

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

Audyra Kinaya¹, Ari Suriani², Sahrn 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).

Salah satu dari keterampilan seorang pendidik adalah menguasai cara-cara untuk merangsang minat siswa dalam proses pembelajaran. Keterampilan dalam hal ini dapat membantu kepribadian siswa dan pemahaman tentang cara siswa belajar. Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan lingkungan belajar yang dapat merangsang minat dan rasa ingin tahu siswa dalam bentuk media tontonan interaktif berbasis video (Farida, 2014).

Sumber daya tersebut dapat digunakan untuk memecahkan dan membuktikan teori-teori yang melibatkan pemantauan dan pengukuran kemajuan hasil belajar siswa. Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan alat pendukung yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (ASTRIEL, 2022). Guru harus memahami bahwa media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar.

Dengan memilih media pembelajaran interaktif berbasis video yang melibatkan penonton, mengedukasi, dan menarik, diharapkan siswa memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang unggul. Meningkatkan minat belajar siswa dengan media interaktif berbasis video tersebut. Dinyatakan bahwa konten multimedia interaktif dapat mencapai kualifikasi unggul, membantu belajar siswa, dan meningkatkan hasil belajar IPA siswa (Tullah et al., 2022).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang ilmu pengetahuan, khususnya teknologi informasi, memberikan dampak yang besar terhadap pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Pengembangan lebih lanjut ini akan memungkinkan guru untuk menggunakan media-cara untuk tergantung kebutuhan dan tujuan pembelajarannya. Dengan cara ini, guru dapat menyediakan konsultasi pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong siswa untuk menguasainya dengan lebih baik (Agustina & Susanto, 2017; Oktafiani et al., 2020). Guru perlu menggalakan dasar-dasar pembelajaran untuk memahami proses belajar siswanya.

Hal ini disebabkan karena tujuan utama pembelajaran adalah untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan keterampilan siswa dalam suatu mata pelajaran. Untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar orang, diperlukan perangkat pembelajaran baru yang menarik perhatian, tidak biasa, dan dapat meningkatkan minat belajar orang. Perlu adanya dukungan oleh penelitian yang berjudul (Susanto et al.,

2020) "Pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terhadap pembelajaran siswa pada pembelajaran IPA kelas V (Mi Al Hikmah Keltami)".

Pada "Urban" penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif yang diujikan kepada 35 siswa dan mendapat respon yang sangat baik sehingga membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran multimedia interaktif. Oleh karena itu penggunaan media mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran interaktif.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan adalah media pembelajaran animasi berbasis video. Media pembelajaran dalam format animasi merupakan media yang membantu pengguna dalam memahami pembelajaran berdasarkan video. Dengan bantuan media pembelajaran animasi siswa dapat lebih memahami materi yang sulit (Pamungkas & Koelswanti, 2021).

Pembelajaran dengan video animasi divisualisasikan dalam bentuk gambar yang hidup, bermakna, menyenangkan, mudah diterima, dipahami dan memotivasi siswa. Media pembelajaran animasi memudahkan guru dalam menyampaikan apa dan apa yang diajarkannya, membantu anak lebih memahaminya dan merangsang minat siswa. Dengan bantuan video animasi, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan aktif sehingga siswa dapat belajar dengan lebih aktif (Pamungkas & Koelswanti, 2021).

Hal ini didukung dengan penelitian sebelumnya oleh (I. W. A. Putra et al., 2016) yang berjudul "Dampak Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa di SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan" dan data penelitian dinyatakan sebagai penelitian hasil. Menunjukkan dampak media video animasi terhadap pembelajaran SDN 1 Jatimulyo Lampung Selatan. Hal ini akan meningkatkan minat siswa dalam mempelajari dan memastikan hasil pembelajaran sesuai dengan keinginan.

2. Diskusi

IPA adalah ilmu yang mempelajari lingkungan alam dengan bantuan benda-benda yang dapat dilihat dengan mata telanjang dan alat-alat. Pembelajaran saintifik adalah ilmu yang menjelaskan alam semesta beserta isinya serta peristiwa yang dikembangkan melalui penelitian dengan menggunakan proses ilmiah (Hartini et al., 2014).

Mutakinati, Anwar & YLoshisukel, (2018) Tujuan pembelajaran sains secara keseluruhan adalah agar siswa mempelajari pemahaman sains dalam konteks yang lebih luas terutama dalam kehidupan sehari-hari. (Shofiylah, 2018) Kurikulum sekolah dasar K-13 mewajibkan siswa melakukan dan menemukan dalam mata pelajaran IPA ((Mutakinati et al., 2018; I. K. D. A. S. Putra et al., 2017; Wulandari & Shofiylah, 2018).

Berdasarkan tinjauan literatur yang dilakukan media Powerpoint, ceramah, dan diskusi itu dianggap membosankan dan tidak menarik bagi minat belajar siswa karena terlalu banyak isi yang perlu dipahami dan dihafal sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa dan minat belajar siswa. Selhubungan dengan permasalahan di atas, maka pendidik perlu memilih dan membuat media yang sesuai dengan materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Solusi dari permasalahan ini dapat dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran seperti media interaktif berupa gambar dan audio (Mellati et al., 2023).

Proses pembelajaran akan lebih efektif dan menarik perhatian siswa sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi dan meningkatkan hasil belajarnya. Hal ini juga memungkinkan guru untuk mempelajari dalam proses belajar mengajar di kelas, seperti meningkatkan motivasi dan memberikan evaluasi setelah melaksanakan proses belajar mengajar (Putri & Ardi, 2021; YLasa et al., 2021).

Siswa yang merasa belruntung atau melngelmbangkan kecintaan telrhadao suatu mata pelajaran akan telrus melmpellajari ilmu pilihannyla. Delngan jumlah mahasiswa orang, tidak ada telkanan untuk melmpellajari bidang ini. Siswa yang melnylukai sains akan melnelrima pelmbellajaran telrselbut delngan melnylelnangkan dan belbas strels, tidak akan melrasa telrtelkan untuk bellajar dan bellajar telrus melnelrus, selrta tidak akan melrasa bosan dalam pelajaran sains. Instrumeln ylang melnampilkan indikator kelbahagiaan dalam pelnellitian ini Sayla selngang melngikuti mata pelajaran 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 Inkuiri Terbimbing Berbantuan Peta Pikiran terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2).
- Putra, I. W. A., Kusmaryatni, 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 kehadiran 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.