik
Pertemuan II			
No.	Indikator	Persentase	Ket
1.	Perasaan Senang	88.6%	Sangat Baik
2.	Perhatian Siswa	92.1%	Sangat Baik
3.	Ketertarikan Siswa	96%	Sangat Baik
4.	Keterlibatan Siswa	98.3%	Sangat Baik
Jumlah		375%	
Rata-rata		94%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil Tabel 6, diketahui bahwa Pada siklus II pertemuan I mengalami peningkatan sebesar 0.27% dengan persentase tertinggi yaitu pada indikator Keterlibatan siswa dengan kategori sangat baik (83.8%) dan taraf keberhasilan dalam meningkatkan minat belajar siswa kategori sangat baik (81.5%). Sedangkan pada pertemuan II, taraf keberhasilan dalam penelitian ini mengalami kenaikan sebesar 0.17% dengan persentase tertinggi terdapat pada indikator keterlibatan siswa dengan kategori sangat baik (98.3%) dan taraf keberhasilan dalam meningkatkan minat belajar siswa kategori sangat baik (94%).

### Refleksi :

Pada siklus II pertemuan I dan II, diketahui bahwa siswa menyukai pelajaran IPAS, memiliki antusiasme yang tinggi, berperan aktif dalam proses pembelajaran, tidak takut dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, serta mulai terbiasa dengan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi.

Selanjutnya, pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara kepada guru dan siswa terkait pernyataan dan lembar observasi yang telah dikerjakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran IPAS yang disimpulkan sebagai berikut :

“informan mengatakan sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi, proses pembelajaran IPAS cukup membosankan dan banyak siswa yang tidak memahami materi dikarenakan IPAS merupakan pelajaran yang dominan hapalan. Dengan karakter siswa saat ini yang lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain game tidak menutup kemungkinan siswa akan cenderung

mengalami ketertinggalan yang disebabkan tidak paham materi, tidak memiliki keberanian untuk bertanya pada guru, bersikap pasif dan di rumah siswa tidak mengulang pelajarannya. Namun, setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis video animasi terdapat banyak peningkatan pada siswa. Salah satunya yaitu keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang pada tiap siklus mengalami peningkatan”.

Hal ini berkaitan dengan penelitian Ariska (2020), mengatakan yang memotivasi siswa untuk belajar ialah media yang menarik dan salah satu cara untuk membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran yaitu dengan penggunaan visual, audio, dan teks. Selain itu, pada penelitian Nuritha & Tsurayya (2021), menyebutkan penggunaan media video pembelajaran efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat membantu tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa dengan tampilan materi yang beragam dan animasi yang menarik. Oleh karena itu, dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan tergantung pada kepiawaian guru

dalam memotivasi siswa dan menyalurkan pengetahuan sesuai dengan intelektualitas dan personal siswa dalam proses pembelajaran (Siregar & Hatika, 2025).

#### **D. Kesimpulan**

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran interaktif video animasi dengan beragam gambar yang disajikan secara menarik efektif digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Efektivitas penggunaan media pembelajaran pada penelitian ini mengalami peningkatan pada tiap siklusnya mulai dari taraf keberhasilan Kurang (39.9%) pada pra-siklus hingga sangat baik (94%) pada siklus II pertemuan II.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

##### **Artikel In Press:**

- Fajarwati, D. S. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN 2 Pasuruan Kecamatan Penengahan Lampung Selatan. In *Angewandte Chemie International Edition* (Vol. 6, Nomor 11).
- Safitri, D. (2022). Pemanfaatan Copywriting untuk Meningkatkan Brand Awareness Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). In *Prosiding Seminar Nasional*

Wijayakusuma National  
Conference, 3(1), 30–34.

**Buku :**

Arikunto, S. (2012). *Penelitian Tindak Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Siregar, P. S., & Hatika, R. G. (2025). *Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish Digital (Grup Penerbitan CV. Budi Utama).

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: CV. Alfabeta.

Syafa'atin, S. I. (2024). *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Materi Harmoni dalam Ekosistem Menggunakan Aplikasi Quizizz untuk Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi. [Universitas Jambi]. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/66202>

**Jurnal :**

Ariska. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Audio Visual Terintegrasi Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 3 (1), 77-88.

Meilana, S., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5605–5613. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2815>

Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5 (1), 48-64. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.430>.

Pasaribu, d. s, Hendri, M., & N, S. (2019). Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick pada Materi Listrik Dinamis di Kelas X Sman 10 Muaro Jambi. *Jurnal Edufisika*, 2(4), 63.

Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 6(1), 35–43.