



Penerapan Media Audio Visual Animasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di SDN I Geggelang Kabupaten Lombok Utara Tahun Ajaran 2023/2024

¹Khaerinnayati, ²Juandra Prisma Mahendra, ³Rahun Jannah

^{1,2,3}STKIP Hamzar

Email Korespondensi: khaerinnayati@gmail.com

Abstract

This research aims to increase students' interest in learning through the application of animated audio-visual media in Class V science subjects at SDN 1 Geggelang, Uata Lombok Regency for the 2023/2024 academic year. The subject of this research was class V at SDN 1 Geggelang with a total of 15 students, of which there were 5 male students and 10 female students. This research method is Classroom Action Research (CAR), which is research carried out by teachers to improve the learning process in order to improve student learning outcomes. The results of this research show an increase in students' interest in learning because in the pre-cycle classical completion was only 26%. Next, action was taken in cycle 1 and it increased by 53%. Then in Cycle II it increased by 66%. Furthermore, in cycle III there was an increase of 86%. From this, the research was only carried out until cycle III because it had achieved the success indicators that the researchers hoped for. So it can be concluded that animated audio-visual media can increase students' interest in learning in class V science subjects at SDN 1 Geggelang.

Keywords: *Learning Interest, Animation Audio Visual Media*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan media audio visual animasi pada mata pelajaran IPA Kelas V di SDN 1 Geggelang Kabupaten Lombok Uata Tahun Ajaran 2023/2024. Subyek penelitian ini adalah kelas V di SDN 1 Geggelang dengan jumlah siswa 15 orang, dimana jumlah siswa laki-laki sebanyak 5 orang dan perempuan sebanyak 10 orang. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa karena pada pra siklus ketuntasan klasikal hanya 26%. Selanjutnya dilakukan tindakan pada siklus 1 dan meningkat sebesar 53%. Kemudian pada Siklus II meningkat sebesar 66%. Selanjutnya pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 86%. Dari hal tersebut maka penelitian dilakukan hanya sampai siklus III karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan peneliti. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media audio visual animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Geggelang

Kata kunci: *Minat Belajar, Media Audio Visual Animasi*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam adalah himpunan pengetahuan yang terstruktur secara sistematis, terdiri dari fakta-fakta yang diperoleh dari observasi alam menggunakan metode ilmiah dan pendekatan yang rasional. (Dewi Putu Yulia, 2021) Menurut pandangan Cullingford dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi anak-anak, penting bagi mereka untuk didorong untuk mengembangkan rasa ingin tahu serta kemampuan memberikan penjelasan yang logis. Hal ini bertujuan agar siswa tidak sekadar menghafal pengetahuan tanpa memahami prosesnya, melainkan dapat membentuk pemahaman teoritis yang mendalam (Pratiwi Indah, 2021)

Menurut (Anggriyani, 2021) dalam pembelajaran, dua hal penting yang perlu diperhatikan adalah metode dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Penggunaan media yang menarik dan bervariasi dapat membangkitkan minat belajar siswa, serta melatih mereka untuk belajar secara mandiri. Hal ini membantu efektivitas proses belajar siswa dan menjaga keseimbangan dengan perkembangan teknologi yang cepat. Namun, dalam praktik pembelajaran umumnya, masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah di mana materi disampaikan secara lisan tanpa interaksi yang aktif. Siswa sering kali hanya mendengarkan penjelasan guru secara pasif, yang menyebabkan ketidakminatan dan bahkan rasa mengantuk. Akibatnya, penjelasan yang disampaikan tidak terserap dengan baik oleh siswa untuk diproses menjadi pengetahuan yang lebih mendalam (Arikunto, 2008) Salah satu hasil yang jelas dari penggunaan metode pembelajaran yang monoton adalah rendahnya minat belajar siswa. Metode yang monoton cenderung kurang menarik, sehingga anak-anak dapat merasa bosan dan kehilangan minat dalam proses belajar. Rendahnya minat belajar ini disebabkan oleh ketidakefektifan dan ketidakmampuan metode pembelajaran yang kurang beragam, yang juga dapat mengganggu keseimbangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Sebagai contoh, penggunaan metode pembelajaran yang monoton secara berulang dapat menyebabkan kebosanan dan kurangnya minat belajar pada siswa (Adnyana Komang Surya & Gusti Ngurah Arya Yudaparmita, 2023)

Siswa terkadang merasa bosan dengan pendekatan pembelajaran yang didasarkan pada ceramah, sehingga penting bagi pendidik untuk melakukan evaluasi diri dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Peningkatan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, dan guru memiliki peran krusial dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas, sehingga siswa merasa nyaman dan mampu menerima pengetahuan dengan lebih mudah. (Supriyono, 2018) Hal ini jelas membuat minat belajar siswa yang tadinya aktif akan menjadi pasif ini dapat dilihat dari reaksi siswa yang terlihat bosan, jarang mau bertanya, sering bermain di kelas ketika pembelajaran mengantuk dan ingin cepat keluar main, permasalahan ini tentu perlu adanya penanganan lebih lanjut atau solusi yaitu bagaimana guru mampu meningkatkan peranan media pembelajaran.

Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah hal yang sangat penting dan tak terpisahkan dari dunia pendidikan. Media pendidikan mencakup segala hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat menarik pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam belajar. Hal ini diperkuat oleh Carpenter dalam (Magdalena Ina, 2021) yang mengemukakan bahwa Pentingnya media pembelajaran dalam pembelajaran peserta didik terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan minat belajar mereka dengan menyampaikan materi secara lebih menarik di kelas. Pemikiran ini sejalan dengan pandangan Scanlan yang menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan perhatian peserta didik, serta meningkatkan motivasi belajar mereka. (suciati indah, 2022)

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik. Menurut (Tafano Talizo, 2018) media pembelajaran mencakup segala bentuk bantuan fisik dan teknis yang membantu guru dalam proses pengajaran untuk menyampaikan materi dengan lebih efektif kepada peserta didik, dengan tujuan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu jenis media ini adalah media audio visual.

Menurut Anderson, media audio visual adalah kombinasi gambar elektronik dengan elemen audio yang disampaikan melalui saluran suara. (Fitria Ayu, 2014) Media audio visual dapat dijadikan lebih menarik dengan pengembangan berupa animasi. Animasi adalah serangkaian gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga menciptakan ilusi gerakan. (Wulandari, 2020)

METODE

Metode penelitian yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas, yang merupakan usaha guru untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, dengan harapan dapat meningkatkan hasil pembelajaran. (Arikunto, 2006) Penelitian ini berkolaborasi dengan guru kelas V dimana peneliti sebagai pengajar dan guru Kelas V sebagai observer (pengamat) dalam menerapkan media audio visual animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Genggeling Kabupaten Lombok Utara Tahun Pelajaran 2023/2024.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Sedangkan analisis yang digunakan dalam penelitian ini Bogdan dalam (Yaumi Muhammad & Muljono Damopoli, 2014) Analisis data adalah proses sistematis pencarian dan pengorganisasian terhadap transkrip wawancara, catatan lapangan, dan materi lain yang telah dikumpulkan, yang memungkinkan peneliti untuk menemukan temuan yang relevan.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis ketuntasan belajar individu dan ketuntasan belajar secara klasikal dengan rumus sebagai berikut:

- a. Ketuntasan belajar individu

$$DSI = \frac{X}{Y} \times 100$$

Keterangan:

- DSI : Daya Serap Individu
- X : Skor yang diperoleh siswa
- Y : Skor maksimal

- b. Ketuntasan belajar klasikal

$$KBK = \frac{\sum N}{\sum S} \times 100\%$$

Keterangan:

- KBK : Ketuntasan Belajar Klasik
- $\sum N$: Banyak siswa yang tuntas
- $\sum S$: Banyak siswa seluruhnya

Arikunto dalam (Sumampouw Herry Maurits, 2023)

2. Memberikan nilai atau skor pada setiap indikator dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Minat Belajar Anak

Kriteria	Persentase
Sangat Tinggi	90-100%
Tinggi	80-89%
Sedang	65-79%
Rendah	0-64%

(Hulu Yaatulo & Yakin Niat Telaumbanua, 2022)

Indikator kinerja dalam penelitian ini yaitu untuk ketuntasan individu sebesar 70 dengan ketuntasan klasikal yaitu 80% dari minat belajar siswa sehingga keberhasilan dalam meningkatkan minat belajar dengan menerapkan media audio visual animasi telah mencapai target peneliti.

Menurut (Supardi, 2015) langkah-langkah yang diterapkan pada penelitian PTK adalah sebagai berikut:

- a. Perencanaan (*Planning*)
 - b. Tindakan (*Acting*)
 - c. Pengamatan (*Observing*)
 - d. Refleksi (*Reflecting*)
1. Langkah-langkah penelitian
 - a. Perencanaan (*Planning*)
 - 1) Menyiapkan modul pembelajaran yang berisi semua kegiatan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.
 - 2) Menyiapkan media audio visual animasi tentang proses pencernaan manusia.
 - 3) Menyiapkan lembar observasi guru
 - 4) Menyiapkan lembar observasi siswa
 - 5) Menyiapkan soal tes
 - b. Tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini peneliti menerapkan atau melaksanakan perencanaan yang sudah dibuat sebelumnya.
 - c. Pengamatan (*Observing*)

Peneliti bersama guru kelas melakukan pengamatan pada proses pembelajaran menggunakan media audio visual animasi.
 - d. Refleksi (*Reflecting*)

Pada kegiatan ini peneliti menganalisis hasil pengamatan pada proses pembelajaran, disetiap siklus, kegiatan refleksi ini juga dilakukan untuk mengetahui solusi yang akan dilaksanakan guru untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus selanjutnya.

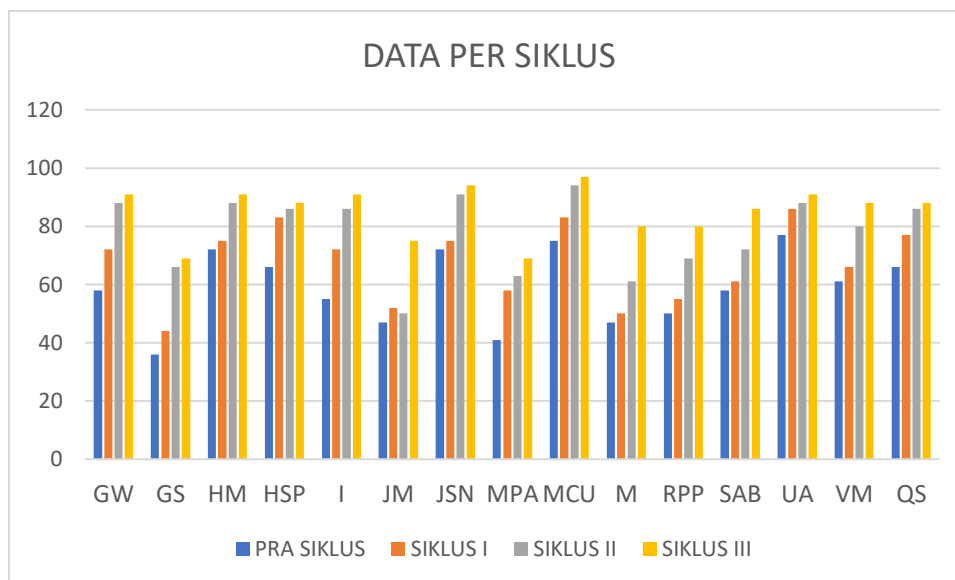
HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama penelitian berlangsung, peneliti melaksanakan proses pembelajaran mulai dari kegiatan awal yaitu menyiapkan media yang digunakan. Kegiatan inti berisi tentang kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPA menggunakan media audio visual animasi kemudian siswa menjawab soal menggunakan wordwall ketika menjawab soal agar siswa tidak bosan sehingga dapat meningkatkan minat belajarnya. Pada kegiatan akhir, peneliti mengulang kembali materi yang telah disampaikan secara singkat dengan memberikan kesimpulan kemudian memberikan soal yang berisi materi pembelajaran. Kemudian peneliti menginformasikan kembali kepada siswa mengenai kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya lalu bersama-sama mengajak siswa untuk membaca do'a .

Hasil yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan pada siklus I yang apabila dibandingkan terlihat sudah ada peningkatan, tetapi belum mencapai target yang menjadi acuan peneliti, sehingga perlu adanya tindakan lanjutan pada siklus II, begitu pula pada siklus II sehingga dilanjutkan pada siklus III. Hal ini disebabkan pada pelaksanaan siklus I terdapat beberapa hambatan yang dihadapi sehingga perlu diadakan tindakan perbaikan pada siklus II dan III agar indikator keberhasilan yang diharapkan peneliti dapat tercapai. Hambatan-hambatan yang dihadapi pada pelaksanaan siklus I yaitu, ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan media pembelajaran yang digunakan dan siswa terlihat bosan saat menjawab soal yang diberikan dan siswa kurang berani maju kedepan kelas jika diperintahkan oleh guru sehingga peneliti perlu melakukan perbaikan pada siklus II. Kemudian pada Siklus II ada beberapa siswa yang belum berani menjawab soal dengan cepat menggunakan media wordwall sehingga perlu adanya perbaikan pada siklus III.

**Tabel 2. Rekapitulasi Tingkat Minat Belajar Siswa
Pra siklus, Siklus I, II dan III.**

No	Nama	Pra Siklus			Siklus I			Siklus II			Siklus III		
		Skor	KI	Ket	Skor	KI	Ket	Skor	KI	Ket	Skor	KI	Ket
1.	GW	21	58	R	26	72	S	32	88	T	33	91	ST
2.	GS	14	36	R	16	44	R	24	66	S	25	69	S
3.	HM	26	72	S	27	75	S	32	88	T	33	91	ST
4.	HSP	24	66	S	30	83	T	31	86	T	32	88	T
5.	I	20	55	R	26	72	S	31	86	T	33	91	ST
6.	JM	17	47	R	19	52	R	18	50	R	27	75	S
7.	JSN	26	72	S	27	75	S	33	91	ST	34	94	ST
8.	MPA	15	41	R	21	58	R	23	63	R	25	69	S
9.	MCU	27	75	S	30	83	T	34	94	ST	35	97	ST
10.	M	17	47	R	18	50	R	22	61	R	29	80	T
11.	RPP	18	50	R	20	55	R	25	69	S	29	80	T
12.	SAB	21	58	R	22	61	R	26	72	S	31	86	T
13.	UA	28	77	S	31	86	T	32	88	T	33	91	ST
14.	VM	22	61	R	24	66	S	29	80	T	32	88	T
15	QS	24	66	S	28	77	S	31	86	T	32	88	T
Jumlah Siswa Tuntas		4 Orang			8 orang			10 orang			13 orang		
Persentase		26%			53%			66%			86%		



Gambar 1. Peningkatan Minat Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, II dan III

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan yang dilakukan mulai dari siklus I sampai dengan siklus III menunjukkan adanya perubahan atau peningkatan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Geggelang. Hal itu merupakan bukti bahwa media audio visual animasi memiliki dampak yang baik terhadap peningkatan minat belajar siswa. Pada pra siklus ketuntasan klasikal hanya 26%. Selanjutnya dilakukan tindakan pada siklus 1 dan meningkat sebanyak 53%. Namun ketercapaian itu masih belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan peneliti. Maka pada akhirnya, dilakukanlah Siklus II dan ternyata mengalami peningkatan dalam minat belajar siswa yaitu sekitar 66%. Kemudian pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 86%. Dari hal tersebut maka penelitian dilakukan hanya sampai siklus III karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan peneliti. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media audio visual animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Geggelang

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pada pra siklus ketuntasan klasikal hanya 26% atau sekitar 4 siswa yang tuntas dari 15 siswa, yang artinya bahwa minat belajar siswa masih rendah. Selanjutnya dilakukan tindakan pada siklus 1 dan meningkat sebanyak 4 siswa atau 26% menjadi 8 siswa atau 53%. Namun ketercapaian itu masih belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan peneliti. Maka pada akhirnya, dilakukanlah Siklus II dan ternyata mengalami peningkatan dalam minat belajar siswa yaitu sekitar 2 siswa atau 13% sehingga menjadi 10 siswa atau 66%. Kemudian pada siklus III mengalami peningkatan lagi yaitu 3 siswa atau setara dengan 20% sehingga menjadi 86%. Dari hal tersebut maka penelitian dilakukan hanya sampai siklus III karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan peneliti. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media audio visual animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Geggelang

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana Komang Surya, & Gusti Ngurah Arya Yudaparmita. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPS Berbantuan Media Gambar pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1).
- Anggriyani, W. (2021). *Pengembangan Teknologi Pendidikan IPA Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. CV. Cahyani Arsh Publisher & Printing.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.

- Dewi Putu Yulia, dkk. (2021). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. . Muhammad Yayasan Penerbit Muhamad Zaini.
- Fitria Ayu. (2014). *Jurnal Cakrawala Dini*. *Jurnal Cakrawala Dini*, 5.
- Hulu Yaatulo, & Yakin Niat Telaumbanua. (2022). Analisis Minat dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning, *Jurnal Pendidikan*, Vol 1, No.1. *Jurnal Pendidikan*, 1(1).
- Magdalena Ina, dkk. (2021). Magdalena Ina, dkk. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, Vol. 3, No. 2., 3(2).
- Pratiwi Indah. (2021). *IPA untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- suciati indah, dkk. (2022). *Media Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasi pada Matematika Sekolah Dasar*. CV. Ruang Tentor.
- Sumampouw Herry Maurits, dkk. (2023). *Penggunaan Lalat Buah Lokal dalam Pembelajaran Biologi Berbasis Metakognitif*. CV Bintang Semesta Media.
- Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1).
- Tafano Talizo. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Wulandari, dkk. (2020). . Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Di Indonesia.*, 13(1).
- Yaumi Muhammad, & Muljono Damopoli. (2014). . *Action Research Teori Model dan Aplikasi*. Kencana Prenamedia Group