

## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPA SD

Maulidya Putri Pratama <sup>\*1)</sup>, Fitria Nur Hasanah <sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Prodi PGSD, Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan (FPIP), UnMuh Sidoarjo

<sup>2)</sup>Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, FPIP, UnMuh Sidoarjo

e-mail: maulidyapp12@gmail.com <sup>1)</sup>, fitrianh@umsida.ac.id <sup>2)</sup>

\* Corresponding author

Received: July 20<sup>th</sup>, 2023; Revised: Aug. 19<sup>th</sup>, 2023; Accepted: Sept. 18<sup>th</sup>, 2023; Published: January 04<sup>th</sup>, 2024

### ABSTRAK

Minat belajar siswa yang rendah serta suasana belajar yang kurang nyaman dan kurang bermakna dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Sebagian besar guru saat ini sangat jarang menggunakan media pembelajaran, guru cenderung fokus pada satu sumber yaitu buku, sehingga siswa sulit memahami materi yang abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media interaktif berbasis video terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen (*Posttest Only Control Design*). Populasi yang digunakan meliputi sebanyak 52 siswa Kelas V SDN Jimbaran Kulon, teknik pengumpulan data berupa angket, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah uji-t (t-test). Hasil analisis data uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan nilai signifikan lebih besar dari 0,05 dan nilai signifikansi uji-t sebesar 0,000 yang berarti  $\leq 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif berpengaruh pada minat belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Jimbaran Kulon.

Kata kunci : media interaktif; animasi; minat belajar

### PENDAHULUAN

Secara umum faktor yang mempengaruhi belajar dapat dibedakan menjadi dua golongan yaitu faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa) adalah hal-hal yang membangkitkan minat siswa itu sendiri, seperti perhatian siswa terhadap pembelajaran, rasa ingin tahu seorang siswa, kebutuhan seorang siswa dan motivasi seorang siswa. Dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar siswa) adalah hal-hal yang menjadi daya tarik siswa dari luar, seperti ketersediaan sarana prasarana atau sarana, motivasi dari keluarga, motivasi dari pendidik, serta kondisi lingkungan (Astri, 2021).

Minat dan motivasi belajar siswa terdapat dalam kitab kita yakni Al-Quran yang menjadi pedoman hidup bagi umat islam, bahwasannya telah ditunjukkan

pada firman Allah untuk kita memperdalam pengetahuan. Minat maupun motivasi belajar siswa untuk memperdalam ilmu pendidikan terdapat pada ayat Al-Quran mengenai pendidikan yang dapat menjadikan motivasi untuk terus belajar. Surah At-Taubah ayat 122 pada ayat Al-Quran yakni:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ  
كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ  
إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Mempunyai arti: “Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya ke medan perang. Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi

peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya”.

Minat adalah perasaan suka dan tertarik terhadap sesuatu atau suatu kegiatan tanpa mengatakannya (Widayanti et al., 2021). Minat belajar adalah dorongan internal seseorang untuk terlibat dalam proses belajar untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalamannya. Minat tumbuh dari keinginan dari siswa untuk mengetahui dan memahami suatu hal yang merangsang dan membimbing minat belajar siswa sehingga belajar lebih sungguh-sungguh, sehingga semakin kuat atau dekat hubungannya semakin besar pula minatnya. Rendahnya minat belajar siswa dapat disebabkan oleh adanya faktor eksternal, yakni kebanyakan guru memberi tugas berupa lembar kerja kepada siswa, kurang adanya pemanfaatan media pembelajaran dari guru yang dapat menggugah siswa dan membangkitkan minat siswa, pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki guru masih kurang dalam menggunakan bahan ajar, oleh karena itu menjadikan minat belajar siswa kurang atau menurun (Anggraeni et al., 2021).

Penurunan minat belajar siswa dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan aktivitas siswa yang menantang dapat membangkitkan minat belajar, secara bertahap melibatkan siswa dalam belajar yang nantinya membuahkan prestasi belajar yang meningkat. Dilihat dari faktor-faktor diatas, media pembelajaran dalam mengajar dan belajar adalah satu hal yang diperlukan untuk menumbuhkan minat belajar siswa dan memenuhi situasi pembelajaran saintifik dimana tidak digunakan atau ada media yang berbeda

untuk disediakan bagi siswa dengan bahan pelajaran sains. Oleh karena itu, salah satu keterampilan pendidik adalah menguasai berbagai cara menumbuhkan minat siswa dalam proses pembelajarannya. Kemampuan dalam hal ini dapat membentuk karakter siswa dan pemahaman tentang bagaimana siswa belajar.

Cara menumbuhkan minat belajar siswa adalah pemanfaatan lingkungan belajar yang dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa berupa media interaktif berbasis video untuk mendengar dan melihat. Sumber daya ini dapat berfungsi untuk memecahkan dan membuktikan suatu teori yang melibatkan pengamatan dan pengukuran kemajuan hasil belajar siswa. Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan sarana pendukung yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi keberhasilan pembelajaran (Rohman et al., 2020). Guru harus memahami bahwa media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dengan memilih lingkungan belajar media interaktif berbasis video, dimana perekamannya melalui melihat dan mendengar, diharapkan siswa juga dapat mendapatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang baik. Dengan hal ini media interaktif berbasis video meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini didukung dengan penelitian dari (Juniari & Putra, 2021) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif memperoleh kualifikasi yang baik, sehingga dapat membantu siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menyebabkan

semakin banyak perubahan di zaman yang bertambah canggih dan serba cepat (Prianti & Reznia, 2022). Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi memberikan dampak yang besar terhadap pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Dengan perkembangan lebih lanjut ini, guru dapat menggunakan media yang berbeda tergantung pada kebutuhan dan tujuan belajar. Sehingga guru dapat menyajikan konsep pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong siswa untuk menguasainya dengan lebih baik (Oktafiani et al., 2020). Guru harus mendalami hal-hal yang mendasari pembelajaran untuk mengetahui proses pembelajaran siswa, dikarenakan pembelajaran memiliki tujuan utama pembelajaran yakni untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan keterampilan siswa pada mata pelajaran tersebut. Upaya untuk mengatasi masalah rendahnya minat belajar siswa diperlukan perangkat pembelajaran baru yang menonjol dan tidak biasa dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pernyataan tersebut didukung dengan penelitian dari (Widayanti et al., 2021), dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Mi Al-Hikmah Ketami Kota Kediri” yang menunjukkan bahwa penelitian ini membuahkan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif yang di uji coba terhadap 35 siswa, mereka menghasilkan respon sangat baik dan membangunkan minat siswa dalam pembelajaran multimedia interaktif tersebut. Oleh karena itu, penggunaan media dalam belajar yang interaktif memiliki dampak yang signifikan terhadap minat belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran animasi berbasis video. Media pembelajaran berupa animasi adalah media berbasis gambar bergerak yang membantu untuk memahami pembelajaran. Dengan bantuan media pembelajaran animasi, siswa dapat lebih memahami materi yang sulit dipahami (Pamungkas & Koeswanti, 2021). Pembelajaran dengan video animasi divisualisasikan berupa gambar yang hidup, bermakna serta mengasyikkan, mudah di terima dan dipahami, serta memotivasi siswa. Media pembelajaran yang beranimasi memudahkan guru dalam menyampaikan sesuatu ataupun materi yang akan diajarkan sehingga anak lebih memahaminya dan menumbuhkan minat siswa. Dengan bantuan video animasi pembelajaran akan menyenangkan dan lebih hidup, serta siswa menjadi lebih aktif. Dengan hal ini didukung dalam penelitian terdahulu oleh (Edy et al., 2022), dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan” yang mengemukakan bahwa data hasil penelitian yaitu menunjukkan jika berpengaruh antara media video animasi terhadap minat belajar siswa SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan. Dengan demikian minat siswa dalam belajar meningkat dan hasil belajar yang dihasilkan berjalan sesuai dengan yang diinginkan.

Media video animasi adalah suatu metode alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran (LR Nisa, 2023). Media pembelajaran animasi mempunyai kemampuan yang dapat merepresentasikan suatu yang kompleks atau rumit dibanding merepresentasikannya melalui gambar

maupun kalimat. Dalam bantuan animasi mampu dipergunakan untuk memaparkan materi yang belum dilakukan dengan mata telanjang. Topik yang akan dijelaskan dapat 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. Pernyataan tersebut dapat didukung dengan hasil penelitian terdahulu oleh (Wulandari, D.T., & Sayekti, 2022), dengan judul *E-Animation Media to Improve the Understanding of Elementary School Science Learning* menyatakan bahwa dalam pembelajaran IPA banyak materi yang bersifat abstrak, sehingga diperlukan visualisasi dalam bentuk audiovisual media seperti e-animasi. Penggunaan e-animasi dapat menjadikan pembelajaran lebih hidup dan mengaktifkan siswa dalam pembelajaran kegiatan. Animasi terbukti membangkitkan minat belajar dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Jimbaran Kulon

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Quasi Eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen (*Posttest Only Control Design*). Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih, satu kelompok berfungsi sebagai kelompok eksperimen dan kelompok yang lainnya berfungsi sebagai kelompok kontrol. Pengaruh adanya perlakuan adalah ( $O_1 : O_2$ ). Penelitian ini dilakukan di SD

diperoleh hasil bahwa minat siswa dalam belajar sangat rendah selama pembelajaran berlangsung, siswa kurang antusias dan tertarik dalam pembelajaran IPA. Oleh karena itu, peserta didik tidak menyimak saat guru mengajar, dan peserta didik tidak memahami materi sehingga berakibat kepada rendahnya hasil belajar. Partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran masih rendah. Pada saat pendidik mengajukan pertanyaan, tidak banyak siswa yang menjawab. Pada saat pendidik memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya, tidak ada satu pun siswa yang menanyakan tentang mata pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif animasi diharapkan dapat memberikan platform kepada siswa yang meningkatkan minat belajar dan meningkatkan kesadaran akan pengetahuan dengan merangsang rasa ingin tahu tentang apa yang telah disampaikan guru melalui apa yang disajikan dalam pembelajaran animasi Video. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh media interaktif animasi terhadap minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPA.

Negeri Jimbaran Kulon yang berlokasi di Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Pascates
Kontrol	-	$O_1$
Eksperimen	X	$O_2$

Keterangan :

$O_1$  : Posttest yang dilaksanakan kelompok kontrol.

X : Perlakuan dengan menggunakan media interaktif animasi.

$O_2$  : Posttest yang dilakukan kelompok eksperimen.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Jimbaran Kulon, yang terdiri dari tiga kelas dengan jumlah siswa 81 orang. Menurut (Danilo Gomes de Arruda, 2021) Sampel adalah bagian dari ukuran populasi dan karakteristik populasi. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik sampling dengan memperhatikan aspek-aspek tertentu, sampel ini terbagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sampel pada penelitian ini mengambil dua kelas dari tiga kelas yang ada di SDN Jimbaran Kulon yakni kelas V-B dan V-C. Dengan pertimbangan bahwa kelas V-B dan V-C merupakan kelas yang mempunyai keragaman yang sama atau hampir sama. Jumlah siswa untuk kelas eksperimen (V-B) berjumlah 26 siswa dan kelas kontrol (V-C) berjumlah 26 siswa, sehingga populasi dalam penelitian ini sebanyak 52 siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tentang minat belajar IPA siswa. Dalam penelitian ini minat belajar siswa diukur melalui angket dan observasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji instrumen, yaitu kuesioner minat siswa diuji terhadap 18 pernyataan dikatakan valid pada siswa kelas V SD Negeri Jimbaran Kulon, kemudian dianalisis dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Perhitungan dilakukan menggunakan program SPSS 26 menghasilkan nilai signifikansi 0,097 untuk kelas kontrol dan 0,109 untuk kelas

Perangkat lunak SPSS versi 26 digunakan untuk analisis data dalam penelitian ini, data yang terkumpul berupa nilai non test (angket) dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan untuk menganalisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t (*t-test*). Kriteria pengujiannya adalah jika  $\text{sig} \leq \alpha - 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya media interaktif yang hidup berpengaruh terhadap minat belajar siswa, begitupun sebaliknya jika  $\text{sig} > \alpha - 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, yang artinya media interaktif animasi tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Indikator minat belajar siswa ditunjukkan pada Tabel 2 (Ricardo & Meilani, 2017).

Tabel 2. Indikator untuk mengukur minat belajar siswa.

Indikator	Sub Indikator
Perhatian siswa	Mendengarkan penjelasan guru, dan mencatat materi saat pembelajaran.
Ketertarikan siswa dalam belajar	Antusias dalam mengikuti pelajaran, bersemangat, tidak menunda tugas dari guru.
Perasaan senang	Senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan.
Keterlibatan siswa dalam belajar	Aktif dalam diskusi dan bertanya, aktif dalam menjawab.

eksperimen, kedua kelas tersebut memperoleh nilai signifikansi  $> 0,05$ . Didapatkan nilai signifikansi dari dua kelas  $> 0,05$  maka minat belajar berdistribusi normal.

Selain itu, uji homogenitas yang dihitung dengan program SPSS 26 memberikan nilai signifikansi sebesar 0,930. Untuk kriteria variansi dua

kelompok data dikatakan sama/homogen jika nilai signifikansinya  $> 0,05$ . Didapatkan perhitungan nilai signifikansi  $0,930 > 0,05$  maka kedua kelompok populasi data yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang sama/homogen.

Berdasarkan pada hasil uji normalitas dan homogenitas telah dilakukan, maka uji prasyarat untuk analisis telah terpenuhi. Pengujian hipotesis dilakukan dengan *independent sample test* menggunakan SPSS versi 26.

Tabel 3. Uji *Independent Samples Test*

	F	Sig,	t	df	Sig,(2-tailed)
Equal variances assumed	0,008	0,930	-	50	0,000
			3,815		

Berdasarkan perhitungan uji *independent samples test* pada Tabel 3 diatas terlihat bahwa nilai Sig (2-tailed) adalah  $0,000 \leq 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari sini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri Jimbaran Kulon.

Hasil ini dibuktikan dan dilakukan penelitian oleh (Farida, 2014) dengan judul “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDIT MTA Matesih” yang menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan minat belajar kelas kontrol, yaitu kelas eksperimen 72,8214 dan kelas kontrol 67,5417 serta nilai  $t_{hitung}$  2,539 dan nilai  $t_{tabel}$  2,009. Jika  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka media interaktif berpengaruh terhadap minat belajar.

Hasil penelitian ini juga didukung dengan pengamatan terhadap siswa saat pembelajaran yang menunjukkan jika siswa pada kelas eksperimen mengikuti pembelajaran dengan antusias yang lebih besar dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media video animasi. Hal ini membuktikan jika media interaktif adalah sarana ampuh yang dapat merangsang minat siswa dalam pembelajaran IPA. Minat belajar siswa yang besar akan memberikan pengaruh positif terhadap beberapa aspek seperti hasil belajar dan prestasi belajar, sehingga tingkat pendidikan dan tujuan belajar akan lebih berhasil.

Hasil penelitian tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Rofisian, 2018) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik” yang disimpulkan bahwa diperoleh dari hasil hipotesis uji t, nilai  $t_{tabel}$  adalah 2,024 dan  $t_{hitung}$  adalah 6,325 sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Hal ini mempengaruhi minat belajar siswa kelas IV SDN 04 Madiun Lor dalam suasana belajar yang hidup dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif animasi berdampak positif pada keefektifan siswa dalam kegiatan proses belajarnya di dalam kelas, di mana siswa menjadi lebih antusias dan aktif ketika pembelajaran berlangsung, hal ini dapat dibuktikan dari penelitian yang dilakukan oleh (Hadiah Tullah et al., 2022) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumah” yang menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* didapatkan  $F_{hitung}$  adalah 79,55 pada taraf signifikansi 5% yaitu 1,71 dan uji *effect size* adalah 0,68. Hal ini

menunjukkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, dengan ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 3 Rumak. Dengan demikian siswa merasa senang saat pembelajaran yang sekaligus berdampak pula pada hasil belajarnya.

Media pembelajaran interaktif animasi tidak hanya berdampak pada minat belajar siswa, namun juga berdampak positif terhadap hasil belajar yang ditinjau dari minat belajar siswa, hal ini dapat didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Tiwow et al., 2022) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari minat Belajar Peserta Didik” yang menunjukkan bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa.

Selain berdampak positif terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa, media pembelajaran juga berdampak pada motivasi belajar siswa, karena jika siswa

## **KESIMPULAN**

Media pembelajaran interaktif animasi merupakan perpaduan berbagai media berupa teks, gambar dan suara, dikemas dalam tampilan yang menarik untuk membangkitkan minat siswa, sehingga terjadi interaksi interaktif antara guru dengan siswa, serta memudahkan guru dalam mengusulkan ide dalam pembelajaran yang dapat dicapai secara optimal. Pada saat yang sama, minat belajar mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan,

tidak memiliki motivasi untuk belajar maka minat belajar tidak akan muncul dan siswa merasa malas untuk belajar. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Alannasir, 2016) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki” yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada media animasi sebelum dan sesudah pembelajaran yaitu motivasi siswa yang berada dalam kategori sangat baik, sehingga perlakuan yang diberikan berpengaruh dalam pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif di SD Negeri Jimbaran Kulon berjalan sesuai dengan apa yang direncanakan. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Hal ini terbukti berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa dan peningkatan minat belajar siswa, maka hasil belajar siswa juga meningkat.

dan pengalaman. Minat ini tumbuh dari keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu agar siswa dapat belajar dengan lebih sungguh-sungguh.

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis adalah  $\leq \alpha 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima serta siswa merespon dengan baik dan menunjukkan minat atau ketertarikan terhadap perlakuan yang diberikan. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran interaktif secara signifikan mempengaruhi minat belajar

siswa, membuat pembelajaran menjadi

tidak monoton dan lebih berwarna.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT dengan segala rahmat dan kemurahan-Nya, artikel “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar” ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam selalu dijunjungkan kepada Nabi besar Muhammad SAW beserta

keluarga dan sahabatnya. Dengan selesainya artikel ini, dengan rendah hati penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian artikel ini. Semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

## REFERENSI

- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Journal of EST*, 2(3), 81–90.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar [Development of Video-Based Interactive Learning Multimedia to Increase Learning Interest of Elementary School Students]. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Astri, M. D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Prezi terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di kelas IV UPDT SDN 12 Tanah Tinggi. *Jurnal Handayani*, 12(2), 17–25. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/handayani/article/view/34178%0Ahttps://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/handayani/article/download/34178/18157>
- Danilo Gomes de Arruda. (2021). *PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS V SD NEGERI MINASA UPA*.
- Edy, A. N., Tarbiyah, F., Keguruan, D. A. N., Negeri, U. I., & Lampung, R. I. (2022). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SDN 1 JATIMULYO PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SDN 1 JATIMULYO*.
- Farida, H. (2014). *Pengaruh Media Interaktif animasi Terhadap minat Belajar Pada Mata Pejaran Ipa Siswa Kelasiv Sdit Mta Matesih Tahun Ajaran 2013/2014*.
- Hadih Tullah, N., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>
- Juniari, I. G. A. O., & Putra, I. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model DDD-E



- Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 140–148. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33091>
- LR Nisa, & N. E. (2023). PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 08, 5463–5475.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., Pamungkas Alamsyah, T., & Guru Sekolah Dasar, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/29261>
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar [The Use of Video Learning Media on the Learning Outcomes of Elementary School Students]. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354.
- Prianti, N. P. D., & Rezanita, V. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran IPS Berbasis Powtoon Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Jenggol Krembung Sidoarjo. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(1), 1–12. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.1.1-12>
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Rofisyan, N. (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik. 1*, 19–25.
- Rohman, M. A., Hasanah, F. N., & Untari, R. S. U. (2020). Development of Interactive Learning Videos to Increase Learning Motivation in Graphic Design Lessons in Vocational Schools. *Proceedings of The ICECRS*, 8, 1–7. <https://doi.org/10.21070/icecrs2020485>
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107–122. [https://doi.org/10.30762/factor\\_m.v4i2.4219](https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219)
- Widayanti, D., Mauludah, S., Rahayu, I. P., & Surur, A. M. (2021). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Mi Al-Hikmah Ketami Kota Kediri. XI(i)*, 160–168.
- Wulandari, D.T., & Sayekti, I. C. (2022). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>