

Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar

Audyra Kinaya¹, Ari Suriani², Sahrun Nisa³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang^{1,2,3}

*Email: kinayaaudyra05@gmail.com

Abstrak

Minat timbul dari keinginan siswa untuk mengetahui dan memahami suatu hal, yang merangsang dan mengarahkan minat siswa untuk belajar agar ia belajar lebih sungguh-sungguh, dan semakin besar minat maka semakin berkembang pula hubungan tersebut. Rendahnya minat belajar siswa dapat disebabkan oleh faktor eksternal. Artinya sebagian besar guru memberikan tugas kepada siswa dalam bentuk LKS, penggunaan media kurang, dan guru belajar untuk menginspirasi siswa dan membangkitkan minat siswa. Dengan adanya pembelajaran interaktif animasi diupayakan akan meningkatkan minat belajar pada matakuliah IPA di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan Metode *Systematic Literature Review* (SLR). Dimana melalui penggunaan media pembelajaran interaktif animasi diharapkan dengan menanamkan rasa ingin tahu terhadap apa yang dilakukan guru, siswa akan diberikan wadah untuk meningkatkan minat belajar dan meningkatkan kesadarannya terhadap pengetahuan dan video pembelajaran animasi melalui apa yang disajikan di sekolah.

Keywords: Media Interaktif, Minat belajar, Mata Pelajaran IPA, Sekolah Dasar



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([Attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan saja dan dimana saja, dengan atau tanpa ada yang mengajari. Proses belajar terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungannya. Mempelajari adalah proses kompleks yang dapat terjadi pada siapa saja, dan membutuhkan waktu seumur hidup untuk menguasai. Tanda-tanda seseorang telah belajar adalah perubahan dalam dirinya, perubahan perilaku tersebut disertai dengan pengetahuan dan keterampilan psikomotorik, serta perubahan nilai dan sikap.

Pentingnya peranan media dalam proses pembelajaran menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pemilihan dan penggunaan media dalam pembelajaran, karena hal tersebut sangat penting untuk merangsang minat siswa dalam belajar. Pembelajaran secara umum menggunakan komponen-komponen umum seperti papan tulis, gambar meja dan kursi, hal ini masih banyak digunakan dalam penelitian-penelitian saat ini, meskipun tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar (Amalia et al., 2024; Yulianti et al., 2022).

Ketika siswa terlibat dalam kegiatan belajar, minat berperan sebagai kekuatan yang mendorong belajar siswa dan menarik perhatiannya, dan siswa merasa tertarik karena minatnya yang besar untuk belajar. Minat belajar adalah kecenderungan hati dan jiwa seseorang terhadap sesuatu yang dapat dipelajari dan bermanfaat, sehingga sesuatu itu diperlukan dan mendapat perhatian, yang

diikuti dengan perasaan senang Orang yang tertarik pada sesuatu selalu memberikan segalanya. Selanjutnya siswa termotivasi untuk menekuni proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh dari awal sampai akhir guna mencapai hasil belajar yang positif. Karena kepentingannya (N. Agustin & Maryani, 2021).

Peranan media dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat pengajaran yang mempengaruhi motivasi, minat, dan perhatian siswa dalam belajar. Juga membantu memvisualisasikan materi pelajaran yang abstrak, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, membuat pesan dan informasi menjadi lebih jelas dan mudah untuk dimanipulasi, serta menampilkan objek yang sulit dijangkau siswa, menjadikan media juga akan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran (Pratama & Hasanah, 2024).

Seiring kemajuan teknologi, bermunculan berbagai media pembelajaran baru, termasuk media interaktif animasi. Media interaktif animasi merupakan sistem multimedia pembelajaran. Sebab, media tersebut mampu menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan ditindaklanjuti dalam waktu yang bersamaan. (Safira & Nahdi, 2024) mengemukakan bahwa Kegiatan pembelajaran IPA merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang memungkinkan siswa membangun pengetahuan berdasarkan pengamatan dan pengalaman serta membentuk gagasan melalui percobaan dalam pembelajaran selanjutnya. Kegiatan yang tidak inovatif dalam proses pembelajaran seringkali menjadi salah satu faktor penghambat keberhasilan pembelajaran.

Hal ini dikarenakan guru hanya menjadi pengamat ketika mengajar, tidak ada ide, metode, strategi, dan proses pembelajaran seperti media kreatif di dalam kelas, sehingga siswa kurang berminat dan siswa tidak berpartisipasi dalam pembelajaran tersebut. Tidak memotivasi bahkan membosankan. Oleh karena itu, guru hendaknya mempertimbangkan metode, strategi pengajaran, dan pemilihan media yang tepat untuk memastikan penerapan tidak membosankan bagi siswa dan pada akhirnya tidak mempengaruhi minat belajar siswa.

Metode

Systematic Literature Review (SLR) adalah istilah yang menggambarkan suatu metode untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menafsirkan semua penelitian yang ada terkait dengan rumusan suatu masalah atau bidang topik yang sedang diselidiki (Calderón & Ruiz, 2015). *Systematic Literature Review* (SLR) didefinisikan sebagai proses mengidentifikasi, menilai, dan menafsirkan semua bukti penelitian yang tersedia dengan tujuan memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian spesifik (Kitchenham, Brereton, Budgen, et al., 2009).

Penelitian SLR dilakukan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menafsirkan semua temuan penelitian yang relevan terkait dengan pertanyaan penelitian tertentu, topik, atau fenomena yang menjadi perhatian (Kitchenham, Brereton, Turner, et al., 2009). Tujuan dari studi SLR atau *Systematic Literature Review* ini adalah untuk mengetahui dampak pembelajaran interaktif animasi terhadap minat belajar anak dalam kaitannya dengan permasalahan yang diteliti serta untuk mengidentifikasi teori-teori yang relevan dengan kasus penelitian ini. Menjelaskan secara rinci persoalan dampak pembelajaran interaktif melalui animasi terhadap minat belajar anak.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Minat merupakan perasaan suka atau tertarik yang tidak terucapkan terhadap suatu hal atau kegiatan (Fitriyah & Widayanti, 2023; Widayanti & Lestari, 2022). Minat belajar merupakan dorongan batin seseorang untuk ikut serta dalam proses belajar guna meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalamannya. Minat timbul dari keinginan siswa untuk mengetahui dan

memahami suatu hal, yang merangsang dan mengarahkan minat siswa untuk belajar agar ia belajar lebih sungguh-sungguh, dan semakin besar minat maka semakin berkembang pula hubungan tersebut.

Rendahnya minat belajar siswa dapat disebabkan oleh faktor eksternal. Artinya sebagian besar guru memberikan tugas kepada siswanya dalam bentuk LKS, penggunaan media yang kurang, guru yang memberikan inspirasi kepada siswa, dan membangkitkan minat siswa, orang guru masih kekurangan pengetahuan dan keterampilan sehingga mengakibatkan orang siswa kurang atau berkurang minat belajarnya (Anggraeni et al., 2021).

Minat belajar siswa dapat dikurangi dengan menerapkan model pembelajaran menyenangkan dan menantang aktivitas siswa dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran secara bertahap sehingga akan meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan faktor-faktor di atas, maka media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah media yang diperlukan untuk membangkitkan minat belajar siswa dan memenuhi situasi pembelajaran ilmiah, serta tidak digunakan atau disediakan dengan media yang berbeda-beda (ADE, 2023; R. Agustin et al., 2021; Yulianti et al., 2022).

Oleh karelna itu, salah satu dari keltelrampilan selorang pelndidik adalah melnguasai cara belrbelda untuk melrangsang minat siswa dalam prosels pelmbellajaran. Keltelrampilan dalam hal ini dapat melmbelntuk kelprabadian siswa dan pelmahaman telntang cara siswa bellajar. Salah satu cara untuk melngkatkan minat bellajar siswa adalah delngan melnggunakan lingkungan bellajar ylang dapat melrangsang minat dan rasa ingin tahu siswa dalam belntuk meldia tontonan intelraktif belrbasis videlo (Farida, 2014).

Sumbelr dayla telrselbut dapat digunakan untuk melmelcahkan dan melmbuktikan telori telori ylang mellibatkan pelmantauan dan pelngukuran kelmajuan hasil bellajar siswa. Pelnggunaan meldia dalam prosels pelmbellajaran melrupakan alat pelndukung ylang dapat digunakan untuk melngkatkan elfelktivitas dan elfisiensi kelbelrhasilan pelmbellajaran (ASTRIEL, 2022). Guru harus melmahami bahwa meldia pelmbellajaran melrupakan unsur ylang sangat pelnting dalam prosels bellajar melngajar.

Delngan melmilih meldia pelmbellajaran intelraktif belrbasis videlo ylang mellibatkan melnonton, melndelngarkan, dan melrelkam, diharapkan siswa melmpelrolelh pelngeltahuan, sikap, dan keltelrampilan ylang unggul. melngkatkan minat bellajar siswa delngan meldia intelraktif belrbasis videlo telrselbut. Dinylatakan bahwa konteln multimeldia intelraktif dapat melncapai kualifikasi unggul, melmbantu bellajar siswa, dan melngkatkan hasil bellajar IPA siswa (Tullah elt al., 2022).

Kelmajuan ilmu pelngeltahuan dan telknologi di bidang ilmu pelngeltahuan, khususnya telknologi informasi, melmbelrikan dampak ylang belsear telrhadap pellaksanaan pelmbellajaran di selkolah. Pelngelmbangan lelbih lanjut ini akan melmungkinkan guru untuk melnggunakan meldia belrbelda telrgantung kelbutuhan dan tujuan pelmbellajarannya. Delngan cara ini, guru dapat melnylajikan konselp pelmbellajaran ylang lelbih melnarik dan melndorong siswa untuk melnguasainyla delngan lelbih baik (Agustina & Susanto, 2017; Oktafiani elt al., 2020) Guru pelrlu melnggali dasar-dasar pelmbellajaran untuk melmahami prosels bellajar siswanya.

Hal ini diselbabkan karelna tujuan utama pelmbellajaran adalah untuk melndorong pelrtumbuhan dan pelrkelmbangan keltelrampilan siswa dalam suatu mata pellajaran. Untuk melngatasi pelrmasalahan relndahnya minat bellajar orang, dipelrlukan pelrangkat pelmbellajaran baru ylang melnarik pelrhatian, tidak biasa, dan dapat melngkatkan minat bellajar orang. Pelnylataan telrselbut didukung oleh pelnellitian ylang belrjudul (Susanto elt al.,

2020) "Pelngaruh pelnggunaan multimeldia pelmbellajaran intelraktif telrhadap pelmbellajaran siswa pada pelmbellajaran IPA kelas V (Mi Al Hikmah Keltami)".

Pada "Urban" pelnellitian ini melnghasilkan produk berupa multimeldia pelmbellajaran intelraktif ylang diujikan kelpada 35 siswa dan melndapat relspon ylang sangat baik selhingga melmbangkitkan minat siswa telrhadap pelmbellajaran multimeldia intelraktif. Oleh karelna itu pelnggunaan meldia melmpunylai pelngaruh ylang signifikan telrhadap minat bellajar siswa pada pelmbellajaran intelraktif.

Salah satu meldia pelmbellajaran intelraktif ylang bisa digunakan adalah meldia pelmbellajaran animasi belrbasis videlo. Meldia pelmbellajaran dalam format animasi melrupakan meldia ylang melmbantu pelngguna dalam melmahami pelmbellajaran belrdasarkan videlo . Delngan bantuan meldia pelmbellajaran animasi siswa dapat lelbih melmahami matelri ylang sulit (Pamungkas & Koelswanti, 2021).

Pelmbellajaran delngan videlo animasi divisualisasikan dalam belntuk gambar ylang hidup, belrmakna, melngasylikkan, mudah ditelrima, dipahami dan melmotivasi siswa. Meldia pelmbellajaran animasi melmudahkan guru dalam melnylampaikan apa dan apa ylang diajarkannya, melmbantu anak lelbih melmahaminya dan melrangsang minat siswa. Delngan bantuan videlo animasi, pelmbellajaran melnjadi lelbih melnyelangkan dan aktif selhingga siswa dapat bellajar delngan lelbih aktif (Pamungkas & Koelswanti, 2021).

Hal ini didukung delngan pelnellitian selbellumnya oleh oleh (I. W. A. Putra elt al., 2016) ylang belrjudul "Dampak Meldia Pelmbellajaran Animasi Telrhadap Minat Bellajar Siswa di SDN 1 Jatimulyo Lampung Sellatan" dan data pelnellitian dinylatakan selbagai pelnellitian hasil. Melndelmonstrasikan dampak meldia videlo animasi telrhadap pelmbellajaran SDN 1 Jatimulyo Lampung Sellatan. Hal ini akan melngkatkan minat siswa dalam melmpellajari dan memastikan hasil pelmbellajaran selsuai delngan kelinginan.

2. Diskusi

IPA adalah ilmu ylang melmpellajari lingkungan alam delngan bantuan belnda-belnda ylang dapat dilihat delngan mata tellanjang dan alat-alat. Pelmbellajaran saintifik adalah ilmu ylang melnjellaskan alam selmelsta belselrta isinya selertha pelristiwa ylang dikelmbangkan mellalui pelnellitian delngan melnggunakan prosels ilmiah (Hartini elt al., 2014).

Mutakinati, Anwari & YLoshisukel, (2018) Tujuan pelmbellajaran sains selcara kelselluruhan adalah agar siswa melmpelroleh pelmahaman sains dalam kontelks ylang lelbih luas telrutama dalam kelhidupan selhari-hari. (Shofiyah, 2018) Kurikulum selkolah dasar K-13 melwajibkan siswa mellakukan dan melnelmukan dalam mata pellajaran IPA ((Mutakinati elt al., 2018; I. K. D. A. S. Putra elt al., 2017; Wulandari & Shofiyah, 2018).

Berldasarkan tinjauan litelratur ylang dilakukan meldia Powelrpoint, celramah, dan diskusi itu dianggap melmbosankan dan tidak melnarik bagi minat bellajar siswa karelna telrlalu banylik isi ylang pelrlu dipahami dan dihafal selhingga melmpelngaruhi hasil bellajar siswa dan minat bellajar siswa. Selhubungan delngan pelrmasalahan di atas, maka pelndidik pelrlu melmilih dan melmbuat meldia ylang selsuai delngan matelri ylang disampaikan dalam prosels pelmbellajaran. Solusi dari pelrmasalahan ini dapat dilaksanakan delngan melnggunakan meldia pelmbellajaran selpelrti meldia intelraktif berupa gambar dan audio (Mellati elt al., 2023).

Prosels pelmbellajaran akan lelbih elfelktif dan melnarik pelrhatian siswa selhingga melmudahkan melrelka dalam melmahami matelri dan melngkatkan hasil bellajarnya. Hal ini juga melmungkinkan guru untuk melmpelrdalam prosels bellajar melngajar di kellas, selpelrti melngkatkan motivasi dan melmbelrikan elvaluasi seltelah mellaksanakan prosels bellajar melngajar (Putri & Ardi, 2021; YLasa elt al., 2021).

Siswa ylang melrasta belruntung atau melngelmbangkan kelcintaan telrhadap suatu mata pellajaran akan telrus melmpellajari ilmu pilihannya. Delngan jumlah mahasiswa orang, tidak ada telkanan untuk melmpellajari bidang ini. Siswa ylang melnylukai sains akan melnelrima pelmbellajaran telrselbut delngan melnylelnangkan dan belbas strels, tidak akan melrasta telrtelkan untuk bellajar dan bellajar telrus melnelrus, selta tidak akan melrasta bosan dalam pellajaran sains. Instrumeln ylang melnampulkan indikator kelbahagiaan dalam pelnellitian ini Sayla selnang melngikuti mata pellajaran IPA (Rahmawati & Amal, 2021) .

Kesimpulan

Media Pembelajaran Interaktif Animasi merupakan gabungan berbagai media berupa teks, gambar, dan suara yang dikemas dalam tampilan yang menarik untuk membangkitkan minat siswa dan menciptakan interaktivitas antara guru dan siswa. Akan lebih mudah bagi guru untuk menyarankan ide-ide yang paling baik diterapkan ketika pembelajaran . Minat Belajar sekaligus mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran untuk memperluas pengetahuan dan keterampilannya. Tanpa motivasi belajar, siswa tidak akan berminat belajar dan menganggap belajar sebagai sebuah tugas. Dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman untuk membantu Anda mencapai tujuan pembelajaran . Hal ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa .

Referensi

- ADE, I. P. (2023). *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Vi Sd Negeri Bebie Tahun Pelajaran 2022/2023*. Universitas_Muhammadiyah_Mataram.
- Agustin, N., & Maryani, I. (2021). *Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*. Uad Press.
- Agustin, R., Nurmalina, N., & Noviardila, I. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 71–79.
- Agustina, N., & Susanto, R. (2017). Persepsi Guru Terhadap Pengembangan Profesionalisme Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 2(1), 44–48.
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39–47.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- ASTRIE, N. E. D. Y. (2022). *Pengaruh media pembelajaran animasi terhadap minat belajar siswa sdn 1 jatimulyo lampung selatan*. Uin raden intan lampung.
- Calderón, A., & Ruiz, M. (2015). A systematic literature review on serious games evaluation: An application to software project management. *Computers & Education*, 87, 396–422.
- Farida, H. (2014). *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDIT Mta Matesih Tahun Ajaran 2013/2014*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Fitriyah, L. A., & Widayanti, F. D. (2023). Pembelajaran Leading By Example: Analisis Keterampilan Mengajar Calon Guru. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 6(1), 44–51.
- Hartini, T. I., Kusdiwelirawan, A., & Fitriana, I. (2014). Pengaruh berpikir kreatif dengan model problem based learning (pbl) terhadap prestasi belajar fisika siswa dengan menggunakan tes open ended. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(1).

- Kitchenham, B., Brereton, O. P., Budgen, D., Turner, M., Bailey, J., & Linkman, S. (2009). Systematic literature reviews in software engineering—a systematic literature review. *Information and Software Technology*, 51(1), 7–15.
- Kitchenham, B., Brereton, P., Turner, M., Niazi, M., Linkman, S., Pretorius, R., & Budgen, D. (2009). The impact of limited search procedures for systematic literature reviews—A participant-observer case study. 2009 3rd International Symposium on Empirical Software Engineering and Measurement, 336–345.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Mutakinati, L., Anwari, I., & Kumano, Y. (2018). Analysis of students' critical thinking skill of middle school through stem education project-based learning. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(1), 54–65.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354.
- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPA SD. *EDUPROXIMA (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN IPA)*, 6(1), 311–319.
- Putra, I. K. D. A. S., Margunayasa, I. G., & Wibawa, I. M. C. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiiri Terbimbing Berbantuan Peta Pikiran terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2).
- Putra, I. W. A., Kusmariyatni, N., & Margunayasa, I. G. (2016). * PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN LEARNING CYCLE "5E" TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V DI GUGUS III. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 4(1).
- Putri, A. A., & Ardi, A. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui multimedia pembelajaran interaktif berbasis pendekatan saintifik. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 1–7.
- Rahmawati, R., & Amal, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38.
- Safira, R. F., & Nahdi, D. S. (2024). KERAGAMAN PERANGKAT LUNAK MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPA SEKOLAH DASAR. *JURNAL MADINASIKA Manajemen Pendidikan Dan Keguruan*, 5(2), 68–77.
- Shofiyah, S. (2018). Prinsip-prinsip pengembangan kurikulum dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 122–130.
- Susanto, R., Sofyan, H., Rozali, Y. A., Nisa, M. A., Umri, C. A., Nurlinda, B. D., Oktafiani, O., & Lestari, T. H. (2020). Pemberdayaan kompetensi pedagogik berbasis kemampuan reflektif untuk peningkatan kualitas interaksi pembelajaran. *International Journal of Community Service Learning*, 4(2), 125–138.
- Tullah, N. H., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826.
- Widayanti, R., & Lestari, G. N. V. (2022). Tingkat Capability Tata Kelola TI Pada Siakad Menggunakan Framework COBIT 2019. *Sebatik*, 26(1), 377–386.
- Wulandari, F. E., & Shofiyah, N. (2018). Problem-based learning: effects on student's scientific reasoning skills in science. *Journal of Physics: Conference Series*, 1006(1), 12029.
- Yasa, I. K. D. C. A., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2021). Meningkatkan semangat belajar siswa melalui multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 104–112.

Yulianti, A., Suyanti, S., & Kusuma, H. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 742–749.

Ucapan Terima Kasih

Alhamdulillah, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT dengan segala rahmat dan kemurahan-Nya, artikel “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar” ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam selalu dijunjungkan kepada Nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya. Dengan selesainya artikel ini, dengan rendah hati penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian artikel ini. Semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.