

**IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS IV SD INPRES 3 KINTOM**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu*

Oleh

MAGFIRA K.

NIM: 21.1.04.0027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU**

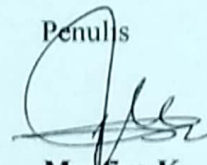
2025

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penulis yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya penulis sendiri. Jika dikemudian hari terbukti merupakan duplikat tiruan atau dibuat oleh orang lain secara sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Palu, 7 Juli 2025 M
11 Muharram 1447 H

Penulis



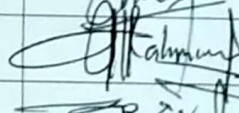
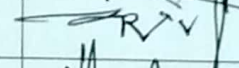
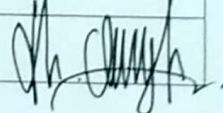
Magfira K.
NIM. 21.1.04.0027

PENGESAAHAN SKRIPSI

Skripsi saudara Magfira K. NIM. 21.1.04.0027 dengan judul “Implementasi Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Inpres3 Kintom” yang telah diujikan dihadapan dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu pada tanggal 30 Juni 2025 M yang bertepatan dengan tanggal 4 Muharram 1447 H dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh gelar Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dengan beberapa perbaikan.

Palu, 7 Juli 2025 M
11 Muharram 1447 H

DEWAN PENGUJI

Jabatan	Nama	Tanda tangan
Ketua	Arda, S.Si., M.Pd	
Munaqisy I	Dr. Mohammad Djamil M Nur, M.Pfis	
Munaqisy II	Rahmawaty, S.Pd., M.Pd	
Pembimbing I	Dr, Irawan Hadi Patanggu, M.Pd	
Pembimbing II	Andi Muh Suktomansyah, S.Pd., M.Pd	

Mengetahui:

Ketua Jurusan PGMI



Dr. Andi Ardiansyah, S.E., M.Pd
NIP. 1978802022009121002

Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Saepudin Mashuri, S.Ag.,
M.Pd.
NIP. 197312312005011070

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini yang berjudul "Implementasi Media Interaktif Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Inpres 3 Kintom" oleh mahasiswa atas nama Magfira K. Nim: 211040027, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, setelah setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat diajukan untuk diseminarkan.

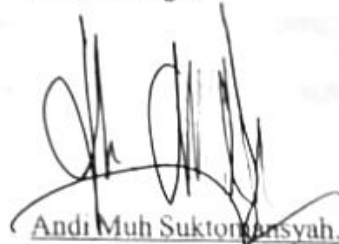
Palu, 26 Mei 2025 M
28 Dzulkaidah 1446 H

Pembimbing I



Dr. Irawan Hadi Patanggu., M.Pd
NIP: 196504121994011001

Pembimbing II



Andi Muh Suktomansyah., M.Pd
NIP: 198710012023211027

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini yang berjudul “Implementasi Media Interaktif Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Inpres 3 Kintom” oleh mahasiswa atas nama Magfira K. Nim: 211040027, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, setelah setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat diajukan untuk diseminarkan.

Palu, 26 Mei 2025 M
28 Dzulkaidah 1446 H

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Irawan Hadi Patanggu., M.Pd
NIP: 196504121994011001

Andi Muh Suktomansyah, S.Pd., M.Pd
NIP: 198710012023211027

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ النَّبِيِّينَ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji dan syukur Penulis panjatkan kehadirat Allah Swt. Yang telah memberikan kesehatan, bimbingan dan kesadaran pikiran, sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, sebagai proses dari penyelesaian studi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada semua yang telah memberikan pengarahan, bimbingan, dan dukungan serta bantuan apa pun itu yang sangat besar nilainya bagi penulis. Oleh karena itu dalam kesempatan ini dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Terimakasih tak terhingga kepada kedua orang tua tercinta saya yakni Bapak Rusmanti Kaedudung dan Ibu Raeni Sauya, yang dengan segala pengorbanan, kerja keras, dan kasih sayang tulusnya selalu mendukung saya dalam setiap langkah. Doa, motifasi, dan dukungan mereka menjadi kekuatan terbesar hingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini dan meraih gelar Sarjana Pendidikan. Kasih sayang yang tidak dapat terbalaskan semoga Allah selalu memberikan kesehatan kepada beliau.
2. Kedua kakak kesayangan penulis Fadliyah Kaedudung, S.Pd dan Nur Uyun Kaedudung, S.Sos. Terimakasih yang tak terhingga karena selalu memberikan dukungan moril dan materil, memotivasi dan mendoakan penulis. Terimakasih

sudah membantu dan selalu memberikan semangat. Semoga selalu diberkahi dan diberikan kesehatan.

3. Bapak Prof. Dr. H.Lukman S.Tahir, M.Ag. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu yang telah member kebijakan kepada penulis.
4. Bapak Dr. Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) DatokaramaPalu yang telah bersedia mengarahkan penulis sampai pada penyelesaian studi.
5. Bapak Dr. Andi Ardiansyah, S.E., M.Pd dan Ibu Anisa, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua dan Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah bersedia mengarahkan penulis sampai pada penyelesaian studi.
6. Bapak Dr. Irawan Hadi Patanggu, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Andi Muh Suktomansyah, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing penulis sampai skripsi ini selesai disusun.
7. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
8. Para informan, khususnya kepala sekolah, Guru kelas dan peserta didik yang telah bersedia menerima dan mengarahkan penulis untuk melakukan penelitian di SD Inpres 3 Kintom.
9. Rekan-rekan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah senasib dan seperjuangan angkatan 2021 terutama keluarga besar PGMI-1 yang tidak bisa disebutkan satu-satu yang selalu saling mendoakan.

10. Kakak ipar Aldeni Benda dan adik kesayangan penulis Muhammad Dzikri Kaedudung. Terimakasih yang tak terhingga karena selalu memberikan dukungan moril dan materil, memotivasi dan mendoakan penulis.
11. Teman-teman grub Pejuang S.Pd Alvira Potimbang, Hatija, Iin Nuranisa, Lisnawati, Sri Wahyuni, Lisdah Umar, Nur Khairunnisa Surya. Terima kasih atas canda tawa dan motivasi serta bantuan selama perkuliahan.

Penulis senantiasa mendo'akan semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyajikan skripsi ini, semoga mendapat balasan yang tak terhingga dari Allah SWT. *Aamiin Allahumma Aamiin.*

Palu, 26 Mei 2025 M
28 Dzulkaidah 1446 H

Penulis

Magfira K.
NIM. 21.1.040.027

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang	1
B. Rumusan masalah.....	4
C. Tujuan dan kegunaan penelitian.....	5
D. Penegasan istilah/definisi oprasional	6
E. Garis-garis besar isi	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian terdahulu.....	9
B. Kajian teori.....	13
C. Kerangka pemikiran	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan desain penelitian.....	39
B. Lokasi penelitian	39
C. Data dan sumber data	40
D. Teknik pengumpulan data	40
E. Instrumen Penelitian.....	42
F. Teknik analisis data.....	43
G. Pengecekan keabsahan data	45

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum SD Inpres 3 Kintom.....	46
B. Implementasi Media Interaktif Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV	54
C. Kendala dan Solusi Implementasi Media Interaktif Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV	59

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	63
B. Implikasi Penelitian.....	63

DAFTAR PUSTAKA	65
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	70
--------------------------------	-----------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	88
-----------------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

1. Tabel Persamaan dan Perbedaan Penelitian Sekarang Dengan Penelitian Terdahulu	10
2. Tabel Keadaan Guru dan Tenaga Pendidikan SD Inres 3 Kintom.....	49
3. Tabel Keadaan Peserta Didik SD Inpres 3 Kintom.....	51
4. Tabel Daftar Prasarana Di SD Inpres 3 Kintom.....	52
5. Tabel Sarana Pendukung Pembelajaran	53

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar Kerangka Pemikiran.....	38
2. Gambar Organisasi Sekolah.....	50
3. Gambar Wawancara Dengan Kepala SD Inpres 3 Kintom	83
4. Gambar Wawancara Dengan Wali Kelas Kelas IV SD Inpres 3 Kintom	83
5. Gambar Proses Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Animasi	84
6. Gambar Peserta Didik Saat Proses Pembelajaran Berlangsung Menggunakan Media Interaktif Animasi	85
7. Gambar Wawancara Peserta Didik Kelas IV SD Inpres 3 Kintom	86
8. Gambar Wawancara Peserta Didik Kelas IV SD Inpres 3 Kintom	86
9. Gambar Wawancara Peserta Didik Kelas IV SD Inpres 3 Kintom	87

ABSTRAK

Nama : Magfira K.
Nim : 21.1.040.027
Judul Skripsi : Implementasi Media Interaktif Animasi Pada Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Inpres 3 Kintom

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar yang dialami oleh peserta didik terutama di kelas IV SD Inpres 3 Kintom. Sehingga dibutuhkan media yang menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik seperti media interaktif berbasis animasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SD Inpres 3 Kintom, dan juga untuk mengetahui apa saja kendala beserta solusinya dalam penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif animasi pada pembelajaran IPAS mampu memberikan kontribusi yang baik dan membantu mempermudah peserta didik dalam menguasai materi. Sesuai dengan manfaatnya, media interaktif animasi dalam pembelajaran dapat dilihat dan didengarkan sehingga peserta didik lebih tertarik dan mudah memahami, dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.

Implikasi penelitian ini, sekolah dapat memberikan pelatihan kepada guru untuk merancang modul yang menarik. Meskipun ada kendala proyektor, model pembelajaran berbasis proyek dan permainan edukatif dapat meningkatkan interaksi siswa. Metode ini menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, serta mengaitkan materi dengan pengalaman siswa untuk meningkatkan minat dan pemahaman.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam menentukan mutu sumber daya manusia serta kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan, peserta didik memperoleh peluang, harapan, dan pengetahuan untuk menjalani kehidupan yang lebih baik. Tingkat peluang dan harapan yang dimiliki sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan yang diterima.

Dalam era modern saat ini, Lembaga pendidikan dituntut untuk terus meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Sistem pendidikan di Indonesia pun telah mengalami berbagai pembaruan sebagai upaya memenuhi tuntutan pembangunan bangsa. Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 3, disebutkan bahwa: “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Mengacu pada pendapat tersebut, pendidikan memiliki peran yang sangat signifikan dalam kehidupan manusia.¹

¹Khoirul Anwar, “Peran Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Madrasah,” *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no.1 (2018), 42.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bantu yang digunakan untuk menjembatani proses pembelajaran antara guru dan siswa dalam memahami materi pelajaran agar lebih efektif dan efisien. Media interaktif merupakan alat berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang menghubungkan sumber belajar dengan pembelajar. Media ini terdiri dari *software* dan *hardware*, memungkinkan pengguna untuk mengontrol dan memilih materi ajar sesuai kebutuhan mereka.²

Minat belajar merupakan bentuk ketertarikan dan kesenangan terhadap aktivitas pembelajaran, yang mencakup perencanaan serta inisiatif belajar tanpa adanya paksaan. Minat ini berasal dari dalam diri peserta didik dan memungkinkan mereka mengikuti proses pembelajaran dengan antusias, fokus pada materi, memperhatikan guru dan aktif di kelas. Peserta didik yang memiliki minat belajar cenderung merasa senang saat mengikuti pelajaran dan mengerjakan tugas dengan ringan. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar mencerminkan perhatian dan ketertarikan peserta didik terhadap proses belajar, yang tampak dari semangat, partisipasi aktif, serta keterlibatan mereka selama pembelajaran berlangsung.³

Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) merupakan cabang ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya. IPAS juga menelaah kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu

²Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar" *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no.1 (2019), 471.

³Debby Yuliana Sinaga, *et., al.*, eds., "Mengembangkan Minat Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi," *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan 4*, no.3 (2024), 1552

pengetahuan dipahami sebagai kumpulan pengetahuan yang disusun secara logis dan sistematis, dengan mempertimbangkan hubungan sebab-akibat. Cakupan ilmu ini meliputi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.⁴

Memacu minat belajar pada pembelajaran IPAS sangat penting. Tanpa minat, kemampuan peserta didik terhambat. Namun, jika mereka berminat, sikap disiplin dan kemampuan berpikir akan berkembang, sehingga jika pembelajaran IPAS diajarkan dengan cara yang benar maka dapat mengembangkan kemampuan berfikir dan bernalar. Oleh karena itu, peserta didik harus memiliki keinginan yang tinggi dan senang dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas.

Penggunaan media interaktif animasi dalam pembelajaran di sekolah dasar semakin penting karena peserta didik sekarang lebih tertarik pada tampilan visual dan suara yang menarik. Mereka cenderung cepat bosan jika hanya belajar dengan cara biasa seperti ceramah. Media animasi interaktif bisa jadi solusi yang menyenangkan karena materi bisa disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, media ini juga membuat peserta didik ikut aktif dalam proses belajar, bukan hanya mendengarkan saja, sehingga bisa membantu meningkatkan pemahaman dan semangat belajar mereka.

Agar memperoleh hasil yang lebih maksimal, media interaktif perlu dipadukan dengan multimedia yang tepat, sehingga informasi yang disampaikan

⁴Ranchman Riyadi, "Implementasi Model Pembelajaran Terpadu Nested Pada Materi IPAS Kelas 4," *Jurnal Kependidikan* 13, no.1 (2025), 2.

bisa lebih efektif melalui berbagai jenis media. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan media interaktif berbasis video untuk mendukung proses penelitian.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Inpres 3 Kintom, terlihat bahwa saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang fokus saat mendengarkan penjelasan guru. Sebagian dari mereka tampak sibuk dengan aktivitas lain. Mereka menunjukkan ekspresi bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru masih menerapkan metode ceramah dan menggunakan media visual seperti gambar, namun hasilnya belum memberikan pengaruh yang signifikan dalam membangkitkan serta meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan Judul “Implementasi media interaktif animasi pada peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas VI SD Inpres 3 Kintom”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah apakah terdapat.

1. Bagaimana implementasi media interaktif animasi pada peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas VI SD Inpres 3 Kintom?
2. Apa kendala dan solusi implementasi media interaktif animasi pada peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas VI SD Inpres 3 Kintom?

C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat diketahui tujuan penelitian yaitu:

- a. Untuk mengetahui implementasi media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas VI SD Inpres 3 Kintom.
- b. untuk mengetahui kendala dan Solusi implementasi media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas VI SD Inpres 3 Kintom?

2. Kegunaan Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), serta menjadi sumber bagi peneliti yang melakukan penelitian tambahan.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi referensi dalam penggunaan media interaktif animasi agar peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran.

2) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi positif dalam penerapan media interaktif animasi guna meningkatkan minat belajar peserta didik.

3) Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan pedoman untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media interaktif animasi, sehingga mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik.

4) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini bermanfaat sebagai panduan dalam proses pembelajaran, membantu peserta didik lebih memahami materi dan mendorong peningkatan minat belajar, khususnya melalui media pembelajaran yang menarik seperti lagu daerah.

D. Penegasan Istilah

Agar rumusan judul skripsi ini menjadi jelas dan tidak terjadi perbedaan penafsiran atau kesalahpahaman makna judul ini, maka penulis memberikan pengertian kata-kata yang terdapat pada judul “implementasi media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas VI SD Inpres 3 Kintom”.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana bantu yang berfungsi mendukung proses belajar mengajar, sehingga pesan yang disampaikan kepada peserta didik dapat diterima dengan lebih mudah dan jelas.⁵

2. Media Interaktif

Media interaktif adalah bentuk penyajian berbagai jenis media, seperti gambar, audio, teks, dan animasi yang dikemas dalam bentuk digital, dan digunakan

⁵ Tenni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Misyakat* 3, No. 1 (2018), 171.

untuk menyampaikan informasi agar peserta didik maupun masyarakat umum dapat mengikuti proses pembelajaran secara lebih efektif.⁶

3. Minat Belajar

Minat belajar adalah dorongan internal yang mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas belajar guna memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman baru.⁷

4. Peserta Didik

Peserta didik adalah individu yang membutuhkan arahan dan bimbingan untuk memperoleh pengetahuan, baik yang berkaitan dengan perkembangan fisik, kepribadian, sikap, karakter, hingga kedewasaan, serta diarahkan untuk menjalankan tugas-tugas kemanusiaan melalui lembaga pendidikan formal maupun nonformal.⁸

5. IPAS

IPAS adalah salah satu bentuk pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan materi IPA dan IPS menjadi satu kesatuan tema dalam proses pembelajaran. IPA mempelajari gejala alam, sementara IPS berkaitan erat dengan kondisi masyarakat dan lingkungan, sehingga pembelajarannya dapat dilakukan secara terpadu atau integratif.⁹

⁶ Eka Wulandri., et., al., eds., “Multimedia Interaktif Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi”, *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2022), 112.

⁷ Andi Achura, “Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran” *Jurnal Idaarah* 3, no. 2 (2019), 208.

⁸ Sasmita Chairuna., et., al., eds., “Hakikat Peserta Didik Dalam Pendidikan Islam”, *ALACRITY: Journal Of Education* 3, no 2 (2023), 10.

⁹ Ummu Jauharin Farda., et., al., eds., “Pembelajaran Berdiferensi Di SD/MI”, (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023), 50-51.

E. Garis-Garis Besar Isi

Bab I adalah bagian pendahuluan yang memuat latar belakang sebagai dasar pembahasan skripsi dan selanjutnya dirumuskan dalam bentuk masalah. Bab ini juga menjelaskan tujuan serta manfaat penelitian agar arah penelitian menjadi lebih jelas dan memuat penegasan terhadap istilah yang digunakan serta gambaran umum isi keseluruhan skripsi.

Bab II berisi landasan teori dan tinjauan pustaka yang membahas penelitianpenelitian sebelumnya sebagai dasar perbandingan dan acuan. Di dalamnya juga dijelaskan kajian teori serta kerangka berpikir yang menjadi dasar implementasi penggunaan media interaktif animasi dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas VI SD Inpres 3 Kintom.

Bab III menguraikan metode penelitian yang mencakup teknik atau cara yang digunakan dalam penelitian. Ini termasuk pendekatan dan jenis penelitian, lokasi pelaksanaan, partisipan, sumber data, metode pengumpulan data, serta teknik analisis data.

Bab IV, penulis membahas hasil penelitian yang meliputi profil sekolah, keadaan pendidik, tenaga kependidikan, peserta didik, sarana dan prasarana, serta pemecahan masalah yang di kaji dari judul skripsi.

Bab V, penulis menyimpulkan hasil penelitian dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu

Penelitian-penelitian sebelumnya dijadikan acuan untuk memperjelas variabel yang digunakan dalam studi ini serta untuk menunjukkan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang telah ada. Oleh karena itu, pada bagian kajian pustaka disajikan uraian mengenai penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik yang dibahas.

1. Penelitian Mega Amalia, Muhamad Virgi Pratama, Niken Ayu Pratiwi dan Ari Fujiarti dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar peserta didik Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD”.¹

Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA kelas IV SD. Dengan kata lain, penerapan media interaktif terbukti mampu mendorong peningkatan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPA di jenjang tersebut.

2. Penelitian Muhammad Ridho Alfajri, Maharani Oktavia dan Puji Ayurachmawati dalam jurnal yang berjudul “Implementasi Media Interaktif Animasi Pada Minat Belajar Materi IPA peserta didik Kelas V”²

¹Mega Amalia, *et al.*, eds., “Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD,” *Jurnal Jendela Pendidikan* 4, no.1 (2024).

²Muhammad Ridho Alfajri, Maharani Oktavia dan Puji Ayurachmawati, “Implementasi Media Interaktif Animasi Pada Minat Belajar Materi IPA Siswa Kelas V” *Jurnal Innovative* 1, no.2 (2022)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media interaktif animasi pada materi IPA dapat terlihat sikap minat belajar peserta didik sesuai dengan indikator minat belajar.

3. Penelitian Zaky Rahman Hakim, Dadang Iskandar Mulya, Ali Yafi Zulkarnain, Choirul Huda, Aji Dwi Prasetyo dalam jurnal yang Berjudul “Implementasi Media Interaktif Pembelajaran Sistem Tata Surya Berbasis VR di SD Islam Teladan Al Hidayah 1”³

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi ini mudah digunakan, memberikan informasi visual yang lebih baik, menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan serta membantu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Sekarang Dengan Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Persamaan dan Perbedaan
1.	Implementasi Media Interaktif Animasi Pada Minat Belajar Materi IPA peserta didik Kelas V	Persamaan antara kedua penelitian terletak pada fokusnya terhadap penggunaan media interaktif animasi dalam proses pembelajaran. Tujuan utama dari masing-masing penelitian adalah untuk mengkaji sejauh mana media interaktif animasi dapat memengaruhi minat belajar peserta didik. Keduanya juga menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif.

³Zaky Rahman Hakim, *et al.*, eds., “Implementasi Media Interaktif Pembelajaran Sistem Tata Surya Berbasis VR di SD Islam Teladan Al Hidayah 1”, *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)* 6. No.1 (2023).

No.	Judul	Persamaan dan Perbedaan
		Adapun perbedaannya, penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada pengaruh media interaktif dalam pembelajaran IPA di kelas IV SD. Sementara itu, penelitian ini lebih memusatkan perhatian pada implementasi media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS di kelas VI SD. Selain perbedaan pada jenjang kelas, topik mata pelajaran yang menjadi objek penelitian juga berbeda penelitian sebelumnya berfokus pada IPA, sedangkan penelitian ini menyoroti IPAS.
2.	Implementasi Media Interaktif Pembelajaran Sistem Tata Surya Berbasis VR di SD Islam Teladan Al Hidayah 1	Persamaan antara kedua penelitian ini terletak pada fokus keduanya yang sama-sama mengembangkan media interaktif dalam pembelajaran IPAS serta sama-sama menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan pengembangan atau berbasis desain dan kreasi. Perbedaan keduanya terdapat pada teknologi yang digunakan, di mana penelitian sebelumnya memanfaatkan media interaktif berbasis Virtual

No.	Judul	Persamaan dan Perbedaan
		Reality (VR), sedangkan penulis menggunakan media interaktif berupa animasi. Selain itu, penelitian sebelumnya menerapkan teknik pengujian <i>Black Box</i>, sementara penulis tidak menggunakan metode pengujian tersebut. Dari segi materi, penelitian terdahulu menitikberatkan pada pengembangan aplikasi VR untuk pembelajaran sistem tata surya, sedangkan penulis lebih berfokus pada pembelajaran IPAS secara umum. Perbedaan lainnya juga terletak pada objek penelitian; penelitian sebelumnya dilakukan di SD Islam Teladan Al Hidayah 1 untuk peserta didik kelas VI, sedangkan penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV.
3.	Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD	Persamaan dari kedua penelitian adalah sama-sama membahas penggunaan media interaktif animasi dalam pembelajaran, menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dan bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik.

No.	Judul	Persamaan dan Perbedaan
		Perbedaannya, penelitian sebelumnya lebih menekankan pada pengukuran secara kuantitatif untuk melihat pengaruh media interaktif, sedangkan penulis fokus pada penerapan media animasi dan mendeskripsikan dampaknya secara kualitatif. Selain itu, perbedaan juga terlihat dari populasi penelitian; penelitian sebelumnya dilakukan pada siswa kelas V SD, sementara penelitian penulis dilakukan pada siswa kelas IV SD.

B. Kajian Teori

1. Media Interaktif Animasi

a) Pengertian Media Interaktif Animasi

Istilah media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti "tengah" atau "perantara". Dalam konteks pembelajaran, media dipahami sebagai alat bantu berupa grafis, fotografis, maupun elektronik yang digunakan untuk menangkap, mengolah, dan menyajikan kembali informasi, baik secara visual maupun verbal. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*), media mencakup segala bentuk dan saluran yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dengan kata lain, media berperan sebagai perantara dalam

proses pengajaran. Secara sederhana, media dapat diartikan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran kepada peserta didik.⁴

Media interaktif adalah jenis media yang memungkinkan terjadinya interaksi timbal balik antara pengguna dan media tersebut. Media ini menggabungkan berbagai elemen seperti audio (suara), visual (gambar), dan teks untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan efektif.⁵

Sementara itu, animasi merupakan tampilan gambar bergerak yang terbentuk dari kumpulan objek-objek yang diatur secara berurutan agar dapat bergerak sesuai alur tertentu dalam setiap satuan waktu. Objek yang digunakan dapat berupa gambar manusia, teks, hewan, tumbuhan, bangunan, dan lain sebagainya.⁶

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media interaktif animasi adalah jenis media yang mengombinasikan berbagai elemen seperti teks, suara, video, dan animasi dalam bentuk interaktif untuk menyampaikan materi pembelajaran. Animasi sendiri adalah visual bergerak yang tersusun dari sejumlah objek yang diatur sedemikian rupa agar dapat bergerak secara berurutan sesuai dengan waktu yang ditentukan. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa karena sifatnya yang menarik, membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, serta mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Berikut beberapa pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik:

- 1) Meningkatkan keterlibatan peserta didik
- 2) Meningkatkan kreativitas dan imajinasi peserta didik

⁴Azhari, "Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah," *Jurnal Ilmiah Didaktika* 16, no.1 (2018): 44.

⁵Naufal Afif Triandi, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Teknik Dasar Bola Voli, *Jurnal Ilmu Olahraga* 2, no.3 (2021), 258.

⁶Siswati, *et al.*, eds., *Animasi 2D dan 3D Kelas XI untuk SMK/MAK*, (Malang: PT. Kuantum Buku Sejahtera, 2019), 3

- 3) Membantu peserta didik menjelaskan hal yang kompleks
- 4) Membantu peserta didik merasa termotivasi untuk belajar
- 5) Membantu peserta didik memahami materi dengan lebih jelas

Dampak Negatif media interaktif animasi:

- 6) Terganggunya kesehatan Mata
- 7) Terjadinya sifat ketergantungan
- 8) Banyaknya waktu yang terbuang untuk *scrolling* media sosial.⁷

b) *Macam-macam Media Pembelajaran*

Media pembelajaran merupakan sarana yang dimanfaatkan untuk membantu guru dan siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih efektif dan efisien. Keberadaan media ini sangat penting dalam mendukung kelancaran proses belajar mengajar, khususnya dalam mempermudah penyampaian materi yang kompleks agar lebih mudah dipahami.⁸

Berikut macam-macam media pembelajaran:

1) Media Visual

Media visual adalah media yang menyampaikan informasi dalam bentuk gambar atau secara visual sehingga tidak terdapat suara. Sumber gambar dapat berasal dari internet, buku, maupun majalah. Penggunaan media gambar membantu peserta didik menghubungkan materi yang dibaca dengan visual yang dilihat secara konkret, sehingga informasi lebih mudah dipahami dan diingat.⁹ Jenis-jenis media visual lainnya antara lain:

⁷Maulidya Putri Pratama dan Fitria Nur Hasanah, "Penaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA SD", *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 6, no. 1 (2024), 313.

⁸F. Riza, M. Desy dan R. Kholilur, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire," *Jurnal Pendidikan Islam* 1, no.3 (2020), 40.

⁹Dita Mesrawati Hulu, *ed al.*, eds., "Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Kewarganegaraan* 6, No.2 (2022), 2582

a) *Gambar atau Foto*

Fungsi dari media gambar adalah untuk mendukung pendidik dan peserta didik dalam menjalankan proses pembelajaran serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Kehadiran gambar dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi atau informasi, sekaligus membantu peserta didik dalam memahami isi pelajaran yang disampaikan secara lebih jelas dan efektif.

b) *Poster*

Poster merupakan perpaduan antara gambar dan tulisan untuk menyampaikan informasi, saran, seruan, peringatan, atau ide-ide lain secara ringkas dan menarik.¹⁰

c) *Peta Konsep*

Peta konsep merupakan representasi visual yang menggambarkan hubungan bermakna antara konsep-konsep utama dalam suatu materi pembelajaran yang telah dirangkum. Umumnya, penyajian peta konsep mengaitkan poin-poin penting dengan kata-kata penghubung, sehingga membentuk proposisi yang dapat dijelaskan lebih mendalam terkait isi materi tersebut.¹¹

2) Media Audio

Pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik saat menggunakan media audio berfokus pada pemanfaatan indera pendengaran untuk menerima informasi.

¹⁰Lutfia Hanim, Ika Anggun Camelia, "Pengembangan Modul Poster Pendidikan Menggunakan Aplikasi Picsart Untuk Siswa Smpn 08 Gresik," *Jurnal Seni Rupa* 11 no. 3 (2023), 18.

¹¹Sitti Asmah, "Efektivitas Penggunaan Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Ponre Kecamatan Ponre Kabupaten Bone," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 7, no.3 (2021), 540.

Proses mendengarkan sendiri melibatkan empat komponen utama, yaitu: 1) mendengar, 2) memperhatikan, 3) memahami, dan 4) mengingat. Oleh karena itu, penggunaan media audio dalam pembelajaran sebaiknya tidak hanya mendorong siswa untuk sekadar mendengarkan, tetapi juga melibatkan kegiatan lanjutan. Salah satu contoh media audio adalah lagu atau nyanyian, yang memungkinkan materi pelajaran dapat diputar ulang sesuai kebutuhan.¹²

Adapun jenis-jenis media audio antara lain sebagai berikut:

a) Cassette Tape Recorder

Perekam kaset audio merupakan salah satu perangkat yang paling umum digunakan di masyarakat. Untuk memenuhi beragam kebutuhan, kaset audio diproduksi dalam berbagai tingkat kualitas, mulai dari kualitas rendah, normal, hingga metal. Namun, dalam konteks pendidikan, program audio biasanya direkam menggunakan kaset dengan kualitas normal.

b) Compact Disc (CD)

Compact Disc atau cakram padat adalah sebuah piringan optical yang digunakan untuk menyimpan data secara digital. Teknologi cakram padat kemudian diadopsi untuk digunakan sebagai alat penyimpan data yang dikenal sebagai CD-ROM.

c) Audio interaktif

Media interaktif kerap dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa, di mana peserta didik dapat belajar melalui media audio seperti kaset atau CD, sambil tetap merujuk pada buku atau modul sebagai pendamping dan panduan dalam memahami materi yang sedang dipelajari.¹³

3) Media Audio Visual

Media audio-visual memberikan makna lebih dalam penyampaian informasi karena melibatkan dua indera sekaligus, yaitu pendengaran dan

¹²Amalya Putri, *et al.*, eds., “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengembangkanminat Belajar Siswa di Sekolah,” *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 1, no.2 (2022), 65.

¹³Hamzah Pagarra, *et al.*, eds., *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), 38.

penglihatan. Ketika peserta didik dapat melihat sekaligus mendengar informasi yang disampaikan, mereka cenderung lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.¹⁴ Media audio-visual terbagi menjadi 2 macam, yaitu:

a) Audio Visual Diam

Audio visual diam adalah jenis media yang menggabungkan suara dengan gambar statis, seperti foto dalam bingkai (slide foto) yang disertai dengan audio, atau slide PowerPoint yang ditambahkan efek suara. Dalam hal ini, gambar atau teks yang ditampilkan bersifat tidak bergerak. Perpindahan gambar atau teks ke bagian berikutnya bisa dilakukan secara manual maupun diatur untuk berpindah otomatis.

b) Audio Visual Gerak

Media audio-visual gerak adalah media yang menggabungkan elemen suara dan gambar bergerak, seperti film bersuara dan kaset video. Film dan video berfungsi untuk menyampaikan informasi, menggambarkan suatu proses, menjelaskan konsep yang kompleks, mengajarkan keterampilan, serta mempercepat atau memperlambat penyajian waktu. Ketiganya gambar, suara, dan gerak disajikan secara terpadu, sehingga mampu memberikan informasi secara lengkap dan menyeluruh.

Maka dapat dikemukakan klasifikasi media pembelajaran paling tidak ada lima macam, yaitu:

¹⁴Oman Farhurohman, Syifa Sa'adiah, "Penggunaan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI)," *Ibtidai: Jurnal Kependidikan Dasar* 7, no. 1, (2020): 43-46.

- (1) Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti: gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar dan sebagainya.
- (2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/tinggi, seperti: benda sebenarnya, model, globe, animasi 3D dan lain sebagainya).
- (3) Media audio (media dengar), seperti: radio dan tape recorder.
- (4) Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: film, slide, *filmstrip*, *overhead projektor*, dan sebagainya.
- (5) Televisi (TV) dan *Video Tape Recorder* (VTR). TV adalah alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. Sedangkan VTR adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.¹⁵

c) *Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*

Terdapat berbagai metode yang dapat diterapkan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas. Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah dengan memilih media pembelajaran sebagai sarana yang efektif untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, guru sebaiknya memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memilih, bahkan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dan tepat guna.

Dalam memilih media yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), seorang guru atau tenaga pendidik perlu memiliki beberapa kemampuan penting, antara lain:

- (1) Memahami materi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik dalam setiap sesi pembelajaran yang telah direncanakan.
- (2) Memiliki wawasan dan keterampilan mengenai fungsi dan manfaat media pembelajaran, cara memilih media yang sesuai, serta bagaimana

¹⁵Syarifuddin, Eka Dewi Utari, *Media Pembelajaran Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital* (Palembang: Bening Media Publishing, 2022), 24-25.

menggunakannya secara efektif dalam proses pembelajaran. Dengan penguasaan tersebut, guru dapat membantu peserta didik dalam mencapai pengetahuan atau perilaku yang ditargetkan.

- (3) Mampu mengidentifikasi serta menentukan jenis media pembelajaran yang sesuai untuk menyampaikan topik atau materi tertentu. Seorang guru juga perlu mengetahui ketersediaan media tersebut di pasaran atau di lingkungan sekolah. Jika media tersedia secara komersial dan guru memutuskan untuk menggunakannya dalam kelas, maka guru harus terlebih dahulu mempelajari isi materi yang terkandung dalam media tersebut sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁶

Kriteria pemilihan media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- (1) Media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- (2) Media pembelajaran sesuai dengan karakter peserta didik.
- (3) Media pembelajaran sesuai dengan sumber belajar.
- (4) Media pembelajaran aman digunakan.
- (5) Media pembelajaran dapat mengembangkan keaktifan dan kreativitas.
- (6) Media pembelajaran dapat mengembangkan suasana pembelajaran yang menyenangkan.¹⁷

Terdapat juga beberapa faktor yang perlu menjadi pertimbangan dalam memilih dan menentukan media pembelajaran, yaitu:

1. Ketersediaan sumber setempat, artinya bila media tidak terdapat pada sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri.

¹⁶Mohamad Miftah dan Nur Rokhman, “Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, No.4, (2023): 415-416.

¹⁷Nindya Ayu Indahsari, Nury Yuniasih, dan Prihatin Sulistyowati, “Analisis Kesesuaian Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Di SD Muslimat NU Kota Malang,” *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* 3, No.1 (2019): 547.

2. Keluwesan dan kepraktisan serta ketahanan media, artinya media bisa digunakan dimanapun, dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dipindahkan.
3. Efektifitas biaya dan jangkauan waktu. Hal ini menjadi sarana pendukung untuk pemilihan media pembelajaran.¹⁸

d) *Manfaat Media Pembelajaran*

Manfaat media dalam kegiatan pembelajaran adalah membantu kelancaran interaksi antara guru dan peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih efisien dan efektif. Adapun beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain sebagai berikut:

1. Media pembelajaran membantu memperjelas penyampaian informasi dan pesan, sehingga dapat mempercepat serta meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.
2. Penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan fokus dan ketertarikan peserta didik, memicu motivasi belajar, serta mendorong terjadinya interaksi yang lebih nyata antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya.
3. Media pembelajaran juga berfungsi untuk mengatasi berbagai keterbatasan, baik itu keterbatasan indera, ruang, maupun waktu dalam proses pembelajaran.
 - a) Objek atau benda yang ukurannya terlalu besar untuk dibawa ke dalam kelas dapat digantikan dengan media seperti gambar, foto, slide, film, radio, realita, atau model.

¹⁸Dyah Worowirastri E, Ima Wahyu P.U, dan Dian Ika K, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Tematik Di SD Muhammadiyah 9 Kota Malang," *Jinop (Jurnal Inovasi Pendidikan)* 4, No.1 (2018): 22-23.

- b) Untuk benda-benda yang ukurannya terlalu kecil sehingga sulit dilihat oleh indera, dapat ditampilkan menggunakan mikroskop, gambar, slide, atau film.
 - c) Peristiwa langka yang terjadi di masa lampau atau hanya terjadi dalam jangka waktu puluhan tahun sekali dapat disajikan melalui rekaman video, film, foto, atau slide, selain dari penjelasan lisan.
 - d) Proses atau objek yang sangat kompleks, seperti sistem peredaran darah, dapat dijelaskan secara nyata menggunakan media film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - e) Percobaan atau peristiwa yang berisiko membahayakan dapat digantikan dengan simulasi melalui media seperti komputer, film, atau video.
 - f) Peristiwa alam seperti letusan gunung berapi atau proses alami yang memakan waktu lama, seperti perubahan kepompong menjadi kupu-kupu, dapat diperlihatkan melalui teknik rekaman seperti time lapse dalam bentuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.¹⁹

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, minat diartikan sebagai kecenderungan hati yang kuat terhadap sesuatu, disertai dengan gairah atau keinginan. Slameto mendefinisikan minat sebagai perasaan suka dan ketertarikan terhadap suatu hal atau kegiatan yang dilakukan atas kemauan sendiri, tanpa paksaan. Sementara itu, Guilford menjelaskan bahwa minat merupakan dorongan

¹⁹Hamzah Pagarra, *et al.*, eds., *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit Unm, 2022), 21-22.

psikologis dari dalam diri peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan, yang pada akhirnya membuat individu menjadi aktif dan merasa senang dalam melakukannya.

Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman, dengan pengecualian pada perubahan yang disebabkan oleh kematangan alami atau yang bersifat sementara dan tidak mendalam.

Menurut Hidayat dan Djamilah, minat belajar peserta didik adalah suatu kondisi yang mendorong timbulnya rasa senang dan semangat dalam menjalani suatu aktivitas. Minat ini dapat diidentifikasi melalui indikator seperti rasa suka, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran di kelas, terutama ketika menggunakan media pembelajaran.²⁰

Susilo dalam Akrim menjelaskan bahwa minat belajar merupakan kecenderungan seseorang dalam memilih cara tertentu untuk menerima dan mengolah informasi dari lingkungannya. Sementara itu, menurut James dalam Manee, minat belajar merujuk pada metode belajar yang dianggap paling efisien dan efektif oleh individu, baik dalam hal menerima informasi, memprosesnya, menyimpannya dalam ingatan, maupun mengingatnya kembali saat dibutuhkan.²¹

Menurut Moh. Sukri, minat belajar dapat ditumbuhkan melalui peningkatan kemampuan konsentrasi. Konsentrasi sendiri merupakan aktivitas mental yang memusatkan perhatian secara intens terhadap suatu objek. Artinya, konsentrasi akan muncul ketika seseorang memiliki minat terhadap objek tersebut, dan sebaliknya, minat pun dapat dipicu oleh konsentrasi. Kondisi psikologis ini sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah.

²⁰Rizki Nurhana Friantini dan Rahmat Winata, "Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika," *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)* 4, no.1 (2019): 6.

²¹Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), 25.

Dibutuhkan berbagai upaya dan pemikiran yang mampu menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, terutama yang berhubungan dengan mata pelajaran tertentu. Minat bukanlah sesuatu yang dibawa sejak lahir, melainkan terbentuk melalui pengaruh lingkungan. Karena itu, minat bersifat dinamis dan sangat bergantung pada individu masing-masing.²²

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah dorongan batin yang kuat serta semangat dalam diri peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajarnya.

b. *Jenis-jenis Minat Belajar*

Minat belajar dapat diklasifikasikan dalam tiga jenis, yaitu sebagai berikut:

1) Minat personal

Minat personal adalah minat yang cenderung tetap dan bersifat jangka panjang terhadap suatu mata pelajaran tertentu. Minat ini muncul secara alami dari dalam diri individu tanpa pengaruh besar dari luar, dan mencerminkan ketertarikan atau ketidaktertarikan seseorang terhadap suatu bidang pelajaran.

2) Minat situasional

Minat situasional bersifat sementara dan mudah berubah, yang umumnya dipicu oleh faktor eksternal. Faktor-faktor tersebut dapat berupa metode pengajaran guru, penggunaan media pembelajaran yang menarik, kondisi lingkungan belajar,

²²Moh Sukriman H Sampedo, “Penerapan Model Pembelajaran Artikulasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Madrasah Aliyah DDI Palu” (Skripsi Tidak Diterbitkan, Jurusan Tarbiyah, UIN Datokarama, Palu, 2018), 13-14

dan dorongan dari keluarga. Jika minat jenis ini dipertahankan secara terus-menerus, maka dapat berkembang menjadi minat personal atau psikologis yang lebih mendalam.

3) Minat psikologikal

Minat psikologikal merupakan gabungan dari minat personal dan situasional yang terbentuk melalui proses interaksi yang konsisten dan berkelanjutan. Jenis minat ini muncul dari dalam diri peserta didik ketika mereka memiliki pengetahuan yang cukup, pengalaman belajar yang terstruktur baik di kelas maupun di luar kelas, serta apresiasi yang tinggi terhadap materi pelajaran tersebut.²³

c. *Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar*

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor Inspirasi, merupakan kekuatan pendorong yang memengaruhi perilaku seseorang untuk berusaha mencapai tujuan tertentu melalui motivasi internal yang kuat.
- 2) Faktor Keluarga, Keluarga adalah lembaga pendidikan pertama dan utama dalam kehidupan setiap individu. Ketika orang tua menunjukkan perhatian dan kasih sayang secara penuh terhadap anak, maka minat belajar anak akan meningkat secara signifikan.
- 3) Peran Guru, Guru memiliki peran sentral sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang nyaman, aman, dan menyenangkan. Selain itu, guru juga harus memahami karakteristik serta kebutuhan setiap peserta didik agar dapat mendukung perkembangan minat belajar mereka secara optimal.
- 4) Fasilitas Sarana Prasarana, Fasilitas belajar yang lengkap dan memadai sangat mendukung peningkatan minat belajar peserta didik. Sebaliknya,

²³Ester Reni Sawitri, *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar*, (Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), 8.

jika sarana pembelajaran terbatas, maka ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran akan cenderung menurun.

- 5) Teman-teman, Lingkungan pergaulan dengan teman juga memainkan peran penting. Jika peserta didik berada di lingkungan teman-teman yang memiliki semangat dan minat tinggi terhadap belajar, maka secara perlahan minat belajarnya pun akan ikut berkembang.²⁴

d. *Cara Meningkatkan Minat Belajar*

Minat atau ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran dapat meningkat apabila disertai dengan dorongan yang tepat. Dorongan ini mampu membangkitkan semangat dan antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan belajar atau aktivitas positif lainnya.

- 1) Guru berfungsi sebagai teladan dan penilai selama proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah strategis untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik meliputi:
 - a. Membangkitkan perhatian peserta didik, yang biasanya muncul karena rasa ingin tahu mereka terhadap sesuatu yang baru.
 - b. Menentukan tujuan pembelajaran secara jelas, agar siswa mengetahui arah dan manfaat pembelajaran.
 - c. Menutup pelajaran dengan cara yang berkesan agar materi yang telah disampaikan mudah diingat.
- 2) Guru yang mampu menumbuhkan minat belajar adalah guru yang sabar, mampu menerapkan prinsip 3S (senyum, sapa, santun), menghargai kekurangan peserta didik, bersikap adil dan disiplin, serta tidak bersikap

²⁴Mahlusi Lismayanti, Sri Nurhayati dan Tita Rosita, "Peran Orang Tua Dalam Memotivasi Anak Untuk Mengikuti Pembelajaran E-Learning (Online) Dalam Meningkatkan Minat Baca Pada Program Kesetaraan Paket C Di Pkbn Srikandi," *Comm-Edu (Community Education Journal)* 4, no.2 (2021): 38.

mengancam atau menakuti siswa. Guru juga harus menunjukkan semangat dalam mengajar.

- 3) Kondisi kelas yang tenang dan menyenangkan akan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam berbagai kegiatan yang mendukung proses belajar.
- 4) Pemanfaatan media atau alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pengajaran. Alat bantu seperti kaset audio, papan tulis, OHP (Overhead Projector), dan proyektor dapat membantu menjelaskan materi dengan lebih konkret dan menarik dibandingkan pembelajaran tanpa media.²⁵

3. Peserta Didik

a. Pengertian Peserta Didik

Peserta didik adalah anak didik yang memerlukan bimbingan dan arahan seseorang untuk mendapatkan pengetahuan, baik perubahan perkembangan fisik, membentuk kepribadian, watak, sikap atau karakter, proses kedewasaan, dan mampu menunaikan tugas-tugas kemanusiaan, baik itu dalam lembaga formal maupun nonformal.²⁶

b. Karakteristik Peserta Didik

Beberapa hal yang perlu dipahami mengenai karakteristik peserta didik adalah sebagai berikut:

²⁵Yurindhar Rizcha Utama Lya, Muchammad Hanief dan Mutiara Sari Dewi, “Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Rumah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sd Negeri 1 Sidorenggo Ampelgading,” *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no.11 (2020): 69-77.

²⁶Sasmita Chairuna, *et al.*, eds., “Hakikat Peserta Didik Dalam Pendidikan Islam,” *ALACRITY: Journal Of Education* 3, No 2 (2023): 12.

- a) Peserta didik bukanlah versi kecil dari orang dewasa, melainkan individu yang memiliki dunia dan cara pandang sendiri. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk tidak menyamakan pendekatan pembelajaran anak dengan orang dewasa, baik dalam hal metode, materi, maupun bahan ajar.
- b) Peserta didik merupakan individu yang mengalami tahapan perkembangan dan pertumbuhan yang berbeda-beda. Oleh sebab itu, dalam pendidikan Islam, segala bentuk aktivitas pembelajaran perlu disesuaikan dengan fase perkembangan yang tengah dialami oleh peserta didik.
- c) Peserta didik adalah makhluk yang memiliki kebutuhan jasmani dan rohani, yang keduanya harus diperhatikan dan dipenuhi dalam proses pendidikan.
- d) Setiap peserta didik merupakan ciptaan Allah yang unik dan memiliki perbedaan individu, baik karena faktor bawaan sejak lahir maupun pengaruh dari lingkungan tempat ia tumbuh dan berkembang.²⁷

4. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian IPAS

IPAS adalah mata pelajaran yang tergolong baru dari segi inovasi, meskipun memiliki kemiripan dengan mata pelajaran yang telah ada pada kurikulum sebelumnya. IPAS merupakan wujud integrasi pembelajaran dari dua cabang ilmu yang memiliki dasar berbeda, namun jika digabungkan dapat membentuk suatu kesatuan yang saling melengkapi. Sesuai dengan kepanjangannya, IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Dari sini dapat dipahami bahwa dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS

²⁷Kamaliah, "Hakikat Peserta Didik," *EDUCATION JOURNAL: General And Specific Research* 1, No. 1 (2021): 52.

dikombinasikan menjadi satu kesatuan. Definisi IPAS juga tercantum dalam Keputusan KBSKAP Kemdikbudristek Nomor 033/H/KR/2022.

"Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya."²⁸

Untuk memahami secara mendalam mata pelajaran IPAS, langkah awal yang perlu dilakukan adalah memahami terlebih dahulu esensi dari masing-masing aspek ilmu yang membentuknya, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Menurut Nursetia Rini, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bentuk pengetahuan yang bersifat khusus, yang diperoleh melalui serangkaian langkah seperti observasi, eksperimen, penarikan kesimpulan, hingga penyusunan teori yang saling berkaitan satu sama lain. IPA tidak hanya sebatas kumpulan informasi berupa fakta, konsep, atau prinsip, tetapi juga mencakup proses sistematis untuk memahami alam melalui metode penemuan ilmiah.²⁹

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang dalam proses pembelajarannya menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis dan analitis guna menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA yang efektif seharusnya mampu melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami konsep-konsep IPA dan menjadikan proses belajar tersebut lebih

²⁸Siti Muvidah Nur Afifah, *et al.*, eds., *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Ipas*, (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023), 58.

²⁹Nursetia Rini, "Aspek-Aspek Kesulitan Belajar Peserta Didik Dalam Memahami Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SDN Petapa Kecamatan Parigi Tengah Kabupaten Parigi Moutong" (Skripsi Tidak Diterbitkan, Jurusan Tarbiyah, UIN Datokarama, Palu, 2019), 22

bermakna serta relevan bagi pengalaman mereka.³⁰ Mata pelajaran IPS lebih untuk menekankan pada keterampilan yang harus dimiliki peserta didik dalam memecahkan masalah, baik masalah yang terdapat pada lingkup diri sendiri sampai dengan masalah yang sangat kompleks.³¹

b. *Tujuan Pembelajaran IPAS*

Dengan mempelajari mata pelajaran IPAS, peserta didik dapat mengembangkan rasa ingin tahu terhadap berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Rasa ingin tahu ini mendorong mereka untuk memahami cara kerja alam semesta serta bagaimana alam berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi. Pemahaman tersebut dapat digunakan untuk mengenali beragam permasalahan yang ada serta mencari solusi guna mewujudkan tujuan pembangunan berkelanjutan. Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik juga mampu membentuk pribadi yang sejalan dengan nilai-nilai dalam Profil Pelajar Pancasila dan berpotensi untuk:

- a. Menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik sehingga mereka terdorong untuk menyelidiki berbagai peristiwa yang terjadi di sekitar manusia, memahami alam semesta serta hubungannya dengan kehidupan manusia.
- b. Mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam menjaga, melindungi, dan melestarikan lingkungan alam, serta mengelola sumber daya alam secara bijaksana dan bertanggung jawab.
- c. Mengasah kemampuan inkuiri peserta didik untuk mengamati, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui tindakan nyata yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

³⁰Ida Fiteriani, "Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Berkombinasi pada Materi Ipa Di Min Bandar Lampung," *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 4, no.1 (2017): 5.

³¹Nungky Kurnia Putri, Ayu Reza Ningrum, "Hubungan Antara Keterampilan Berkomunikasi Dengan Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas V SD," *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 7, no.2 (2020), 177.

- d. Membantu peserta didik memahami jati dirinya, mengenal lingkungan sosial tempat mereka berada, serta menyadari perubahan-perubahan dalam kehidupan masyarakat dari waktu ke waktu.
- e. Membekali peserta didik dengan pemahaman tentang syarat-syarat menjadi bagian dari suatu kelompok masyarakat dan bangsa, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya berkontribusi dalam menyelesaikan masalah di lingkungan sekitar maupun dalam konteks yang lebih luas.
- f. Meningkatkan penguasaan konsep-konsep dalam IPAS dan mendorong penerapannya dalam kehidupan sehari-hari untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual.³²

Berdasarkan uraian sebelumnya, IPAS adalah sebuah inovasi dalam pengembangan kurikulum yang menggabungkan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ke dalam satu tema pembelajaran yang terpadu. Mengingat bahwa IPA membahas tentang alam yang berkaitan erat dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan sekitar, maka pengajaran materi ini secara integratif menjadi sangat relevan. Pembelajaran IPAS juga diharapkan dapat berkontribusi dalam mendukung program pemerintah untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik di Indonesia.

c. *Karakteristik Pembelajaran IPAS*

Beberapa karakteristik pembelajaran IPAS diantaranya sebagai berikut:

- a. Mata pelajaran ini memiliki karakter yang terus berubah dan tidak bersifat tetap, karena berkaitan dengan pembahasan mengenai alam semesta. Pengetahuan dalam bidang ini senantiasa berkembang mengikuti perubahan zaman. Oleh karena itu, mata pelajaran ini akan mengalami

³²Suhelayanti, *et al.*, eds., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*, (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023), 38.

kemajuan dan pembaruan secara berkelanjutan seiring dengan perkembangan waktu.

- b. Pembelajaran yang bersifat holistik mengandung keterkaitan antara pengalaman nyata, kenyataan hidup, dan proses pembelajaran yang seimbang dengan alam sekitar. Model pembelajaran ini sangat sesuai untuk peserta didik di jenjang awal yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Dalam proses pembelajarannya, peserta didik diajak untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar dengan melibatkan seluruh indera mereka seperti penglihatan, perabaan, penciuman, pendengaran, dan perasaan. Melalui pendekatan ini, proses belajar diharapkan menjadi lebih bermakna. Mata pelajaran ini memiliki ciri utama berupa pendekatan yang terintegrasi secara menyeluruh atau holistik.³³

d. *Keanekaragaman Hayati*

1) Pengertian Keanekaragaman Hayati

Keanekaragaman hayati (biodiversity) merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan keberagaman bentuk kehidupan di bumi, mencakup tumbuhan, hewan, jamur, mikroorganisme, serta seluruh materi genetik yang dikandungnya, termasuk juga faktor-faktor ekologi yang memengaruhinya. Keanekaragaman ini diklasifikasikan ke dalam tiga tingkatan utama, yaitu

³³Budiwati Rini, *et al.*, eds., "Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi." *Jurnal Basicedu* 7, no.1 (2023), Hal 52.

keanekaragaman genetik, keanekaragaman spesies, dan keanekaragaman ekosistem.³⁴

a) *Keragaman Genetik*

Keanekaragaman genetik merujuk pada variasi gen yang terdapat dalam setiap spesies makhluk hidup, mencakup perbedaan yang ada di antara individu-individu dalam spesies tanaman, hewan, jamur, maupun mikroorganisme. Meskipun berasal dari spesies yang sama, setiap individu dapat memiliki susunan gen yang berbeda. Misalnya pada buah durian, ada yang memiliki daging buah tebal, tipis, atau rasa yang lebih manis, menunjukkan adanya perbedaan genetik di antara jenis-jenis durian tersebut.

b) *Keragaman Spesies*

Keanekaragaman spesies merujuk pada perbedaan dan jumlah jenis makhluk hidup yang terdapat di suatu wilayah tertentu. Indonesia dikenal sebagai salah satu negara dengan tingkat keanekaragaman hayati tertinggi di dunia, termasuk di wilayah Kapuas Hulu. Di kawasan Taman Nasional Danau Sentarum yang memiliki luas sekitar 127.000 hektar (setara dengan 4,26% dari total wilayah Kabupaten Kapuas Hulu), ditemukan paling tidak 138 jenis anggrek dan 492 jenis tumbuhan lainnya. Selain itu, terdapat 266 jenis ikan (mewakili 70% dari seluruh spesies ikan di Kalimantan), 237 spesies burung (sekitar 48% dari jumlah spesies burung di Borneo), serta 143 spesies mamalia (65% dari total mamalia darat di Borneo).

³⁴Edi Suwarso, Dicky Rizaldi Paulus, Miftachurahma Widanirmala, "Kajian Database Keanekaragaman Hayati Kota Semarang," *Jurnal Riptek* 13, no.1 (2019), 79.

c) *Keragaman Ekosistem*

Keanekaragaman ekosistem mengacu pada perbedaan jenis-jenis ekosistem yang terdapat dalam suatu wilayah geografis tertentu. Variasi ini mencakup keseluruhan habitat, komunitas makhluk hidup, serta berbagai proses ekologi yang berlangsung di dalamnya. Kata "ekosistem" sendiri merupakan gabungan dari istilah *ecological system*, yang berarti suatu sistem yang terbentuk dari interaksi timbal balik antara komponen biotik (makhluk hidup) dan abiotik (unsur tak hidup) dalam lingkungan tersebut.³⁵

2) *Keanekaragaman Hayati Indonesia*

Indonesia merupakan salah satu negara dengan tingkat keanekaragaman hayati tertinggi di dunia, menempati urutan kedua setelah Brasil. Secara letak astronomis, Indonesia berada di antara 6° LU hingga 11° LS dan 95° BT hingga 141° BT, yang menjadikannya beriklim tropis. Kondisi iklim tropis ini ditandai dengan tingginya curah hujan serta sinar matahari yang tersedia sepanjang tahun, menciptakan lingkungan yang sangat mendukung bagi kehidupan berbagai jenis makhluk hidup. Oleh karena itu, Indonesia memiliki kekayaan keanekaragaman hayati yang sangat melimpah.

Keanekaragaman iklim, jenis tanah, serta berbagai faktor lingkungan lainnya menjadikan Indonesia sebagai negara dengan tingkat keragaman ekosistem yang sangat tinggi. Terdapat sekitar 74 jenis ekosistem alami yang unik di Indonesia, mulai dari ekosistem laut dalam, laut dangkal, wilayah pesisir seperti

³⁵Elizabeth Linda Yuliani, *et al.*, eds., *Keanekaragaman Hayati*, (Bogor: Cifor.Org, 2023), 2-3

padang lamun dan hutan mangrove, hingga ekosistem daratan seperti hutan dataran rendah (termasuk hutan dipterokarpa, kerangas, lahan gambut, dan kawasan karst), danau, hutan pegunungan bawah dan atas, serta zona subalpin hingga alpin. Selain ekosistem alami, Indonesia juga memiliki ekosistem buatan seperti sawah, kebun, pekarangan, ladang, tambak, dan empang. Setiap ekosistem ini dihuni oleh beragam spesies tumbuhan, hewan, serta mikroorganisme, sehingga menjadikan Indonesia memiliki kekayaan spesies yang sangat luar biasa.³⁶

Fauna di Indonesia dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kawasan utama, yaitu wilayah barat (meliputi Sumatera, Kalimantan, Jawa, dan pulau-pulau kecil di sekitarnya), wilayah tengah (termasuk Sulawesi dan Nusa Tenggara), serta wilayah timur (Papua dan pulau-pulau sekitarnya). Fauna di bagian barat Indonesia menunjukkan kesamaan karakteristik dengan fauna Asia, sehingga dikenal sebagai fauna asiatis. Ciri khas fauna asiatis adalah mamalia besar dan jumlah burung berbulu indah yang relatif sedikit, seperti gajah, badak, dan orangutan. Sebaliknya, fauna di wilayah timur lebih menyerupai hewan dari Australia, sehingga disebut fauna australis. Ciri khasnya meliputi mamalia kecil, hewan berkantung, dan burung berwarna-warni, contohnya kuskus dan burung cendrawasih. Wilayah tengah Indonesia dihuni oleh fauna peralihan yang memiliki gabungan karakteristik antara fauna asiatis dan australis, seperti komodo, anoa, dan burung maleo.

Berdasarkan informasi dari Badan Informasi Geospasial (BIG), total luas daratan Indonesia adalah sekitar 1.890.739 km², sementara wilayah lautannya

³⁶Agus Setiawan, "Keanekaragaman Hayati Indonesia: Masalah dan Upaya Konservasinya", *Indonesian Journal of Conservation* 11, no.1 (2022): 13-21.

mencapai 6.315.222 km², yang berarti sekitar 76,96% wilayah Indonesia terdiri dari laut. Perairan Indonesia dikenal kaya akan keanekaragaman hayati laut, mulai dari protista, tumbuhan, hingga hewan laut. Namun, sebagian besar potensi hayati laut ini masih belum sepenuhnya dijelajahi ataupun dimanfaatkan.³⁷

3) Manfaat Keanekaragaman Hayati

Tingginya tingkat keanekaragaman hayati di Indonesia memberikan berbagai keuntungan besar bagi kehidupan masyarakat. Pemanfaatan sumber daya hayati ini telah berlangsung selama ratusan tahun, berdasarkan pengetahuan lokal yang terus berkembang di tengah masyarakat. Sebagai contoh, masyarakat Indonesia telah memanfaatkan lebih dari 6.000 jenis tumbuhan berbunga, baik yang tumbuh secara alami maupun hasil budidaya, untuk memenuhi kebutuhan dasar seperti pangan, sandang, papan, hingga pengobatan. Selain itu, mereka juga telah memahami teknik tanam seperti sistem tumpangsari untuk mengatasi hama secara alami. Pengetahuan tradisional ini tercermin dalam cara masyarakat memanfaatkan sumber daya alam, menerapkan pertanian tradisional, serta menjaga kelestarian lingkungan, yang masih dilestarikan di berbagai komunitas di seluruh Indonesia.

Selain tumbuhan, masyarakat juga memiliki pengetahuan yang luas tentang pemanfaatan sumber daya hayati dari laut dan hewan darat. Komunitas nelayan, misalnya, memanfaatkan hampir seluruh hasil laut untuk kebutuhan pangan, alat-alat, serta pengobatan tradisional. Selain itu, masyarakat juga telah menggunakan

³⁷Ayuk Ratna Puspaningsih, Elizabeth Tjahjardarmawan, Niken Resminingpuri Krisdianti, “*Keanekaragaman Mahkluk Hidup, Interaksi, dan Peranannya di Alam*,” (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021), 156.

mikroorganisme untuk berbagai keperluan, seperti produksi antibiotik dan fermentasi dalam pembuatan makanan tradisional seperti tempe, oncom, peuyeum, minuman fermentasi, kecap, serta terasi. Berdasarkan tingkat urgensinya, kebutuhan manusia terhadap keanekaragaman hayati terbagi menjadi dua kategori: kebutuhan primer dan kebutuhan sekunder. Kebutuhan primer mencakup kebutuhan mendasar yang harus dipenuhi, seperti pangan, tempat tinggal, pakaian, dan oksigen. Sementara itu, kebutuhan sekunder adalah kebutuhan tambahan yang bersifat pelengkap.³⁸

C. Kerangka Pemikiran

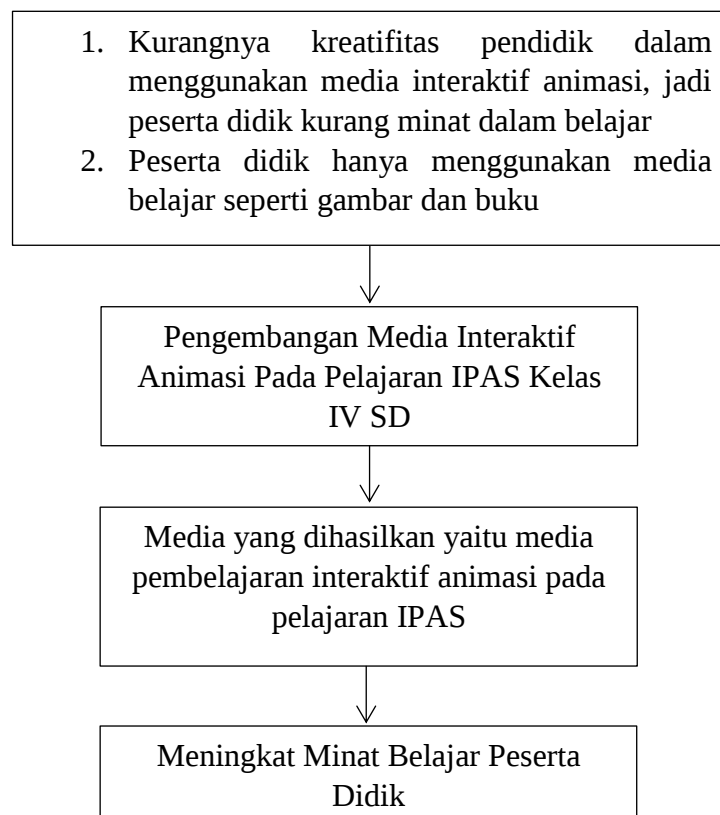
Dalam memahami dan menguasai suatu mata pelajaran, terdapat berbagai faktor yang memengaruhinya, salah satunya adalah minat belajar yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, diperlukan minat belajar yang tinggi dari peserta didik. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat menjadi sarana yang menyenangkan sekaligus edukatif, sehingga mampu menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari. Media pembelajaran yang interaktif diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar, yang pada akhirnya akan berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan, guru dituntut lebih kreatif dan inovatif, misalnya dengan menggunakan media seperti proyektor dalam pembelajaran. Media ini bisa membantu menarik minat belajar siswa, terutama

³⁸Sri Widayati, Siti Nur Rochmah, Zubedi, *Biologi*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2019), 127.

siswa SD yang senang bermain dan masih berpikir secara konkret. Minat belajar yang tinggi membuat siswa lebih semangat dan tidak mudah bosan saat belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Berikut kerangka pemikiran implementasi media interaktif animasi pada peningkatan minat belajar peserta didik:



Gambar Kerangka Pemikiran

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dimana temuan-temuannya diperoleh tanpa melalui prosedur statistik atau perhitungan angka. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan analitis. Deskriptif berarti menjelaskan serta menggambarkan peristiwa, fenomena, dan situasi sosial yang diteliti, sedangkan analitis berarti memberi makna, menafsirkan, serta membandingkan data yang diperoleh dari hasil penelitian.¹

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif yang pada dasarnya bertujuan untuk menemukan teori-teori yang mendukung hasil penelitian. Melalui pendekatan ini, data dikumpulkan dan dianalisis hingga menghasilkan temuan berupa teori-teori yang muncul sebagai bagian dari proses penelitian kualitatif.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran serta informasi yang lebih rinci dan menyeluruh, sekaligus memudahkan peneliti dalam melakukan observasi. Oleh karena itu, lokasi penelitian ditetapkan di tempat berlangsungnya

¹Marinu Waruwu, "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)", *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no.1 (2023): 2896

kegiatan penelitian, yaitu SD Inpres 3 Kintom yang berada di Kecamatan Kintom, Kota Luwuk, Provinsi Sulawesi Tengah.

C. Data dan Sumber Data

Dalam pelaksanaan teknik wawancara, pewawancara perlu membangun hubungan yang baik agar responden merasa nyaman, terbuka, dan bersedia memberikan informasi yang akurat.

Triangulasi digunakan untuk menguji kredibilitas data, yang dilakukan dengan memeriksa data dari berbagai sumber, menggunakan beragam teknik, dan dilakukan pada waktu yang berbeda. Oleh karena itu, terdapat tiga jenis triangulasi: triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan triangulasi waktu. Berdasarkan sumbernya, data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua jenis.

1. Data Primer

Data primer adalah informasi yang diperoleh pertama kali oleh peneliti menyangkut variabel yang menjadi tujuan utama penelitian. Beberapa teknik pengumpulan data primer, antara lain wawancara, observasi, atau diskusi terfokus.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah informasi yang dikumpulkan dari sumber-sumber yang telah ada.² Contohnya seperti artikel, jurnal, dan situs internet yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data umumnya dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Meski demikian, sumber data non-

²Muh Yani Balaka, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022), 21.

manusia seperti arsip, dokumen, dan rekaman juga dapat dimanfaatkan. Teknik pengumpulan data sendiri merujuk pada metode atau langkah-langkah yang digunakan peneliti untuk memperoleh informasi dari subjek atau sampel penelitian.³

Adapun tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data, pengumpulan data dapat dilakukan dengan menggunakan metode sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap fenomena yang diteliti. Sehingga pada saat pengumpulan data dengan menggunakan data observasi, peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut: keadaan sekolah, sarana dan prasarana sekolah, melihat proses belajar mengajar, melihat cara guru mengajar mata pelajaran IPAS, melihat media yang digunakan selama proses pembelajaran.⁴

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui serangkaian tanya jawab antara peneliti dan narasumber. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan masalah penelitian yang sedang dikaji. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur. Dalam wawancara tidak terstruktur, peneliti bebas mengajukan berbagai pertanyaan kepada narasumber yang relevan dengan topik penelitian.⁵

³Annisa Rizky Fadilla, Putri Ayu Wulandari, “Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data,” *Mitita Jurnal Penelitian* 1, No. 3 (2023): 38.

⁴Dewi Sadiyah, *Metode Penelitian Dakwah Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif*, (Bandung: PT. Rosdakarya, 2018), 87.

⁵Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*, (Jogjakarta: Penerbit Kbm Indonesia, 2022), 46.

Teknik wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan menyusun panduan wawancara yang disesuaikan dengan isu penelitian, sebagai acuan dalam proses tanya jawab bersama informan. Informan dalam penelitian ini meliputi kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru kelas, serta peserta didik.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan sumber informasi yang berharga, terutama dalam penelitian kualitatif. Dokumen dapat berupa catatan pribadi maupun publik, seperti catatan harian, notulen rapat, surat kabar, dan arsip resmi kelembagaan. Dokumen dapat didefinisikan sebagai catatan atau bukti dari peristiwa masa lalu dalam bentuk tulisan, gambar, audio, video, maupun prasasti. Dengan demikian, dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang memanfaatkan dokumen-dokumen untuk melengkapi hasil observasi dan wawancara dalam suatu penelitian.⁶

E. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang dirancang secara cermat untuk mengumpulkan data agar menghasilkan informasi yang bersifat empiris. Instrumen ini digunakan sesuai dengan prosedur penelitian guna memperoleh data yang relevan dan diperlukan.⁷ Dalam proses pengumpulan data, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang didukung oleh instrumen bantu. Instrumen bantu tersebut mencakup panduan wawancara mendalam yang berisi poin-poin penting sebagai pedoman dalam memperoleh informasi dari informan. Pertanyaan dalam panduan

⁶Ilham Kamaruddin, *et al.*, eds., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Padang: Pt Global Eksekutif Teknologi, 2023), 68.

⁷Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: CV. Alfabeta Yayasan, 2017), 142.

ini bersifat terbuka dan memungkinkan informan memberikan jawaban yang lebih luas dan mendalam. Selain itu, peneliti juga menggunakan alat perekam seperti ponsel atau kamera untuk merekam jalannya wawancara, khususnya ketika pencatatan langsung tidak memungkinkan. Penggunaan instrumen bantu ini dimaksudkan untuk memastikan data yang dikumpulkan akurat dan lengkap.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif, sebagaimana yang dikemukakan Miles dan Huberman dalam buku Sugiyono menyebutkan bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan dalam dua tahap yaitu pada saat pengumpulan data sedang berlangsung dan setelah proses pengumpulan data selesai dalam periode tertentu. Selanjutnya, Miles dan Huberman menawarkan pola umum analisis data kualitatif dengan mengikuti model interaktif. Model ini terdiri dari tiga komponen utama yang saling terkait dan bersifat interaktif, yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan atau verifikasi.⁸

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan tahapan analisis yang dilakukan untuk menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, merangkum, dan mengubah data yang diperoleh dari catatan lapangan. Proses ini bertujuan untuk menyoroti informasi penting, merumuskan tema dan pola, serta menghilangkan data yang tidak relevan.

⁸Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 246.

Dalam penelitian ini, reduksi data dilakukan setelah peneliti memperoleh informasi dari para informan. Data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi kemudian diseleksi, diringkas, dan difokuskan pada hal-hal yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data tersebut dikategorikan sesuai pola-pola tertentu dengan cara menyusun transkrip hasil penelitian.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, selanjutnya yang harus dilakukan adalah penyajian data. Penyajian data dilakukan agar data hasil reduksi dapat terorganisasikan dengan baik dan tersusun dalam pola hubungan sehingga memudahkan bagi para pembaca untuk memahami data penelitian. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian naratif, bagan, hubungan antar kategori, diagram alur (*flow chart*) dan lain sejenisnya.⁹

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan atau verifikasi merupakan tahapan akhir dalam proses analisis data kualitatif. Pada tahap ini, peneliti menarik kesimpulan dari data yang telah direduksi dan disajikan, serta melakukan verifikasi atau pengujian kebenaran terhadap kesimpulan tersebut.¹⁰

Dalam penelitian ini, kesimpulan ditarik setelah seluruh informasi yang dikumpulkan melalui proses penelitian melewati tahap reduksi dan penyajian data. Setelah data tersebut disederhanakan dan disusun dengan rapi, langkah akhir yang

⁹Windadari Murni Hartini, Christina Roosarjani, Yuli Arinta Dewi, “*Bahan ajar teknologi bank darah (TBD): Metodologi penelitian Dan statistic*”. (Jakarta: Kementerian Kesehatan RI, 2019), 425.

¹⁰Yoesoep Edhie Rachmad, *et al., eds., Integrasi Metode Kuantitatif Dan Kualitatif*, (Yogyakarta: PT Green Pustaka Indonesia, 2024), 215.

dilakukan oleh peneliti adalah menyimpulkan hasil temuan. Kesimpulan ini dirumuskan secara umum berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian berlangsung serta diperkuat dengan referensi dari berbagai kajian pustaka yang relevan.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Untuk menjamin keakuratan dan kepercayaan data yang diperoleh pada tahap awal pengamatan, data tersebut telah divalidasi melalui beragam metode dan sumber. Proses ini dilakukan agar hasil penelitian benar-benar akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Dalam pelaksanaannya, validasi data dilakukan dengan teknik triangulasi, yaitu metode pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sumber lain di luar data utama sebagai alat verifikasi atau pembanding, seperti melalui hasil wawancara dan observasi.¹¹

Pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi metode yang dilakukan melalui langkah-langkah berikut ini:

- 1) Mengkonfirmasi ulang baik secara langsung atau tidak mengenai hal-hal yang telah diungkapkan oleh informan kepada peneliti.
- 2) Menganalisis data yang diperoleh dengan kajian kepustakaan terutama dengan hasil penelitian yang sudah ada sebelumnya.
- 3) Membandingkan data hasil wawancara dengan hasil observasi.

¹¹Hardani, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu, 2020), 201.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum SD Inpres 3 Kintom

Pada bab ini peneliti akan menguraikan seluruh hasil penelitian yang dilakukan di SD Inpres 3 Kintom mengenai implementasi media interaktif animasi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV. Yang didapatkan merupakan hasil wawancara dengan informasi penelitian hasil dokumentasi dengan arsip-arsip dan dokumen penelitian yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran peserta didik menggunakan media interaktif animasi di SD Inpres 3 Kintom. Hasil penelitian dan pembahasan penelitian ini akan dibahas sesuai dengan sistematika sebagai berikut:

1. Profil Sekolah

Adapun profile SD Inpres 3 Kintom sebagai berikut:

Nama	: SD Inpres 3 Kintom
Alamat	: Jl. Siswa
Kode Pos	: 94761
Kecamatan	: Kintom
Kabupaten	: Banggai
Provinsi	: Sulawesi Tengah

2. Sejarah Singkat Pendirian SD Inpres 3 Kintom

Sekolah Dasar Instuksi Presiden (SD Inpres) 3 kintom merupakan sarana Pendidikan yang dikeluarkan oleh pemerintah. Sekolah ini didirikan pada tahun

1981 oleh bantuan pemerintah dan swadaya masyarakat, yang bertempat di Jl. Peserta didik, Desa Dimpalon, Kecamatan Kintom, Kabupaten Banggai, Povinsi Sulawesi Tengah. Pada awal berdirinya sekolah ini belum lengkap seperti sekarang ini, akan tetapi hanya terdiri dua bangunan, yaitu satu bangunan yang dijadikan sebagai rumah dinas untuk kepala sekolah dan satu bangunan yang hanya terdiri dari empat ruangan yakni tiga ruang kelas dan satu untuk ruangan guru. Kemudian, pada tahun 1985 barulah didirikan satu bangunan yang terdiri dari tiga kelas yang sekarang dijadikan sebagai ruang kelas I, II dan kelas III. Diterbitkan DINDIKBUD Kabupaten Banggai Sulawesi Tengah dan status akreditasi adalah B. Nama kepala Sekolah Dasar Inpres 3 Kintom sekarang yakni bapak Syahmudin Gani, S.Pd., dari tahun 2021 memimpin sampai sekarang.

3. Visi dan Misi SD Inpres 3 Kintom

a. *Visi*

- 1) Menumbuhkan iman dan takwa
- 2) Membudayakan disiplin, sopan santun, literasi
- 3) Meningkatkan bidang akademik dan non akademik
- 4) Mengenal dan dapat memanfaatkan IPTEK
- 5) Meningkatkan keterampilan hidup sehari-hari
- 6) Mencinta lingkungan hidup
- 7) Berdaya saing

b. *Misi*

- 1) Meningkatkan iman dan taqwa sebagai landasan utama dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari.

- 2) Meningkatkan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, memberikan keterampilan dasar hidup dalam bidang IPTEK maupun seni budaya.
- 3) Memberikan bimbingan dalam rangka meningkatkan:
Kecerdasan Spiritual (SQ), Kecerdasan Emosional (EQ), Kecerdasan Intelegensi (IQ) agar peserta didik mampu mengorganisasi dirinya sehingga memiliki kepribadian yang luhur.

4. Keadaan Guru dan Tenaga Pendidikan

Guru adalah seorang pengajar profesional yang memiliki peran penting dalam pendidikan. Tugas utama guru meliputi mendidik dan mengajarkan peserta didik, membimbing mereka dalam proses belajar, serta memberikan arahan untuk pengembangan diri. Selain itu, guru juga melatih keterampilan, menilai kemajuan belajar, dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Dengan demikian, guru berfungsi sebagai fasilitator yang membantu peserta didik berkembang secara akademis dan karakter. Dalam kegiatan sehari-hari di SD Inpres 3 Kintom, guru memiliki tanggung jawab untuk menjaga keadaan sekolah sesuai dengan jadwal piket yang telah ditentukan. Semua aktivitas belajar dan mengajar dimulai pada pukul 07:30 WITA.

Kedisiplinan para guru di SD Inpres 3 Kintom sangat berpengaruh terhadap perkembangan peserta didik di masa depan. Selain itu, para guru di sekolah ini didukung oleh tenaga pengajar yang memiliki kualifikasi pendidikan minimal Diploma dan S1.

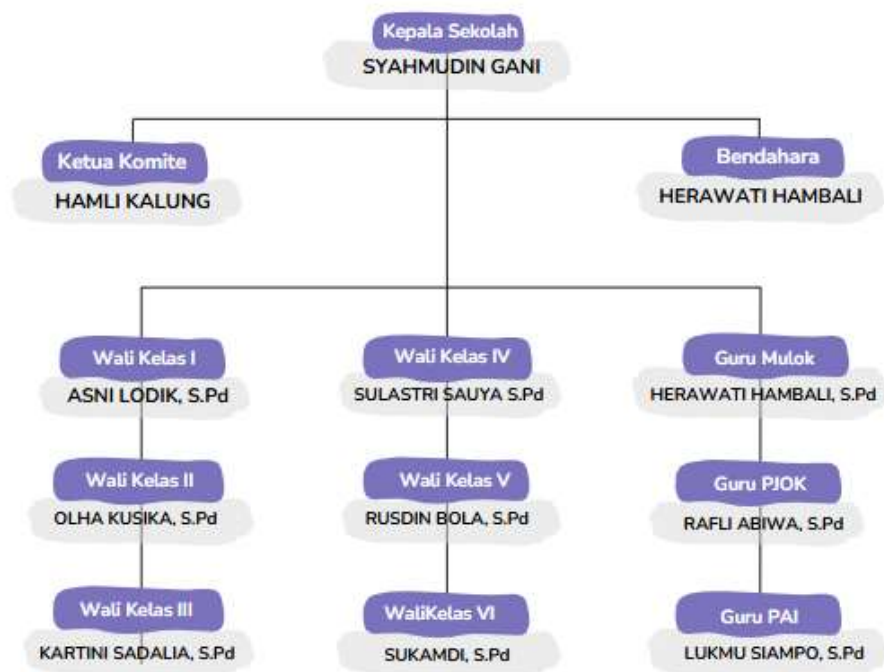
Tabel 4.1
Keadaan Guru dan Tenaga Pendidikan SD Inres 3 Kintom

No.	Nama	Jabatan
1.	Syahmudin Gani S.Pd	Kepala Sekolah
2.	Herawati Hambali S.Pd	Guru Mapel
3.	Rusdin Bola S.Pd	Guru Kelas
4.	Kartini Sadalia S.Pd	Guru Kelas
5.	Rafli Abiwa S.Pd	Guru Mapel
6.	Asni Lodik	Guru Kelas
7.	Olha Kusika	Guru Kelas
8.	Sukamdi	Guru Kelas
9.	Ni Ketut Oktarika S.Pd	Guru Mapel
10.	Nurmaya Bola S.Pd	Guru Mapel
11.	Sulastri Sauya S.Pd	Guru Kelas
12.	Lukmu Hi Dg Siampo	Guru Mapel
13.	Mawarti Mustari	Guru Mapel
14.	Siti Nukba Sidjong	Tendik
15.	Sri Wahyuni Ngongo	Tendik
16.	Risda Benda S.Sos	Oprator Sekolah
17.	Basri Benda	Tendik

Sumber Data: Oprator SD Inpres 3 Kintom

Berdasarkan table diatas dapat disimpulkan bahwa guru dan pegawai SD Inpres 3 Kintom berjumlah 17 jiwa. Dari jumlah tersebut guru yang berjenis kelamin laki-laki 6 orang dan berjenis kelamin perempuan berjumlah 11 orang.

5. Struktur Organisasi Sekolah



Gambar Struktur Organisasi Sekolah

6. Keadaan Peserta Didik

Berdasarkan data yang diperoleh penulis dalam data yang tercantum pada mutasi peserta didik, mengenai keadaan peserta didik pada SD Inpres 3 Kintom, diperoleh data tentang jumlah peserta didik yang terdaftar pada SD Inpres 3 Kintom.

Untuk mengetahui lebih jelas bagaimana keadaan peserta didik menurut jumlah dari kelas I, II, III, IV, V dan kelas VI dapat dilihat dari table dibawah ini:

Table 4.2
Keadaan Peserta Didik SD Inpres 3 Kintom

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik		Jumlah
		Perempuan	Laki-laki	
1.	I	12	15	27
2.	II	7	11	18
3.	III	8	11	19
4.	IV	8	8	16
5.	V	5	6	11
6.	VI	11	15	26
Jumlah Total		66	51	117

Sumber Data: Oprator SD Inpres 3 Kintom

Data table diatas penulis dapat menjelaskan bahwa jumlah peserta didik SD Inpres 3 Kintom berjumlah 117 orang yang terdiri dari 6 ruangan.

7. Keadaan Sarana dan Prasarana Di SD Inpres 3 Kintom

Kondisi sarana dan prasarana Pendidikan merupakan hal yang penting dalam mendukung proses pembelajaran di SD Inpres 3 Kintom. Dalam hal ini, Gedung dan fasilitas lainnya diharapkan semua menjadi faktor pendukung didalam proses pembelajaran. Berikut hasil wawancara bersama kepala sekolah SD Inpres 3 Kintom:

Sarana dan prasarana yang ada di madrasah ini sebenarnya belum memadai. hal ini dapat dilihat dari beberapa sarana yang belum tersedia seperti laboratorium, alat-alat olahraga, alat-alat kesenian dan sebagainya. padahal alat-alat tersebut sangat membantu dalam usaha meningkatkan

kualitas belajar peserta didik begitu juga buku-buku pelajaran dan alat-alat peraga pembelajaran juga masih sangat terbatas.¹

Berikut ini akan diuraikan keadaan sarana dan prasarana SD Inpres 3 Kintom.

Table 4.3
Daftar Prasarana di SD Inpres 3 Kintom

No.	Nama Gedung	Jumlah	Keadaan		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1.	Ruang Kelas	6	3	3	0
2.	Ruang Perpustakaan	1	0	1	0
3.	Ruang Laboratorium	0	0	0	0
4.	Ruang Praktik	0	0	0	0
5.	Ruang Pimpinan	1	1	0	0
6.	Ruang Guru	1	1	0	0
7.	Ruang Ibadah	0	0	0	0
8.	Ruang UKS	0	0	0	0
9.	Ruang Toilet	2	2	0	0
10.	Gudang	0	0	0	0
11.	Ruang Sirkulasi	0	0	0	0
12.	Ruang TU	1	1	0	0
13.	Ruang Konseling	0	0	0	0
14.	Tempat Parkiran	1	1	0	0
15.	Kantin	1	1	0	0
16.	Ruang Olahraga	0	0	0	0
17.	Wifi	1	1	0	0

Sumber Data: Oprator SD Inpres 3 Kintom

¹Syahmudin Gani, kepala SD Inpres 3 Kintom, *Wawancara*, di sekolah SD Inpres 3 Kintom, 11 Maret 2025.

Dari table diatas dapat dipahami bahwa SD Inpres 3 Kintom memiliki sarana pendukung yang memadai untuk mendukung proses pendidikan dan pengajaran. Karena sarana yang ada pada SD Inpres 3 Kintom dalam kondisi yang cukup baik dan layak untuk digunakan walaupun ada beberapa yang mengalami rusak ringan.

Table 4.4
Sarana Pendukung Pembelajaran di SD Inpres 3 Kintom

No.	Jenis Sarpas	Kondisi (Unit)			
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	Jumlah
1.	Kursi kepek	1	-	-	1
2.	Meja kepek	1	-	-	1
3.	Kursi tamu	1 Set	-	-	1 Set
4.	Meja guru	8	-	-	8
5.	Kursi guru	8	-	-	8
6.	Meja oprator	2	-	-	2
7.	Kursi oprator	2	-	-	2
8.	Meja peserta didik	117	-	-	117
9.	Kursi peserta didik	117	-	-	117
10.	Lemari	5	-	2	7
11.	Komputer	2	-	-	2
12.	LCD proyektor	1	-	-	1
13.	Papan tulis	6	-	-	6
14.	Printer	1	-	-	1
15.	Papan statistik	1	-	-	1
16.	Tempat cuci tangan	0	-	-	

No.	Jenis Sarpas	Kondisi (Unit)			
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat	Jumlah
17.	Tempat sampah	3	1	-	4
18.	Globe	1	1	-	1
19.	Jam	1	1	-	1

Sumber Data: Operator SD Inpres 3 Kintom

8. Keadaan Kurikulum di SD Inpres 3 Kintom

Kurikulum merupakan salah satu komponen yang sangat menentukan dalam suatu sistem pendidikan. Karena ia merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan dan merupakan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran pada semua jenis jenjang pendidikan. Oleh karena itu kurikulum sangat berpengaruh terhadap maju dan tidaknya proses pembelajaran. Adapun kurikulum yang digunakan pada SD Inpres 3 Kintom adalah kurikulum merdeka. Hal ini sebagaimana hasil wawancara berikut ini:

Kurikulum yang digunakan di SD Inpres Kintom adalah kurikulum merdeka sejak bulan Juli 2023. Akan tetapi baru diberlakukan di kelas I, II, IV dan V, untuk kelas III dan VI masih menggunakan kurikulum 2013.²

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa di SD Inpres 3 Kintom, kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum merdeka.

B. Implementasi Media Interaktif Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV

Hasil pengamatan di kelas IV pada saat pembelajaran, penulis mengamati implementasi media interaktif animasi yang dilakukan pada mata pelajaran IPAS dengan materi keanekaragaman hayati.

²Syahmudin Gani, kepala SD Inpres 3 Kintom, *Wawancara*, di sekolah SD Inpres 3 Kintom, 11 Maret 2025.

Adapun langkah yang dilakukan oleh guru dalam memanfaatkan media interaktif animasi dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Perencanaan Pembelajaran

Dalam perencanaan pembelajaran, seorang guru perlu modul ajar. Dengan adanya modul ajar, proses pembelajaran dapat disusun sesuai rencana. Modul ajar berfungsi sebagai panduan atau acuan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SD Inpres 3 Kintom, perencanaan pembelajaran yang digunakan menarik dan terstruktur dengan baik. Hal ini disampaikan langsung oleh kepala sekolah SD Inpres 3 Kintom bapak Syahmudin Gani, S.Pd yang menyatakan bahwa:

Bahwasanya modul ajar sangat penting dalam pembelajaran, sebelum melakukan pembelajaran guru harus melakukan perencanaan supaya proses pembelajaran berjalan dengan baik dan terencana.³

Hal ini juga disampaikan oleh wali kelas IV SD Inpres 3 Kintom ibu Sulastri Sauya, S.Pd:

Sebelum mengajar, guru menyiapkan video animasi yang seru dari YouTube yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, guru menyusun modul ajar untuk dua kali pertemuan. semua ini dilakukan supaya pembelajaran menjadi lebih baik. Dengan perbaikan ini, diharapkan belajar jadi lebih menyenangkan dan bermanfaat.⁴

Dalam perencanaan pembelajaran di kelas IV SD Inpres 3 Kintom, guru menggunakan media video animasi kartun untuk menjelaskan materi ajar. Hal ini disampaikan langsung oleh wali kelas IV:

³Syahmudin Gani, Kepala SD Inpres 3 Kintom, *Wawancara*, di sekolah SD Inpres 3 Kintom, 14 April 2025.

⁴Sulastri Sauya, Wali Kelas IV SD Inpres 3 Kintom, *Wawancara*, di sekolah Sd Inpres 3 Kintom, 15 April 2025.

Video animasi kartun untuk peserta didik kelas IV sangat menarik dan memiliki tampilan yang bagus, sehingga animasi kartun menjadi populer dan disukai oleh peserta didik.⁵

Hal ini sesuai dengan pengakuan salah satu peserta didik kelas IV Alika

Putri yang mengatakan bahwa:

Saya sangat senang dan suka jika ibu guru menggunakan media berupa video animasi kartun yang diperlihatkan saat belajar, saya jadi lebih bersemangat untuk memperhatikan ibu guru pada saat menjelaskan.⁶

Dari hasil observasi, peneliti melihat bahwa dalam perencanaan pembelajaran guru menggunakan modul ajar dan bahan ajar berupa media pembelajaran video animasi kartun.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang penting.

Kegiatan ini mengikuti langkah-langkah yang telah direncanakan sebelumnya.

a. Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan ini merupakan langkah awal pembelajaran untuk memotivasi peserta didik, mengecek kesiapan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.⁷

Hal ini disampaikan oleh kepala sekolah SD Inpres 3 Kintom yang mengatakan bahwa:

Setiap pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan pendahuluan. Pendahuluan membantu peserta didik mengikuti proses pembelajaran sesuai modul ajar. Bentuk pendahuluan bisa berupa salam, ice breaking,

⁵Sulastri Sauya, Wali Kelas IV SD Inpres 3 Kintom, *Wawancara*, di sekolah Sd Inpres 3 Kintom, 15 April 2025.

⁶Alika Putri, Peserta Didik SD Inpres 3 Kintom, *Wawancara*, di sekolah Sd Inpres 3 Kintom, 17 April 2025.

⁷Badelah, "Meningkatkan Kemampuan Guru Melaksanakan Kegiatan Pendahuluan Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Dengan Role Model Menggunakan Metode Lesson Study", *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik* 1, no. 6 (2021), 216.

dan menciptakan kenyamanan dan konsentrasi bagi peserta didik agar mereka dapat belajar dengan baik.⁸

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV, guru terlihat melakukan kegiatan pendahuluan dalam proses pembelajaran. Seperti yang dikatakan ibu Sulastri Sauya, S.Pd dibawah ini:

Sebelum memulai pembelajaran, tahap pendahuluan dilakukan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar. Ini sudah tercantum dalam modul ajar dan dapat menarik perhatian serta motivasi peserta didik. Tahap ini juga memberikan gambaran tentang media, pendekatan, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta mengaitkan materi yang akan dibelajarkan dengan materi sebelumnya.⁹

Dari hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa pendahuluan dalam pembelajaran penting untuk keberhasilan belajar peserta didik. Proses ini melibatkan kegiatan guru dan peserta didik serta komunikasi yang efektif dalam situasi pendidikan. Dengan pendahuluan yang baik, proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan mencapai tujuan yang diinginkan.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dalam proses pembelajaran adalah tahap di mana materi disampaikan secara langsung kepada peserta didik. Dalam konteks ini, guru menggunakan video animasi kartun untuk mengajarkan konsep keanekaragaman hayati dalam pembelajaran IPAS. Sebelum memulai, guru memberikan himbauan kepada peserta didik untuk menyimak dengan baik dan seksama. Hal ini penting agar peserta didik dapat memahami materi dengan optimal.

⁸Syahmudin Gani, Kepala SD Inpres 3 Kintom, *Wawancara*, di sekolah SD Inpres 3 Kintom, 14 April 2025.

⁹Sulastri Sauya, Wali Kelas IV SD Inpres 3 Kintom, *Wawancara*, di sekolah Sd Inpres 3 Kintom, 16 April 2025.

Berdasarkan hasil observasi langsung oleh Wali kelas IV, ibu Sulastris mengatakan bahwa:

Saat pembelajaran dimulai, saya meminta peserta didik untuk tenang dan memperhatikan dengan seksama. Suasana di kelas sangat nyaman dan ceria. Penggunaan video animasi kartun membuat peserta didik merasa terlibat dan tidak bosan. Dengan video tersebut, peserta didik terlihat antusias, lebih banyak menyimak dan memperhatikan. Mereka aktif bertanya, serta mendengarkan dengan sungguh-sungguh. Antusiasme mereka terlihat jelas, dan suasana kelas dipenuhi dengan semangat belajar yang tinggi.¹⁰

Salah satu peserta didik kelas IV SD Inpres 3 Kintom juga mengatakan bahwa:

Guru memutar video pembelajaran yang akan diajarkan dan meminta kami untuk mendengarkan dengan baik. Video animasi kartun itu membuat kami tidak merasa jenuh atau bosan saat belajar. Ketika guru menunjukkan video kartun, kami sangat senang dan gembira. Kami juga langsung berpikir dan belajar dengan lebih mudah saat menonton video itu.¹¹

c. Penutup

Evaluasi dan proses pembelajaran adalah kegiatan penting yang dilakukan guru untuk menutup pembelajaran. Kegiatan ini meliputi tes dan tugas. Tes, seperti ujian dan kuis, membantu guru mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi. Sementara tugas, seperti proyek atau latihan, memungkinkan peserta didik menerapkan pengetahuan mereka.

¹⁰Sulastris Saurya, Wali Kelas IV SD Inpres 3 Kintom, *Wawancara*, di sekolah Sd Inpres 3 Kintom, 16 April 2025.

¹¹Rafli, Peserta Didik SD Inpres 3 Kintom, *Wawancara*, di sekolah Sd Inpres 3 Kintom, 17 April 2025.

Dengan evaluasi dan tugas, guru dapat memberikan umpan balik yang berguna, membantu peserta didik memahami kemajuan mereka dan mendorong mereka untuk terus belajar.

Hal ini sesuai dengan pengakuan peserta didik kelas IV Aisyah yang mengatakan bahwa:

Setiap pembelajaran selesai ibu guru akan memberikan tes atau tugas supaya kami lebih memahami materi yang pelajari.¹²

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV, guru terlihat melakukan kegiatan penutup diakhir pembelajaran. Seperti yang dikatakan ibu Sulastri Sauya, S.Pd dibawah ini:

Di dalam proses pembelajaran, ada penutup yang berisi evaluasi. Evaluasi penting disampaikan setelah menjelaskan materi. Dengan evaluasi, peserta didik bisa mengetahui kelemahan atau kekurangan mereka. Jika ada peserta didik yang kurang memahami maka saya akan menjelaskan ulang inti dari pembelajaran agar mereka bisa mengerti. Biasanya, saya melakukan tes dan memberikan tugas akhir untuk menilai pemahaman peserta didik.¹³

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa pendahuluan dalam pembelajaran sangat penting untuk menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Proses ini melibatkan komunikasi antara guru dan peserta didik dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan inti, penggunaan media audio visual, seperti video animasi, membuat peserta didik lebih antusias dan mampu menerapkan ilmu tentang sholat dalam kehidupan sehari-hari.

¹²Aisyah, Peserta Didik SD Inpres 3 Kintom, *Wawancara*, di sekolah Sd Inpres 3 Kintom, 17 April 2025.

¹³Sulastri Sauya, Wali Kelas IV SD Inpres 3 Kintom, *Wawancara*, di sekolah Sd Inpres 3 Kintom, 16 April 2025.

Setelah pembelajaran, guru melakukan evaluasi untuk membantu peserta didik memahami materi dan menyimpulkan pembelajaran dengan seksama.

C. Kendala dan Solusi Implementasi Media Interaktif Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV

Media interaktif animasi, seperti video animasi kartun, sangat disukai anak-anak dan bisa dijadikan media pembelajaran yang positif. Di SD Inpres 3 Kintom, kami menggunakan video animasi kartun untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, terutama dalam pelajaran IPAS. Namun, dalam penggunaannya guru menghadapi kendala saat mau menggunakan Proyektor LCD sebagai alat bantu pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh kepala sekolah SD Inpres 3 Kintom tentang kendala apa saja yang dihadapi sebagai berikut:

Kendala yang kami hadapi yaitu sekolah masih kekurangan proyektor, sementara kelas yang berada di sekolah ada 6 kelas dan ada juga guru mapel yang biasa mau menggunakan proyektor tetapi sudah di pakai oleh guru lain, maka mereka harus menunggu guru tersebut selesai baru bisa bergantian. Terkadang guru lain harus mengalah.¹⁴

Sama seperti yang disampaikan kepala sekolah SD Inpres 3 Kintom, guru kelas IV juga mengungkapkan kurangnya jumlah proyektor yang tersedia di sekolah.

Kami menghadapi kendala kurangnya proyektor disekolah ini, terkadang kita mau menggunakan tapi sudah kedeluan guru yang lain, kalau kita mau bergantian menggunakan ada kalanya waktunya bersamaan, maka harus ada guru yang mengalah.¹⁵

¹⁴Syahmudin Gani, Kepala SD Inpres 3 Kintom, *Wawancara*, di sekolah SD Inpres 3 Kintom, 14 April 2025.

¹⁵Sulastri Sauya, Wali Kelas IV SD Inpres 3 Kintom, *Wawancara*, di sekolah Sd Inpres 3 Kintom, 15 April 2025.

Untuk mengatasi kendala dalam penggunaan media interaktif, khususnya film animasi yang memerlukan proyektor LCD, guru mencari metode alternatif yaitu dengan menggunakan metode narasi, model pembelajaran berbasis proyek dan permainan edukatif.

Metode ini bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi keanekaragaman hayati. Dengan model pembelajaran berbasis proyek dapat mendorong peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan dan memperkuat pemahaman tentang keanekaragaman hayati melalui pengalaman langsung. Selain itu, melalui permainan edukatif seperti kuis atau teka-teki yang berfokus pada keanekaragaman hayati., peserta didik dapat belajar secara aktif dan menyenangkan, sehingga mereka lebih mudah menyerap pelajaran.

Selain menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dan permainan edukatif, guru juga menerapkan metode narasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam materi keanekaragaman hayati.

Bercerita adalah cara menyampaikan informasi secara lisan dengan suasana yang menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan metode ini, peserta didik dapat lebih terlibat dan tertarik pada materi yang diajarkan. Cerita yang menarik dapat membantu peserta didik mengingat konsep keanekaragaman hayati dengan lebih baik, serta menumbuhkan rasa ingin tahu dan cinta terhadap lingkungan. Melalui bercerita, guru dapat menjelaskan hubungan antara berbagai makhluk hidup, serta pentingnya menjaga keanekaragaman hayati dengan cara yang mudah dicerna oleh peserta didik. Hal ini diungkapkan oleh wali kelas IV dibawah ini:

Selain menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dan permainan edukatif, saya juga menerapkan metode narasi. Metode narasi membuat saya bisa menyampaikan informasi dengan cara yang menarik, Ketika saya menceritakan kisah tentang berbagai makhluk hidup dan interaksi mereka di alam, peserta didik menjadi lebih fokus dan tertarik. Saya juga menggunakan karakter yang dekat dengan peserta didik, sehingga mereka memahami pentingnya setiap spesies dalam ekosistem.¹⁶

penggunaan media interaktif animasi seperti video kartun, bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pelajaran IPAS. Namun, kendala muncul dari keterbatasan tenaga pendidik yang mampu mengoperasikan Proyektor LCD. Untuk mengatasi masalah ini, guru menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dan permainan edukatif, yang mendorong interaksi langsung peserta didik dengan lingkungan dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, metode bercerita diterapkan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik, meningkatkan fokus peserta didik dan pemahaman mereka tentang keanekaragaman hayati.

¹⁶Sulastris Sauya, Wali Kelas IV SD Inpres 3 Kintom, *Wawancara*, di sekolah Sd Inpres 3 Kintom, 15 April 2025.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media interaktif berupa video animasi dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi keanekaragaman hayati, sangat membantu meningkatkan minat belajar siswa. Selama pembelajaran, suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan siswa terlihat aktif serta antusias.
2. Kendala yang dihadapi adalah kekurangan proyektor LCD, yang mengharuskan guru untuk bergantian dalam penggunaannya. Untuk mengatasi masalah ini, guru menerapkan pembelajaran berbasis proyek yang mendorong interaksi peserta didik dengan lingkungan, sehingga pemahaman tentang keanekaragaman hayati meningkat. Selain itu, permainan edukatif seperti kuis dan teka-teki digunakan untuk membuat pembelajaran lebih aktif. Metode bercerita juga diterapkan agar materi disampaikan dengan cara menarik, meningkatkan fokus dan pemahaman peserta didik.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara praktis sebagai berikut:

1. Pentingnya perencanaan yang matang dalam penggunaan media interaktif animasi. Modul ajar yang terstruktur dan menarik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sekolah perlu memberikan pelatihan kepada guru

dalam merancang modul yang memanfaatkan media interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermanfaat bagi peserta didik.

2. Meskipun ada kendala dalam penggunaan proyektor, penerapan model pembelajaran berbasis proyek dan permainan edukatif dapat meningkatkan interaksi peserta didik dengan materi pelajaran. Dengan mengintegrasikan metode ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan yang mendorong peserta didik untuk lebih terlibat dan memahami konsep keanekaragaman hayati dengan lebih baik. Selain itu, metode bercerita juga dapat digunakan untuk mengaitkan materi dengan pengalaman siswa, sehingga meningkatkan minat dan pemahaman mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Achura, Andi. "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran" *Jurnal Idaarah* 3, no. 2 2019.
- Afifah, Siti Muvidah Nur, *et al.*, eds. *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Ipas*, Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021.
- Alfajri, Muhammad Ridho, Maharani Oktavia dan Puji Ayurachmawati. "Implementasi Media Interaktif Animasi Pada Minat Belajar Materi IPA Siswa Kelas V". *Jurnal Innovative* 1, no.2 2022.
- Amalia, Mega, *et al.*, eds. "Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD," *jurnal jendela Pendidikan* 4, no.1 2024.
- Anwar Khoirul. "Peran Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Madrasah," *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1. no.1 s2018.
- Asmah Sitti, "Efektivitas Penggunaan Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Ponre Kecamatan Ponre Kabupaten Bone," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 7, no.3 2021.
- Azhari. "Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah," *Jurnal Ilmiah Didaktika* 16, no.1 2018.
- Badelah. "Meningkatkan Kemampuan Guru Melaksanakan Kegiatan Pendahuluan Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Dengan Role Model Menggunakan Metode Lesson Study", *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik* 1, no. 6 2021.
- Balaka, Muh Yani. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022.
- Chairuna, Sasmita. *et al.*, eds. "Hakikat Peserta Didik Dalam Pendidikan Islam". *ALACRITY: Journal Of Education* 3. No 2 2023
- Fadilla, Annisa Rizky, Putri Ayu Wulandari. "Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data," *Mitita Jurnal Penelitian* 1, No. 3 2023.

- Farda, Ummu Jauharin. *et., al.*, eds. “Pembelajaran Berdiferensi Di SD/MI”. Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Farhurohman, Oman, Syifa Sa’adiah. “Penggunaan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI),” *Ibtidai: Jurnal Kependidikan Dasar* 7, No. 1 2020.
- Fiteriani, Ida. “Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Berkombinasipada Materi Ipa Di Min Bandar Lampung,” *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 4, no.1 2017.
- Friantini, Rizki Nurhana, Rah mat Winata. “Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika,” *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)* 4, no.1 2019.
- Hakim, Zaky Rahman, *et al.*, eds. “Implementasi Media Interaktif Pembelajaran Sistem Tata Surya Berbasis VR di SD Islam Teladan Al Hidayah 1”. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)* 6. No.1 2023.
- Hanim Lutfia Ika Anggun Camelia, “Pengembangan Modul Poster Pendidikan Menggunakan Aplikasi Picsart Untuk Siswa Smpn 08 Gresik,” *Jurnal Seni Rupa* 11 no. 3 2023.
- Hardani. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu, 2020.
- Hartini, Windadari Murni, Christina Roosarjani, Yuli Arinta Dewi, “*Bahan ajar teknologi bank darah (TBD): Metodologi penelitian Dan statistic*”. Jakarta: Kementerian Kesehatan RL, 2019.
- Hermayanti, Ketut Lia, *et., al.*, eds. “Analisis Minat Belajar Siswa Kelas XI MIA Pada Mata Pelajaran Kimia”. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 4, no. 1 2020.
- Hulu Dita Mesrawati, *ed al.*, eds., “Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Kewarganegaraan* 6, No.2 2022.
- Ilham Kamaruddin, *et al.*, eds. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Padang: Pt Global Eksekutif Teknologi, 2023.
- Indahsari Nindya Ayu, Nury Yuniasih, Prihatin Sulistyowati, “Analisis Kesesuaian Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Di SD Muslimat NU Kota Malang,” *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* 3, No.1 2019.

- Kamaliah, "Hakikat Peserta Didik". *EDUCATIONAL JOURNAL: General And Specific Research* 1. No. 1 2021
- Khamim, Novan Ardy Wiyani. "Analisis SWOT Terhadap Penerapan Pembelajaran Tematik di MI Ma'arif NU 1 Pengadegan Kecamatan Pengadegan Kabupaten Purbalingga", *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* 6, no. 2 2022.
- Lismayanti, Mahlusi, Sri Nurhayati dan Tita Rosita. "Peran Orang Tua Dalam Memotivasi Anak Untuk Mengikuti Pembelajaran E-Learning (Online) Dalam Meningkatkan Minat Baca Pada Program Kesetaraan Paket C Di Pkbn Srikandi," *Comm-Edu (Community Education Journal)* 4, no.2 2021.
- Lya, Yurindhar Rizcha Utama, Muchammad Hanief dan Mutiara Sari Dewi. "Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Rumah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sd Negeri 1 Sidorenggo Ampelgading," *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no.11 2020.
- Miftah, Mohamad, Nur Rokhman. "Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik", *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, No.4 2023.
- Moh Sukriman H Sampedo, "Penerapan Model Pembelajaran Artikulasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Madrasah Aliyah DDI Palu" Skripsi Tidak Diterbitkan, Jurusan Tarbiyah, UIN Datokarama, Palu, 2018
- Mokodompit Rizaldi, Novri Youla Kandowangko dan Marini Susanti Hamidun. "Keanekaragaman Tumbuhan di Kampus Universitas Negeri Gorontalo Kecamatan Tilong Kabila Kabupaten Bone Bolango" *Jurnal BIOSFER, J. Bio. & Pend.Bio* 7, no.1 2022.
- Nurrita, Tenni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Misyakat* 3, No. 1 2018.
- Nursetia Rini. "Aspek-Aspek Kesulitan Belajar Peserta Didik Dalam Memahami Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SDN Petapa Kecamatan Parigi Tengah Kabupaten Parigi Moutong" Skripsi Tidak Diterbitkan, Jurusan Tarbiyah, UIN Datokarama, Palu, 2019
- Pagarra Hamzah. *ed al., eds. Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Pratama, Maulidya Putri, Fitria Nur Hasanah. "Penagruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siwa Mata Pelajaran IPA SD", *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 6, no. 1 2024.

- Puspaningsih Ayuk Ratna, Elizabeth Tjahjarmawan, Niken Resminingpuri Krisdianti, *Keanekaragaman Mahkluk Hidup, Interaksi, dan Peranannya di Alam* Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
- Putri Amalya, *et al.*, eds., "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengembangkanminat Belajar Siswa di Sekolah," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 1, no.2 2022.
- Putri, Nungky Kurnia, Ayu Reza Ningrum. "Hubungan Antara Keterampilan Berkomunikasi Dengan Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas V SD," *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 7, no.2 2020.
- Rachmad, Yoesoep Edhie, *et al.*, eds. *Integrasi Metode Kuantitatif Dan Kualitatif*. Yogyakarta: PT Green Pustaka Indonesia, 2024.
- Ratnasari, Ika Wanda. "Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika," *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 5, no.2 2017.
- Rini Budiwati, *et al.*, eds., "Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi." *Jurnal Basicedu* 7, no.1 2023.
- Riyadi Ranchman, "Implementasi Model Pembelajaran Terpadu Nested Pada Materi IPAS Kelas 4," *Jurnal Kependidikan* 13, no.1 2025.
- Riza F, M. Desy dan R. Kholilur. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire". *Jurnal Pendidikan Islam* 1, no.3 2020.
- Sadih, Dewi. *Metode Penelitian Dakwah Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif*. Bandung: PT. Rosdakarya, 2018.
- Sahir, Syafrida Hafni. *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta: Penerbit Kbm Indonesia, 2022.
- Sapriyah. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar" *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2. no.1 2019.
- Sawitri, Ester Reni. *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- Setiawan Agus. "Keanekaragaman Hayati Indonesia: Masalah dan Upaya Konservasinya", *Indonesian Journal of Conservation* 11, no.1 2022

- Sinaga Debby Yuliana, *et. al.*, eds., “Mengembangkan Minat Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi,” *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4, no.3 2024.
- Siswati, *et al.*, eds. *Animasi 2D dan 3D Kelas XI untuk SMK/MAK*. Malang: PT. Kuantum Buku Sejahtera, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sugiyono. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: CV. Alfabeta Yayasan, 2017.
- Suhelayanti, *et al.*, eds. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*. Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Suwarso Edi, Dicky Rizaldi Paulus, Miftachurahma Widanirmala, “Kajian Database Keanekaragaman Hayati Kota Semarang,” *Jurnal Riptek* 13, no.1 2019.
- Syarifuddin, Eka Dewi Utari. *Media Pembelajaran Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital* Palembang: Bening Media Publishing, 2022.
- Triandi Naufal Afif. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Teknik Dasar Bola Voli”, *Jurnal Ilmu Olahraga* 2, no.3 2021.
- Waruwu Marinu. “Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)”, *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no.1 2023.
- Widayati Sri, Siti Nur Rochmah, Zubedi, *Biologi*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2019.
- Worowirastri E, Dyah, Ima Wahyu P.U, dan Dian Ika K. “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Tematik Di SD Muhammadiyah 9 Kota Malang,” *Jinop (Jurnal Inovasi Pendidikan)* 4, no.1 2018.
- Wulandri, Eka. *et. al.*, eds. “Multimedia Interaktif Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi”. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar* 1. no. 2 2022.
- Yuliani Elizabeth Linda, *et al.*, eds., *Keanekaragaman Hayati*, Bogor: Cifor.Org, 2023.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAB I fiae_merged.pdf

ORIGINALITY REPORT

44%

SIMILARITY INDEX

42%

INTERNET SOURCES

19%

PUBLICATIONS

22%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	3%
2	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	2%
3	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	1%
4	repository.uindatokarama.ac.id Internet Source	1%
5	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
6	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
7	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	1%
8	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	1%
9	jurnal.umj.ac.id Internet Source	1%
10	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
11	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1%
12	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU Jl. Tana Palu-Palidu Desa Pembawa Kec. Sigi Bimamari Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460163 Website : www.uindatokarama.ac.id , email : humas@uindatokarama.ac.id	Nomor Dokumen	
		Tanggal Terbit	1 Maret 2022
		No. Revisi	01
		Hal	2/2
PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI			

Nama	: Magfira K.	NIM	: 211040027
TTL	: Samadaya, 03 November 2002	Jenis Kelamin	: Perempuan
Jurusan	: PGMI	Semester	: VI
Alamat	: Kalukubula	HP	: 085394996492

JUDUL YANG DIAJUKAN:

1. Analisis Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V MIS KINTOM
2. Implementasi Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Peningkatan Menulis Kreatif MIS KINTOM
3. Analisis Efektivitas Penggunaan Metode Kooperatif Learning Dalam Pembelajaran IPA Dikelas V MIS KINTOM

REVISI:

Pembimbing I: Dr. Iruwan. Hadi patunggu. S.pd. M.pd

Pembimbing II: Andi Sukto Munyuh. S.pd. M.pd

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Pengembangan Kelembagaan

Ketua Jurusan


Dr. Naima, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197510212006042001

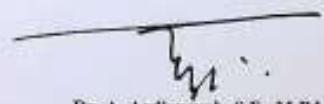

Dr. A. Ardiansyah, S.E., M.Pd.
NIP. 197802022009121002

FOTO 3 X 4

KARTU SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU

NAMA	MAGFIRA K.
NIM	15040017
PROGRAM STUDI	Pendidikan Islam

NO.	HARI/TANGGAL	NAMA	JUDUL SKRIPSI	DOKTEREN PEMBIMBING	TANDA TANGAN DOKTEREN PEMBIMBING
1	Senin, 19-03-24	Alue Hasyifa	Evaluasi penguasaan media pembelajaran digital pada pembelajaran matematika di kelas II di SDN Al. Buhayutan Palu	1. Dr. H. Uddah, S.Pd, M.Pd 2. Jafar Sidik, S.Pd, M.Pd	
2	Senin, 19-03-24	Wahyus	Analisis penguasaan media pembelajaran digital pada pembelajaran matematika di kelas II di SDN Al. Buhayutan Palu	1. Dr. H. Uddah, S.Pd, M.Pd 2. Jafar Sidik, S.Pd, M.Pd	
3	Senin, 01-07-24	Alue Hasyifa	Evaluasi penguasaan media pembelajaran digital pada pembelajaran matematika di kelas II di SDN Al. Buhayutan Palu	1. Dr. H. Uddah, S.Pd, M.Pd 2. Jafar Sidik, S.Pd, M.Pd	
4	Senin, 2/7/2024	Eti Wati Muli	Implementasi Pembelajaran Matematika dengan media pembelajaran digital pada pembelajaran matematika di kelas II di SDN Al. Buhayutan Palu	1. Dr. H. Uddah, S.Pd, M.Pd 2. Jafar Sidik, S.Pd, M.Pd	
5	Jumat, 26-07-2024	Linda H. Umar	Analisis penguasaan media pembelajaran digital pada pembelajaran matematika di kelas II di SDN Al. Buhayutan Palu	1. Dr. H. Uddah, S.Pd, M.Pd 2. Jafar Sidik, S.Pd, M.Pd	
6	12/08/2024	Kuc Esolinda	Analisis penguasaan media pembelajaran digital pada pembelajaran matematika di kelas II di SDN Al. Buhayutan Palu	1. Dr. H. Uddah, S.Pd, M.Pd 2. Jafar Sidik, S.Pd, M.Pd	
7	21/01/2025	Meliska Try Utami	Analisis penguasaan media pembelajaran digital pada pembelajaran matematika di kelas II di SDN Al. Buhayutan Palu	1. Dr. H. Uddah, S.Pd, M.Pd 2. Jafar Sidik, S.Pd, M.Pd	
8	06/01/2025	Phani M.	Analisis penguasaan media pembelajaran digital pada pembelajaran matematika di kelas II di SDN Al. Buhayutan Palu	1. Dr. H. Uddah, S.Pd, M.Pd 2. Jafar Sidik, S.Pd, M.Pd	
9	1/02/2025	Magfira K.	Analisis penguasaan media pembelajaran digital pada pembelajaran matematika di kelas II di SDN Al. Buhayutan Palu	1. Dr. H. Uddah, S.Pd, M.Pd 2. Jafar Sidik, S.Pd, M.Pd	
10	19/2/2025	Si Mahyuni	Analisis penguasaan media pembelajaran digital pada pembelajaran matematika di kelas II di SDN Al. Buhayutan Palu	1. Dr. H. Uddah, S.Pd, M.Pd 2. Jafar Sidik, S.Pd, M.Pd	

Catatan: Kartu ini merupakan persyaratan untuk mendaftar seminar proposal skripsi.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans PaloloDesa Pombewe Kec Sigi Bironaru, 0451-460798 Fax. 0451-460165

Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

Nomor : 637 /Un.24/F.I/KP.07.6/02/2025

Palu, 19 Februari 2025

Lampiran
Hal

Izin Penelitian Untuk
Menyusun Skripsi

Yth. Kepala SD Negeri 3 Kintom

di

Tempat

Assalamualaikum w.w

Dengan hormat, dalam rangka Penyusunan Tugas Akhir (Skripsi) oleh Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palu :

Nama	: Magfira K.
NIM	: 211040027
Tempat Tanggal Lahir	: Samadoya, 03 November 2002
Semester	: VII
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah(PGMI)
Alamat	: Jl. Lasoso
Judul Skripsi	: IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF ANIMASI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 3 KINTOM
No. HP	: 085394996492

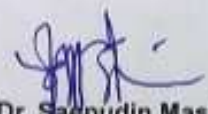
Dosen Pembimbing :

1. Dr. Irawan Hadi Patanggu, M.Pd
2. Andis Suktomasyah, S.Pd., M.Pd

maka bersama ini kami mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberi izin untuk melaksanakan penelitian di Sekolah Yang Bapak/ Ibu Pimpin

Demikian, atas perkenannya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
Dekan,


Dr. Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd.I /
NIP. 19731231 200501 1 070



**PEMERINTAH KABUPATEN BANGGAI DINAS
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD INPRES 3 KINTOM**

Alamat : Jl. Siswa No. ... Desa Dimpalon Kecamatan Kintom
NPSN. 40201774



**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
NOMOR 27/LH/SD-13/2025**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Syahmudin Gani, S.Pd.SD**
Nip : 19661201 198511 1 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Jl. Siswa Desa Dimpalon Kecamatan Kintom

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini :

Nama : **Magfira K**
Nim : 211040027
Alamat : Desa Samadoya Kecamatan Kintom
Pekerjaan : Mahasiswi UIN Datokarama Palu
Jenis Kelamin : Perempuan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar – benar telah selesai melakukan penelitian di Sekolah Dasar Inpres 3 Kintom Selama 1 Bulan , terhitung mulai tanggal 19 Februari 2025 s.d 21 April 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “ **Implementasi Media Interaktif Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Peserta Didik Kelas IV SD Inpres 3 Kintom**”

Demikian Surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.


 Kepala Sekolah
SYAHMUDIN GANI, S.Pd.SD
 NIP. 19661201 198511 1 001

PEDOMAN WAWANCARA

A. Kepala Sekolah

1. Apakah fasilitas di sekolah ini memadai untuk kegiatan belajar mengajar?
2. Bagaimana sarana dan prasarana di sekolah ini?
3. Keadaan Kurikulum di SD Negeri 3 Kintom?
4. Apakah implementasi media interaktif animasi efektif digunakan dalam pembelajaran?

B. Guru

1. Bagaimana Upaya guru dalam menarik minat belajar peserta didik?
2. Bagaimana cara ibu menghadapi peserta didik yang merasa bosan dan tidak bersemangat ketika pembelajaran?
3. Dalam setiap pembelajaran IPAS apakah ibu menggunakan media pembelajaran?
4. Adakah kendala yang ibu dihadapi pada saat menggunakan media interaktif berupa animasi?
5. Solusi apa yang ibu berikan dalam pembelajaran IPAS materi keanekaragaman hayati?

C. Peserta Didik

1. Apakah kamu merasa bosan saat mengikuti pembelajaran IPAS?
2. Setelah memperhatikan guru menjelaskan materi keanekaragaman hayati, apakah kamu langsung memahami materi tersebut?
3. Bagaimana sikap guru saat menjelaskan pelajaran yang tidak kamu pahami. Apakah guru tersebut berusaha agar kamu mengerti dengan pelajaran IPAS?
4. Apakah kamu lebih senang jika guru menggunakan media interaktif animasi (Proyektor LCD) dalam pembelajaran IPAS?

HASIL WAWANCARA

A. Kepala Sekolah

1. Apakah fasilitas di sekolah ini memadai untuk kegiatan belajar-mengajar?

Jawaban:

Ya, secara umum fasilitas di sekolah ini sudah cukup memadai. Kami memiliki ruang kelas yang cukup untuk seluruh peserta didik, meja dan kursi dalam kondisi baik, dan beberapa fasilitas pendukung seperti perpustakaan dan alat-alat pembelajaran lainnya.

2. Bagaimana sarana dan prasarana di sekolah ini?

Jawaban:

Sarana dan prasarana di sekolah kami terus kami upayakan agar semakin baik dari waktu ke waktu. Kami memiliki ruang kelas yang bersih dan terawat, toilet yang memadai, serta halaman sekolah yang cukup luas. Kami juga sedang dalam proses menambah fasilitas pembelajaran seperti alat bantu belajar, alat peraga, dan media digital.

3. Keadaan Kurikulum di SD Negeri 3 Kintom?

Jawaban:

Kurikulum yang digunakan di SD Negeri 3 Kintom mengikuti kurikulum nasional yang berlaku. Kami juga selalu mengadakan pelatihan atau pembinaan bagi guru agar mereka bisa mengembangkan metode mengajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

4. Apakah implementasi media interaktif animasi efektif digunakan dalam pembelajaran?

Menurut pengamatan kami, penggunaan media interaktif seperti animasi cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, terutama pada pelajaran yang dianggap sulit seperti IPAS. Ketika guru menggunakan media animasi, peserta didik terlihat lebih semangat dan fokus. Mereka jadi lebih

mudah memahami materi karena disajikan dengan gambar bergerak dan suara yang menarik. Namun, memang kami masih memiliki kendala teknis seperti keterbatasan alat proyektor. Meski begitu, kami terus berupaya untuk mengatasi hal tersebut agar media interaktif bisa dimanfaatkan secara maksimal.

B. Guru

1. Bagaimana upaya guru dalam menarik minat belajar peserta didik?

Jawaban:

Dalam mengajar, guru selalu berusaha agar peserta didik tidak cepat merasa bosan. Salah satu caranya adalah dengan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan. Guru sering memulai pelajaran dengan cerita pendek yang berhubungan dengan materi, atau mengajak peserta didik bermain tebak-tebakan sebelum masuk ke penjelasan inti. Kadang guru juga memanfaatkan lagu atau gambar supaya mereka lebih tertarik. Selain itu, guru mencoba menggunakan alat bantu belajar yang menarik, seperti video animasi atau gambar visual, karena peserta didik sekarang lebih cepat memahami sesuatu kalau mereka bisa melihat langsung. Intinya, guru selalu mencoba berbagai cara agar mereka tetap semangat dan merasa senang saat belajar.

2. Bagaimana cara ibu/bapak menghadapi peserta didik yang merasa bosan dan tidak bersemangat ketika pembelajaran?

Jawaban:

Kalau guru melihat ada peserta didik yang mulai terlihat bosan atau kurang semangat, guru biasanya langsung melakukan pendekatan. guru akan bertanya apakah mereka merasa kesulitan atau bosan. Guru juga suka mengganti cara mengajar, misalnya dari ceramah menjadi diskusi kelompok atau permainan edukatif. Kadang-kadang saya beri tugas dalam bentuk proyek sederhana, seperti membuat poster atau prakarya kecil yang berhubungan dengan pelajaran. Dengan begitu, peserta didik merasa belajar itu tidak selalu harus duduk diam dan mendengarkan.

3. Dalam pembelajaran IPAS, apakah ibu/bapak pernah menggunakan media interaktif?

Jawaban:

Pernah, dan menurut saya media interaktif sangat membantu dalam pembelajaran IPAS. Materi IPAS itu kadang agak sulit dipahami hanya dengan penjelasan lisan, apalagi kalau materinya tentang lingkungan, hewan, atau tumbuhan. Dengan media interaktif seperti video, gambar bergerak, atau animasi, peserta didik jadi lebih mudah membayangkan dan memahami. Misalnya, saat membahas keanekaragaman hayati, saya pernah memutar video pendek tentang hutan dan laut. Peserta didik terlihat sangat tertarik dan mereka jadi lebih aktif bertanya.

4. Apakah kendala yang ibu/bapak hadapi pada saat menggunakan media interaktif berupa animasi?

Jawaban?

Tentu saja ada beberapa kendala. Yang paling sering saya alami adalah keterbatasan alat. Di sekolah ini belum semua ruang kelas punya proyektor atau speaker yang bisa digunakan dengan baik, jadi kadang saya harus meminjam dari ruang lain atau bahkan membawa sendiri. Selain itu, kadang koneksi internet kurang stabil kalau ingin menampilkan video dari internet. Tapi walaupun begitu, saya tetap berusaha karena saya melihat peserta didik menjadi lebih tertarik dan semangat belajarnya meningkat.

5. Solusi apa yang ibu/bapak berikan dalam pembelajaran IPAS materi keanekaragaman hayati?

Jawaban?

Dalam mengajarkan materi keanekaragaman hayati, saya berusaha membuat pembelajaran menjadi lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Saya biasanya membawa gambar-gambar jenis tumbuhan dan hewan, baik dari buku, internet, maupun majalah. Kadang saya juga mengajak peserta didik untuk melakukan pengamatan langsung di halaman sekolah atau lingkungan

sekitar. Mereka saya minta untuk mencatat atau menggambar apa yang mereka temui. Selain itu, saya memutar video singkat yang menunjukkan berbagai jenis hewan dan tumbuhan di Indonesia. Dengan cara-cara seperti itu, saya berharap peserta didik bisa lebih memahami materi dan merasa bahwa belajar itu menyenangkan.

C. Peserta Didik

1. Apakah kamu merasa bosan saat mengikuti pembelajaran IPAS?

Jawaban:

Kadang saya merasa bosan saat belajar IPAS, terutama jika pembelajarannya hanya dilakukan dengan membaca buku dan menyalin dari papan tulis. Jika penjelasan guru terlalu panjang, saya jadi cepat lelah dan sulit memahami materi.

2. Setelah menonton video, guru menjelaskan materi keanekaragaman hayati. Bagaimana perasaanmu?

Jawaban:

Saya merasa senang dan lebih mudah memahami pelajaran setelah menonton video. Dalam video tersebut, saya bisa melihat berbagai macam hewan dan tumbuhan dengan jelas. Hal itu membuat saya lebih tertarik dan tidak mudah lupa. Ketika guru menjelaskan kembali setelah video diputar, saya jadi lebih mengerti karena sudah ada gambaran sebelumnya.

3. Apakah kamu merasa tertarik saat mempelajari pelajaran IPAS di kelas kamu?

Jawaban:

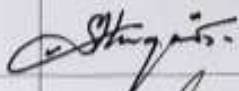
Ya, saya merasa tertarik, terutama jika guru menyampaikan pelajaran dengan cara yang menyenangkan. Misalnya, belajar sambil bermain, berdiskusi bersama teman, atau menggunakan gambar dan alat peraga. Dengan begitu, saya merasa lebih mudah mengingat pelajaran.

4. Apakah kamu lebih senang jika guru menggunakan media interaktif animasi (proyektor LCD) dalam pembelajaran IPAS?

Jawaban:

Ya, saya lebih senang jika guru menggunakan media seperti animasi melalui proyektor. Menurut saya, gambar bergerak dan suara dalam animasi membuat pelajaran menjadi lebih menarik. Saya juga bisa lebih mudah memahami materi yang sulit. Selain itu, belajar menggunakan media seperti ini membuat saya tidak cepat mengantuk dan lebih fokus saat berada di kelas.

DAFTAR INFORMAN

No	Nama Informan	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Syahmudin Gani S.Pd	Kepala Sekolah	
2.	Sulastri Suya	Wali Kelas 4	
3.	Alika Putri	Peserta Didik Kelas 4	
4.	Aisyah	Peserta Didik Kelas 4	
5.	Rafli	Peserta Didik Kelas 4	

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar Wawancara Dengan Kepala SD Inpres 3 Kintom Bapak Syahmudin Gani, S.Pd. Dokumentasi Ini Diambil Pada: Senin, 11 Maret 2025 Jam 09.22 WITA



Gambar Wawancara Dengan Wali Kelas Kelas IV Ibu Sulastri Sauya, S.Pd. Dokumentasi Ini Diambil Pada: Rabu, 16 April 2025 Jam 10.03 WITA



Gambar Proses Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Animasi



Gambar Peserta Didik Saat Proses Pembelajaran Berlangsung Menggunakan Media Interaktif Animasi



Gambar Wawancara Peserta Didik Kelas IV SD Inpres 3 Kintom (Alika Putri).
Dokumentasi Ini Diambil Pada: Rabu, 17 April 2025 Jam 09.34 WITA



Gambar Wawancara Peserta Didik Kelas IV SD Inpres 3 Kintom (Rafli).
Dokumentasi Ini Diambil Pada: Rabu, 17 April 2025 Jam 09.20 WITA



Gambar Wawancara Peserta Didik Kelas IV SD Inpres 3 Kintom (Aisyah).
Dokumentasi Ini Diambil Pada: Rabu, 17 April 2025 Jam 09.13 WITA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Identitas Peneliti

Nama : Magfira Kaedudung
 NIM : 21.1.04.0027
 Tempat & Tanggal Lahir : Samadoya, 03 November 2002
 Agama : Islam
 Alamat : Jl. Lasoso
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : FTIK
 Angkatan/Kelas : 2021/PGMI 1

B. Nama Orang Tua

a) Ayah : Rusmanti Kaedudung
 b) Ibu : Raeni Sauya

C. Riwayat Pendidikan

1. SD : SD Inpres 3 Kintom
 2. SMP : SMP Negeri 1 Kintom
 3. SMA : SMA Negeri 1 Kintom
 4. Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Datokarama Palu