

Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis Vidio Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar

Gabriella Aisyah Matos¹, Nadya Aulia Sari², Yulinar Maharani Agetta³, Zalfa Zahirah⁴,
Yulia Rahmadhar⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka
e-mail: zahirhzalfa@gmail.com¹, nadyaasari970@gmail.com²,
gabriellamatos1725@gmail.com³, agethayulinar23@gmail.com⁴

Abstrak

Pendidikan yang berkualitas memerlukan inovasi dalam metode pengajaran, cara yang efektif untuk mencapai hal ini adalah dengan memperkenalkan konten multimedia interaktif berbasis video animasi ke dalam kelas Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar. Artikel ini membahas implementasi multimedia interaktif berbasis video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi mampu untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Melalui metode deskriptif kualitatif, data diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi di SDN Cijantung 05 Pagi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep-konsep IPA yang abstrak, hal ini juga meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Maka dari itu, penerapan multimedia interaktif telah terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang bermanfaat dan menarik bagi siswa.

Kata kunci: *Multimedia Interaktif, Motivasi Belajar, Pembelajaran IPA*

Abstract

Quality education requires innovation in teaching methods, an effective way to achieve this is by introducing interactive multimedia content based on animated videos into Natural Science (Science) classes in elementary schools. This article discusses the implementation of interactive multimedia based on animated videos in increasing the learning motivation of fifth grade Natural Science (IPA) students in elementary schools. This research shows that the use of animation media is able to create an interactive and fun learning atmosphere, thereby encouraging students to be more actively involved in the learning process. Through qualitative descriptive methods, data was obtained from interviews, observations and documentation at SDN Cijantung 05 Pagi. The research results show that animation media not only increases understanding of abstract science concepts, it also increases students' interest and motivation in learning. Therefore, the application of interactive multimedia has proven effective in creating a useful and interesting learning environment for students.

Keywords: *Interactive Multimedia, Learning Motivation, Science Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah tidak dapat dipisahkan dari proses kegiatan belajar mengajar yang direncanakan secara sistematis oleh guru pada setiap kelas. Jika guru ingin meningkatkan kualitas pendidikan, baiknya mereka melakukan strategi dan metode materi yang tepat digunakan agar tercipta kegiatan pembelajaran yang mendorong motivasi belajar siswa. Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan harus bersifat interaktif, menarik, menyenangkan, menantang, dan mendorong partisipasi aktif, dengan ruang yang cukup agar siswa dapat berinisiatif dan berkreasi

sesuai dengan bakat dan minatnya. Kurikulum Pendidikan yakni Kurikulum Merdeka yang saat ini telah menggunakan pengembangan berbagai model inovasi pembelajaran salah satunya Model pembelajaran yang berorientasi pada siswa sehingga berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Joice dan Weil membagi model pembelajaran menjadi empat komponen: model pemrosesan informasi (information processing models), model personal (personal family models), model sosial (social family models), dan model perilaku (teaching behavioral models). Di era globalisasi yang terus berkembang membuat perubahan teknologisemakin terus berkembang sehingga teknologi menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran karena mencakup pengetahuan secara luas. Seperti halnya dalam Kehidupan sehari-hari sangat dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Menurut Kemdikbud RI, iniberdampak pada berbagai aspek kehidupan manusia karena memfasilitasi berbagai aktivitas dan pekerjaan manusia.

Akibatnya, kita harus mampu menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi. Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju dalam dunia pendidikan, banyak sekolah sudah memiliki fasilitas yang mendukung proses belajar mengajar. Saat ini, guru harus mampu menerapkan teknologi ke dalam media pembelajaran, teknologi pembelajaran sangat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran di kelas agar dapat menerapkan pembelajaran yang efektif dan efisien bagi siswa mereka. Suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara pendidik dan siswa dapat membantu pembelajaran berjalan dengan baik sehingga dalam melakukan aktivitas belajar memerlukan adanya motivasi tertentu agar proses belajarnya dapat mencapai hasil belajar sesuai dengan yang diinginkan. Guru sangat memerlukan media pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur teks, gambar, video, animasi dan audio yang dapat digunakan peserta didik belajar secara mandiri karena dengan adanya media ini siswa diharapkan dapat aktif dalam mengoperasikan media pembelajaran yang interaktif.

Motivasi adalah komponen yang sangat penting untuk mencapai tujuan seseorang. Tanpa motivasi, seorang siswa tidak akan memiliki keinginan untuk belajar. Untuk membangkitkan motivasi peserta didik, pendidik perlu menunjukkan betapa pentingnya pengalaman dan materi pembelajaran terhadap kehidupan mereka. Melalui cara ini, siswa mampu belajar dengan penuh kesadaran untuk memenuhi kebutuhannya daripada hanya mengejar nilai. Faktor-faktor instrinsik maupun ekstrinsik, berpengaruh pada rendahnya motivasi siswa. Kenyataan di lapangan, motivasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran sangat kurang. Seperti yang ditemukan oleh pada siswa kelas V SDN Cijantung 05 Pagi, siswa kurang semangat dan tertarik dalam kegiatan belajar banyak yang tidak memperhatikan guru ketika mengajar hal ini akan berdampak pada hasil belajar yang rendah. Namun saat siswa diajak untuk bermain peran siswa sangat terlibat aktif dan tidak ada yang pasif. Karena pembelajaran seperti ini peserta didik mempunyai tanggung jawab untuk menyelesaikan proyek yang telah dirancang hingga menarik menarik. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga lebih bermakna, pesan yang disampaikan akan lebih jelas dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan lebih efektif dan efisien. (Nurrita, 2018, hlm.171).

Salah satu pembelajaran yang ditemui dilapangan pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Pembelajaran IPAS ini sangat menarik jika digabungkan karena mencakup pemahaman tentang ilmu sosial namun proses pembelajaran IPAS hanya menekankan pada penguasaan materi dan keterampilan besosialisasi, sehingga suasana belajar menjadi kaku, membosankan, dan terpusat pada satu arah. Pada implementasi media teknologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif berbasis video animasi yang menyampaikan informasi melalui animasi bergerak, suara, dan gambar yang menarik. Media inidimaksudkan untuk menarik perhatian siswa dan memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja oleh guru. Lalu fasilitas di sekolah ada beberapa yang tidak bisa digunakan sehingga penyampaian materinya masih menggunakan konvensional sehingga memperoleh fakta bahwa media pembelajaran juga belum dimanfaatkan secara optimal. Inovasi pembelajaran diperlukan untuk mengatasi tantangan di atas dalam memotivasi siswa untuk belajar. Salah satu cara untuk melakukan ini melalui tenaga pendidik seperti guru mengadakan pelatihan khusus untuk pemanfaatan pembelajaran agar lebih interaktif seperti dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video yang

menarik, Sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang ideal untuk mencapai tujuan pembelajaran.

METODE

Penelitian ini melangsungkan sebuah metode deskriptif kualitatif berkenaan pada hasil wawancara langsung, observasi, dan dokumentasi. Tidak ada data mengenai variabel yang diteliti (Djam'anSatori, 2011: 23). Tujuan penelitian adalah menganalisis pengaruh media interaktif digital berbasis video animasi pada siswa kelas V Sekolah dasar pada peningkatan motivasi dan minat belajar siswa di sekolah dasar terutama pada mata pelajaran IPA. Metode kualitatif ini digunakan, dengan sebuah studikamus yang telah diatur dan telah dirancangan. Cara pengumpulan data tersebut ialah mencakup wawancara, observasi, dan dokumentasi. Informasi diperoleh melalui wawancara dengan seorang guru SD di Jakarta Timur dan evaluasi beberapa artikel ilmiah. Data yang diperoleh dari studi ini diproses melalui sebuah proses penarikan data, analisis artikel ilmiah, dan menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk proses pembelajaran secara fisik. Yang meliputi video animasi, film, dan gambar. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat yang memungkinkan Anda melihat, mendengar, menyentuh, dan merasakan dengan kelima indera. Penggunaan tersebut digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Menurut Danim (1995:7) media pembelajaran adalah suatu media pendidikan dan merupakan seperangkat alat penunjang atau bantu yang digunakan oleh guru atau pendidik untuk berkomunikasi dengan siswa atau siswa. Multimedia interaktif yaitu tampilan multimedia yang dirancang untuk memberikan fungsionalitas interaktif kepada pengguna yaitu siswa. Dalam penggunaan aplikasi multimedia interaktif untuk pembelajaran meningkatkan efektivitas dan motivasi, serta mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa secara aktif, berdasarkan pengalaman, dan konsisten. Hasil penelitian penggunaan konten multimedia interaktif memberikan dampak yang signifikan dan efektif terhadap proses pembelajaran. Media interaktif yang dapat mendorong pembelajaran sains antara lain video YouTube dan media PowerPoint. Studi yang dilakukan Hayyuningtyas dan Batubara (2021) menunjukkan bahwa masuk akal untuk menggunakan media interaktif berbasis Powerpoint dan Ispring di Android. Pengembangan ini bertujuan untuk memastikan kegiatan pendidikan lebih efektif dan optimal meskipun pembelajaran berlangsung tanpa pembelajaran tatap muka.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh implementasi multimedia interaktif berbasis video animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang kami lakukan melalui metode wawancara dengan Guru kelas V secara kualitatif di salah satu SDN Negeri di Jakarta. meliputi pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi, penerapan media dalam kegiatan pembelajaran IPA, serta evaluasi terhadap dampak media tersebut terhadap motivasi siswa.

Media pembelajaran digital merupakan media yang sangat berperan aktif dalam mendukung pembelajaran di era 21 ini salah satunya yaitu media digital berbasis video animasi. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru di kelas V SDN Negeri di Jakarta bahwasannya pengaruh implementasi video animasi terhadap motivasi belajar siswa sangat efektif terlihat jelas dari antusias siswa terhadap penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPA sangat positif mayoritas menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. saat pembelajaran berlangsung siswa sangat tertarik dengan tokoh animasi yang ditayangkan, video animasi ini membantu mereka lebih mudah memahami konsep-konsep IPA yang abstrak, seperti siklus air, perubahan bentuk benda, aliran listrik dll. beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih bersemangat untuk belajar IPA setelah menonton video animasi, Berbagai penelitian dalam studi literatur menunjukkan bahwa penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Animasi yang menarik dan interaktif dapat membangkitkan minat siswa, memicu rasa ingin tahu, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (Melati et al. 2023).

Penerapan animasi dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar tidak hanya memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi, tetapi juga berperan besar dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, Animasi memungkinkan visualisasi dari fenomena yang sulit dipahami siswa, Visualisasi ini membantu siswa lebih mudah mengaitkan konsep-konsep yang diajarkan dengan dunia nyata, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu mereka untuk mengembangkan dan menerapkan proses pembelajaran kelas terhadap penerapan project, Pembelajaran berbasis animasi memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam memahami dan mengembangkan ide-ide baru dalam proyek kelompok yang melibatkan pembuatan project misalnya pembuatan project energi listrik menjadi energi gerak dengan ini, siswa dapat berkolaborasi dan berbagi pengetahuan mereka. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan bekerja dalam tim dan berdasarkan hasil wawancara dengan guru pembelajaran IPA dengan menggunakan media animasi dan guru memberikan kesimpulan dari vidio animasi yang sudah siswa simak kemudian guru juga memberikan penguatan berupa motivasi dengan ini guru dapat mengukur penerapan siswa dengan membuat project karya siswa untuk mengukur keefektifan media animasi ini dengan hasil project siswa yang hasilnya sangat efektif terlihat jelas dengan hasil projek siswa yang sangat memuaskan yaitu siswa membuat penerapan energi gerak ke listrik dari barang dengan harga terjangkau seperti kardus, baterai dan lampu kemudian siswa modifikasi menjadi media pembelajaran yang sangat efektif.



Gambar 1. Kipas Angin



Gambar 2. Ontang-Anting

Gambar 1 dan 2 merupakan hasil dari project siswa melalui video animasi yang interaktif. Media pembelajaran yang interaktif meningkatkan siswa dalam belajar sehingga mereka termotivasi dan semangat untuk belajar serta mereka mampu mengeksplorasi diri. Konten

multimedia interaktif tidak hanya menarik, tetapi juga lebih mudah dipahami oleh siswa, khususnya siswa sekolah dasar yang mengambil mata pelajaran IPA. Konten multimedia interaktif digunakan untuk merancang pembelajaran yang efektif dan efisien serta memungkinkan siswa membangun pengetahuan seiring pertumbuhannya. Menurut Piaget (Crain, 2014), perkembangan anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkrit. "Anak sudah mempunyai kemampuan berpikir logis, namun hanya mengenai objek konkrit dan masih mempunyai kendala dalam berpikir abstrak". Dari sebuah project yang diberikan oleh guru melalui tontonan video animasi terkait pembelajaran IPA, siswa dilatih untuk mengemukakan kembali hasil dari tontonan video animasi tersebut, sehingga terciptalah media media interaktif yang mereka buat langsung, dengan cara tersebut terbukti bahwasanya siswa-siswa semakin semangat untuk belajar dan para siswa termotivasi dengan adanya media interaktif.

Dengan hal tersebut guru mampu atau diharuskan untuk menggunakan media yang interaktif berbasis web, canva, youtube atau lainnya. Sehingga Media pembelajaran interaktif seperti PowerPoint, video pembelajaran dan kuis daring dapat meningkatkan keberhasilan dan motivasi belajar siswa. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran seperti media pembelajaran interaktif mampu merangsang indra siswa dan membantu dalam menyerap pesan dan materi pembelajaran secara optimal dalam proses pembelajaran. Saat ini masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran yang sederhana dan kurang membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang baik

SIMPULAN

Kesimpulan dari artikel ini menegaskan bahwa implementasi multimedia interaktif berbasis video animasi secara signifikan berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa di kelas V Sekolah Dasar, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya mengalami pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai konsep-konsep yang sulit dan abstrak Hasil penelitian menunjukkan bahwa media animasi mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, di mana siswa merasa lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan video animasi tidak hanya meningkatkan minat siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk berkolaborasi dalam proyek-proyek kelompok, yang mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan bekerja dalam tim. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menggunakan media ini, dan mereka melaporkan bahwa pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan multimedia interaktif berbasis video animasi terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, meningkatkan motivasi, serta membantu siswa mengaitkan konsep-konsep yang diajarkan dengan pengalaman nyata mereka. Lebih jauh lagi, penelitian ini menggarisbawahi pentingnya pelatihan bagi guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan agar dapat mengoptimalkan penggunaan media.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah mendukung penelitian ini. Terima kasih khususnya kepada Bunda Yulia Rahmadhar sebagai dosen Pengampu Mata Kuliah Pengembangan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar atas kesempatan kepada kami terkait proses terbitnya pembuatan artikel ini. Terlebih untuk guru-guru di SDN Cijantung 05 Pagi yang telah memberikan informasi dan kerjasama yang berharga selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada rekan-rekan peneliti yang telah berkontribusi dalam pengumpulan data dan analisis. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan pendidikan di Indonesia dan dapat menjadi referensi bagi pengembangan metode pembelajaran di masa depan. Diharapkan juga bahwa penelitian ini dapat mendorong lebih banyak inovasi dalam penggunaan teknologi pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, Sri Wulan, Yayan Alpian, Depi Prihamdani, and Euis Winarsih. 2021. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar [Development of Video-Based Interactive Learning Multimedia to

- Increase Learning Interest of Elementary School Students].” *Jurnal Basicedu* 5(6): 5313–27.
- Iskandar, Sofyan, Primanita Sholihah Rosmana, Aflahatul Fazriyah, Agung Febriyano, and Alya Amrina Rosyada. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer Dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Journal on Education* 5(2): 3339–45. doi:10.31004/joe.v5i2.991.
- Kahfi, Martin, Nurparida Nurparida, and Erna Srirahayu. 2021. “Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA.” *Jurnal Petik* 7(1): 63–70. doi:10.31980/jpetik.v7i1.986
- Khairul Nisa, Nadiva, and Syafril Syafril. 2023. “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Family Education* 3(2): 146–53. doi:10.24036/jfe.v3i2.107.
- Melati, Eka, Ayyesha Dara Fayola, I Putu Agus Dharma Hita, Andi Muh Akbar Saputra, Zamzami Zamzami, and Anita Ninasari. 2023. “Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar.” *Journal on Education* 6(1): 732–41. doi:10.31004/joe.v6i1.2988.
- McGill, Tanya, and Samantha Bax. 2005. “Learning IT.” *International Journal of Information and Communication Technology Education* 1(3): 36–46. doi:10.4018/jicte.2005070103.
- Munawaroh, Isnaini, Sulthoni Sulthoni, and Susilaningsih Susilaningsih. 2022. “Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas V Sekolah Dasar.” *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5(2): 190–99. doi:10.17977/um038v5i22022p190.
- Rahmadhani, Wahyu, Sardjjo Sardjjo, and Murnaria Manalu. 2022. “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6(5): 7750–57. doi:10.31004/basicedu.v6i5.2520.
- Saifudin, Muhammad, Susilaningsih Susilaningsih, and Agus Wedi. 2020. “Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi Untuk Memudahkan Belajar Siswa SD.” *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3(1): 68–77. doi:10.17977/um038v3i12019p068.
- Yafa, Riska Ananda, Faizatul Mursidah, and Bagus Hidayatulloh. 2022. “Systematic Literature Review: Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar.” *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian (2022)*: 163–77