

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI DALAM MEMOTIVASI SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV DI SDN 1 KERTAPAYANGAN GIANYAR

Ni Komang Junita¹, I Made Wiguna Yasa², I Made Sukariawan³

komangjunita033@gmail.com¹, wigunayasa16@gmail.com², sukariawan@uhnsugriwa.ac.id³

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

ABSTRAK

Pendidikan merupakan langkah awal seseorang dalam mencapai kehidupan yang lebih layak, mulai dari TK, SD, SMP dan SMA/K serta seterusnya yang mampu dimiliki oleh setiap manusia. Dalam dunia Pendidikan peran guru sangatlah penting, karena guru merupakan agen utama dalam mentransfer ilmu pengetahuan, pembentukan karakter dan sebagai motivator dalam proses belajar siswa. Menjad\$ seorang guru bukanlah suatu hal yang mudah karena untuk menjadi seorang guru harus mampu memahami berbagai karakteristik siswa, gaya belajar siswa serta harus mampu menerapkan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu media interaktif berbasis animasi yang berfungsi untuk memotivasi siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan : (1) untuk mengetahui bentuk implementasi media pembelajaran interaktif berbasis animasi dalam memotivasi siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 1 Kerta Payangan Gianyar, (2) untuk mengetahui kendala dan upaya dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis animasi dalam memotivasi siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 1 Kerta, (3) untuk mengetahui implikasi media pembelajaran interaktif berbasis animasi dalam memotivasi siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 1 Kerta Payangan Gianyar. Teori yang digunakan adalah teori motivasi, teori behavioristik dan teori konstruktivisme. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, studi kepustakaan dan studi dokumentasi. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan metode analisis deskriptif kualitatif dengan Langkah-langkah reduksi, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan proses pembelajaran implementasi media pembelajaran interaktif berbasis animasi dalam memotivasi siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 1 Kerta Payangan Gianyar yang terbagi menjadi tiga tahap penting. Selain itu juga terdapat hambatan-hambatan, solusi dan dampak dari implementasi media pembelajaran interaktif berbasis animasi dalam memotivasi siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 1 Kerta Payangan Gianyar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif Animasi, Motivasi Belajar, IPAS.

ABSTRACT

Education is the first step for someone to achieve a more decent life, starting from kindergarten, elementary school, junior high school and senior high school and so on that every human being can have. In the world of education, the role of teachers is very important, because teachers are the main agents in transferring knowledge, character formation and as motivators in the student learning process. Becoming a teacher is not an easy thing because to become a teacher must be able to understand the various characteristics of students, student learning styles and must be able to apply various learning media that are in accordance with student needs, one of the learning media used by teachers is interactive animation-based media which functions to motivate students in the subject of science. This study aims: (1) to determine the form of implementation of interactive learning media based on animation in motivating students in the subject of science for grade IV at SD Negeri 1 Kerta Payangan Gianyar, (2) to determine the obstacles and efforts in implementing interactive learning media based on animation in motivating students in the subject of science for grade IV at SD Negeri 1 Kerta, (3) to determine the implications of interactive learning media based on

animation in motivating students in the subject of science for grade IV at SD Negeri 1 Kerta Payangan Gianyar. The theories used are motivation theory, behaviorist theory and constructivism theory. This study uses qualitative research. The data collection methods used are observation, interviews, literature studies and documentation studies. The collected data were analyzed using qualitative descriptive analysis methods with steps of reduction, data presentation and drawing conclusions. The results of this study show the learning process of implementing interactive learning media based on animation in motivating students in the subject of science for grade IV at SD Negeri 1 Kerta Payangan Gianyar which is divided into three important stages. In addition, there are also obstacles, solutions and impacts of the implementation of interactive learning media based on animation in motivating students in the subject of science for grade IV at SD Negeri 1 Kerta Payangan Gianyar.

Keywords: *Interactive Animation Learning Media, Learning Motivation, Science.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan langkah awal seseorang dalam mencapai kehidupan yang lebih layak, mulai dari taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas/K, dan seterusnya, yang mampu dimiliki oleh setiap manusia. Dengan adanya pendidikan tentunya dapat dijadikan sebagai strategi untuk mempersiapkan diri menghadapi masa depan, sehingga pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia (Fitriah & Mirianda 2019). Namun menurut Pristiwanti et al., (2022) Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara terus menerus yang bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran aktif yang dapat dilakukan oleh seluruh peserta didik untuk mengembangkan potensi atau kemampuan yang ada dalam diri siswa. Dalam dunia pendidikan, peserta didik dituntut untuk mampu menghadapi berbagai tantangan dan perkembangan global dari masa ke masa, selain itu guru juga dituntut untuk mengembangkan profesionalismenya agar mampu beradaptasi seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Ryan (2019) Dalam dunia pendidikan peran guru sangat penting karena guru merupakan agen utama dalam mentransfer ilmu pengetahuan, pembentukan karakter dan pengembangan keterampilan siswa. Seorang guru mempunyai tugas utama mendidik, melatih, mengajar, membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam menuntut ilmu. Menjadi seorang guru bukanlah suatu hal yang mudah, karena tugas seorang guru tidak hanya sekedar mengajar, namun untuk menjadi seorang guru harus mampu memahami berbagai karakteristik siswa, gaya belajar siswa serta harus mampu menerapkan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu guru harus cerdas dalam memilih media pembelajaran, karena guru tidak cukup hanya menguasai ilmu atau materi saja. Proses pembelajaran tentunya memerlukan teknik dalam mengajar siswa, salah satunya adalah menyiapkan materi yang telah terjadwal seperti (IPA, Matematika, Bahasa Indonesia, Seni dan Budaya), memilih media pembelajaran yang akan digunakan dan menyiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan. Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat tentunya dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, sehingga siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran dan lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dan wajib diketahui oleh siswa, karena mencakup peristiwa yang terjadi dalam kehidupan nyata dan lingkungan sekitar (Krismayoni 2020). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau yang biasa disebut sains dan teknologi, dapat mendorong berkembangnya pengetahuan ilmiah siswa, seperti rasa ingin tahu, minat terhadap penemuan, dan semangat untuk mencari penjelasan rasional terhadap fenomena alam, serta mempelajari IPAS akan memberikan landasan penting terkait

pengetahuan bagi peserta didik yang tertarik pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Mata pelajaran ini membekali siswa dengan kemampuan memperoleh pemahaman tentang lingkungan alam dan mengembangkan kemampuan menemukan jawaban berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berpikirnya. Namun mempelajari IPAS itu perlu motivasi belajar siswa yang baik karena, siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik akan lebih memahami materi pembelajaran. Namun pada kenyataannya proses pembelajaran IPAS masih jarang menggunakan media pembelajaran, dimana guru hanya sibuk menjelaskan materi sedangkan siswa hanya duduk mendengarkan, mencatat dan menghafalkan materi, sehingga siswa kurang berminat dalam belajar serta siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Solusi yang dapat digunakan untuk mencegah rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran IPAS adalah guru dapat menggunakan kecanggihan teknologi seperti media pembelajaran interaktif berbasis animasi.

Penggunaan teknologi dalam dunia Pendidikan saat ini bukanlah hal yang asing lagi. Menurut Sudiman (2021) Teknologi pada saat ini bukan lagi sebuah kebutuhan tambahan, namun menjadi kebutuhan esensial. Di era sekarang ini kemajuan teknologi sudah begitu pesat baik teknologi informasi ataupun komunikasi. Teknologi memiliki pengaruh yang cukup besar dalam perkembangan dunia Pendidikan. Teknologi jika digunakan dengan bijak tentunya akan dapat meningkatkan kualitas Pendidikan. Menurut Yusuf Lestari (2018) Sebagaimana dikutip oleh Alfajri Muhammad Ridho, Dkk (2021), Menggunakan teknologi dalam pendidikan adalah cara untuk membantu proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dalam pendidikan merupakan suatu sistem yang digunakan untuk mencapai pembelajaran yang bermutu tinggi dan berhasil. Pemanfaatan teknologi di dalam kelas niscaya akan memperbaiki lingkungan belajar dan meningkatkan semangat siswa dalam memahami materi pelajaran.

Seiring kemajuan teknologi, media pembelajaran pun ikut berkembang, keterlibatan siswa terhadap materi dengan menggunakan media berbasis teknologi tentu akan semakin meningkat. Media jenis ini disebut sebagai media interaktif. Menurut Anjani (dalam Annisa, Saragih, & Mursid, 2019) Media interaktif merupakan media yang kompleks, karena dapat memusatkan perhatian audiens dengan menggabungkan beberapa elemen seperti teks, gambar, grafik, fotografi, video, dan animasi secara terorganisir. Menurut penafsiran tersebut, media interaktif dibuat khusus untuk menyampaikan pesan-pesan yang disajikan secara menarik agar mendapat tanggapan dari penggunaannya. Kehadiran media pembelajaran pada pemaparan materi dapat meningkatkan minat belajar siswa (Supriyono 2019). Salah satu media interaktif yang sering digunakan oleh Guru dalam mengajar untuk meningkatkan motivasi siswa yaitu media interaktif berbasis animasi.

Animasi adalah teknik penggunaan serangkaian gambar yang ditampilkan secara cepat untuk menghidupkan objek atau karakter (Farastuti 2021). Keunikan utama animasi adalah kemampuannya mengkomunikasikan pengetahuan secara dinamis dan visual dengan memadukan gerakan, warna, dan suara untuk menghasilkan pengalaman pendidikan yang menarik dan tak terlupakan (Ega Safitri & Titin 2021). Para peneliti dan pendidik tertarik untuk memanfaatkan animasi sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi dalam bidang pendidikan dan tertarik untuk memanfaatkan kemungkinan-kemungkinan yang ada (Hasmirati et al., 2023). Animasi dapat membuat materi yang abstrak atau sulit lebih mudah dipahami siswa serta memiliki daya tarik visual yang besar (Afrilia et al., 2022). Animasi menggunakan visual bergerak untuk menggambarkan ide-ide yang sulit diungkapkan secara statistik atau vokal. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar yang meningkatkan pemahaman dan memori mereka.

Dalam lingkungan pendidikan saat ini, para pendidik dan akademisi berfokus pada animasi karena mereka yakin animasi dapat menjadi alat pengajaran yang ampuh. Mereka

ingin menyelidiki bagaimana animasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa selama proses pendidikan (Cahyani 2020). Animasi dapat meningkatkan pembelajaran, merangsang imajinasi, dan menawarkan pengalaman pendidikan yang lebih mendalam dengan menggunakan teknologi dan desain mutakhir Melati Eka dkk (2023) sebagaimana dikutip dalam Winastiti dkk (2012). Motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, menumbuhkan minat, dan mencapai hasil belajar yang unggul (Suwarma et al., 2023). Namun, siswa sering kali kesulitan untuk tetap termotivasi dalam belajar, terutama ketika mempelajari materi yang kompleks atau abstrak.

Disinilah media interaktif seperti animasi bisa cukup membantu dalam proses pembelajaran (Cahyani 2020). Animasi dapat merangsang imajinasi dan kreativitas siswa karena daya tarik visual dan audio yang kuat. Animasi mampu menyajikan ilustrasi materi dengan konkrit sehingga pemakaian animasi pada penyampaian materi dapat menambah minat, motivasi dan pemahaman siswa dalam belajar (Widjayanti, Masfingatin & Setyansah 2019). Sehingga materi pembelajaran yang menantang atau abstrak dapat lebih mudah dipahami siswa dengan menggunakan animasi secara efektif. Salah satu materi pembelajaran yang sering kali membuat siswa bosan dalam belajar yaitu materi IPAS, materi ini dianggap membosankan karena terdapat beberapa materi yang kurang dapat dicerna oleh akal sehat, sehingga memerlukan media tambahan seperti media interaktif berbasis animasi untuk memudahkan guru dalam menjelaskan materi- materi tersebut, penggunaan media interaktif berbasis animasi ini berfungsi untuk mendemonstrasikan materi IPAS yang tidak bisa langsung dibuktikan oleh guru seperti materi Fotosintesis. Pengimplementasian media interaktif berbasis animasi ini difokuskan untuk mendemonstrasikan materi IPAS pada topik Fotosintesis di kelas IV SD N 1 Kerta Payangan Gianyar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di SD N 1 Kerta Payangan Gianyar bahwa terdapat permasalahan seperti kurangnya motivasi siswa saat belajar khususnya pada materi IPAS. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru menerapkan media interaktif berbasis animasi guna memotivasi siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV. Alasan lainnya karena SD Negeri 1 Kerta merupakan sekolah unggulan yang memiliki banyak prestasi akademik maupun non akademik. Alasan peneliti memilih kelas IV sebagai subjek penelitian karena beberapa alasan yakni siswa kelas IV berusia sekitar 9-10 tahun, yang merupakan usia ideal untuk mempelajari konsep-konsep dasar dan mengembangkan keterampilan belajar. Pada usia ini, siswa mulai mengembangkan kemampuan kognitif yang lebih kompleks dan memerlukan motivasi yang tinggi terhadap pembelajaran mengingat siswa yang berada di kelas IV ini merupakan siswa yang baru melakukan masa transisi dari kelas rendah ke kelas tinggi. Selain itu, Guru yang mengajar di kelas IV SD Negeri 1 Kerta juga sudah pernah mendapat pelatihan terkait penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis animasi.

Berdasarkan situasi dan kondisi nyata seperti uraian di atas, peneliti merasa tertarik mengadakan penelitian tentang bagaimana implementasi media pembelajaran interaktif berbasis animasi yang ada di Sekolah Dasar khususnya pada peserta didik kelas IV dengan mengangkat judul “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Dalam Memotivasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SD N 1 Kerta Payangan Gianyar”. Peneliti menganggap penelitian ini penting dilakukan karena penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis animasi masih terbilang baru dalam dunia Pendidikan, dan penelitian ini perlu dilakukan untuk mengetahui bagaimana implementasi media pembelajaran interaktif berbasis animasi di Sekolah Dasar agar nantinya peneliti dapat menambah wawasan, mempraktikkan dan mengembangkan kembali media interaktif berbasis animasi ini dikemudian hari.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang diterapkan untuk mendukung penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Syafida Hafni Sahir (2022) Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian lebih berfokus terhadap penguasaan kejadian melalui persepsi, dengan pendekatan pengumpulan data yang menciptakan analisis deskriptif dalam bentuk penyampaian secara verbal dari objek penelitian. Pendekatan untuk penelitian ini yaitu pendekatan deskriptif. Deskriptif yaitu metode pendekatan suatu penelitian dengan memberikan definisi secara menyeluruh dari yang bersifat umum sampai yang bersifat khusus. Teknik penentuan informan yang digunakan yaitu teknik purposive sampling, yang menjadi informan adalah guru dan peserta didik Kelas IV di SD Negeri 5 Kerta. Teknik pengumpulan data untuk melengkapi penelitian ini adalah wawancara, observasi, studi dokumentasi dan studi kepustakaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Dalam Memotivasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SD N 1 Kerta Payangan Gianyar

Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis animasi yang dilakukan oleh guru melalui tiga tahap utama. Tahapan ini mencerminkan pendekatan sistematis dan terencana dalam penerapan media pembelajaran tersebut, menunjukkan adanya pertimbangan matang dan kesadaran akan pentingnya proses yang terstruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Dengan adanya tiga tahap ini, guru mampu menangani proses implementasi media secara terarah dan terukur, sehingga memudahkan dalam memantau efektivitas dan efisiensi penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran. Berikut akan dijelaskan lebih rinci terkait bentuk implementasi media pembelajaran interaktif berbasis animasi dalam memotivasi siswa pada mata pelajaran IPAS, yaitu:

1. Tahap Persiapan atau Perencanaan

Tahap perencanaan yang dilakukan oleh guru kelas IV di SD N 1 Kerta meliputi berbagai kegiatan persiapan yang krusial sebelum pelaksanaan pembelajaran. Tahap ini mencakup analisis kebutuhan siswa, perancangan materi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa (Menyusun modul ajar), pengembangan perangkat lunak atau platform yang akan digunakan, dan persiapan sumber daya lainnya yang dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran. Persiapan yang matang pada tahap awal ini menjadi kunci kesuksesan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis animasi karena akan mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran selanjutnya.

2. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Tahap pelaksanaan pembelajaran merupakan tahap implementasi dari rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, guru wali kelas IV di SD N 1 Kerta menerapkan strategi dan metode pembelajaran yang telah dirancang, termasuk penggunaan media pembelajaran yang telah dipilih, untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Tahap ini melibatkan interaksi langsung antara guru dan siswa, di mana guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing dalam proses belajar mengajar. Suksesnya tahap pelaksanaan pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan guru dalam mengelola kelas, menguasai materi ajar, dan memilih metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.

Dalam tahap pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri 1 Kerta dimulai dari kegiatan pembukaan yang mana guru melakukan pendekatan pertama dengan peserta didik mulai dari melakukan doa bersama sampai bercakap-cakap dengan tujuan agar guru memahami

perasaan peserta didik dan dapat memberikan pembelajaran sesuai dengan keadaannya. Setelah kegiatan tersebut ada juga kegiatan inti yang mana guru menyediakan berbagai pembelajaran yang dapat dipilih oleh peserta didik namun tetap pada satu topic pembelajaran. Kegiatan yang terakhir yakni kegiatan penutup yang berisi tentang melakukan penarikan kesimpulan bersama dan menginformasikan tentang kegiatan pada esok hari.

3. Tahap Evaluasi Pembelajaran

Pada tahap evaluasi pembelajaran guru wali kelas IV di SD N 1 Kerta menggunakan 3 instrumen penilaian anatara lain (1) Penilaian sikap, penilaian sikap ini dilakukan dengan cara melihat dari keaktifan siswa saat mengikuti proses pembelajaran dan kedisiplinan siswa saat mengerjakan tugas yang saya berikan selain itu sikap siswa saat bergaul dengan teman sebaya, (2) Penilaian pengetahuan, penilaian pengetahuan ini dilihat dari hasil hasil LKPD yang telah dibuat oleh siswa serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, (3) Penilaian keterampilan, penilaian keterampilan ini dilihat dari hasil gambar siswa sesuai dengan materi yang dipelajari.

Kendala dan Upaya dalam Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi dalam Memotivasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SD N 1 Kerta Payangan Gianyar

Keberhasilan dalam pelaksanaan suatu pembelajaran merupakan suatu pencapaian di dalam kegiatan pembelajaran. Keberhasilan itu menuntut guru untuk berusaha dalam mempersiapkan program pembelajaran dengan baik dan sistematis, namun kenyataannya masih banyak keberhasilan yang tidak bertahan lama yang disebabkan oleh adanya beberapa kendala dan faktor yang terdapat dalam proses penerapan pembelajaran.

1. Kendala Dalam Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Dalam Memotivasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri 1 Kerta Payangan Gianyar

Pengimplementasian media pembelajaran interaktif berbasis animasi pastinya tidak selamanya berjalan mulus, namun pasti ada saja faktor penghambatnya baik itu dari guru ataupun peserta didik. Hal ini menunjukkan kompleksitas permasalahan yang dihadapi, di mana keberhasilan implementasi media pembelajaran inovatif tidak hanya bergantung pada tersedianya teknologi, tetapi juga pada kesiapan dan kemampuan baik pendidik maupun siswa dalam memanfaatkannya secara efektif, Berikut merupakan kendala dalam implementasi media pembelajaran interaktif berbasis animasi antara lain:

a. Kendala Siswa

Kendala yang dihadapi siswa pada saat pengimplementasian media interaktif berbasis animasi cukup beragam mulai dari kurangnya motivasi siswa dan juga beragamnya karakteristik siswa, hal ini menunjukkan bahwa dalam pengimplementasian media pembelajaran interaktif berbasis animasi tidak selalu berjalan dengan lancar. Berikut merupakan kendala yang dihadapi siswa dalam pengimplementasian media pembelajaran berbasis animasi, antara lain:

1) Kurangnya Minat dan Motivasi Siswa dalam Belajar

Dalam pengimplementasian media interaktif berbasis animasi siswa seringkali merasa bosan dalam belajar sehingga motivasi belajar siswa menjadi berkurang, hal ini disebabkan karena guru terkadang menggunakan media animasi yang kurang menarik baik itu dari kualitas gambar serta suara yang kurang baik. Inilah yang menyebabkan siswa menjadi kurang termotivasi dalam belajar.

2) Beragamnya Karakteristik dan Gaya Belajar Siswa

Dalam pengimplementasian media interaktif berbasis animasi sudah pasti ada saja siswa yang tidak tertarik dalam belajar, hal ini mungkin disebabkan karena karakteristik gaya belajar yang dimiliki siswa beragam, sehingga siswa yang tidak cocok dengan media belajar ini merasa tidak tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kendala Guru

Selain kendala siswa, guru juga memiliki kendala dalam pengimplementasian media interaktif berbasis animasi, mulai dari beban kerja yang banyak serta kurangnya pengetahuan dibidang IT. Kendala- kendala ini menyebabkan guru kurang mampu dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis animasi secara mandiri. Berikut merupakan kendala yang dialami guru dalam pengimplementasian media interaktif berbasis animasi, antara lain:

1. Kurangnya Pengetahuan Dibidang IT

Salah satu kendala yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis animasi adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Banyak guru, terutama di sekolah-sekolah dengan akses terbatas terhadap pelatihan dan pengembangan profesional di bidang IT, merasa kesulitan dalam mengoperasikan perangkat lunak pengolah animasi, mengunduh dan menginstal aplikasi pendukung, serta memelihara kelancaran teknis penggunaan media tersebut di kelas. Kurangnya pemahaman ini berdampak langsung pada kemampuan guru dalam memanfaatkan secara optimal fitur- fitur interaktif yang ditawarkan oleh media animasi, sehingga potensi pembelajaran yang seharusnya bisa tercapai menjadi terbatas.

2. Upaya Mengatasi Kendala Dalam Mengimplementasikan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Dalam Memotivasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SD Negeri 1 Kerta

Dalam pengimplementasian media pembelajaran interaktif berbasis animasi tentunya memiliki beberapa kendala baik itu kendala dari guru atau kendala dari siswa. Dalam hal ini, guru harus memiliki cara atau upaya dalam mengatasi kendala yang dihadapi dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis animasi. Adanya beberapa upaya untuk mengatasi kendala yang dihadapi guru dan peserta didik sebagai berikut :

a. Upaya Mengatasi Kendala Yang Dihadapi Siswa

Ada beberapa upaya yang dilakukan oleh siswa untuk mengatasi kendala yang dihadapi dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis animasi, sebagai berikut:

1) Mengkomunikasikan Kesulitan yang Dialami, Agar Guru Menggunakan Media Animasi yang Lebih Menarik

Komunikasi efektif antara siswa dan guru merupakan kunci utama dalam mengatasi kendala belajar. Siswa perlu didorong untuk berani menyampaikan kesulitan yang dihadapi, baik berupa materi pelajaran yang belum dipahami, masalah personal yang mempengaruhi konsentrasi belajar, maupun kendala lainnya. Guru perlu menciptakan lingkungan kelas yang aman dan suportif, di mana siswa merasa nyaman untuk bertanya dan berdiskusi tanpa takut dihakimi. Hal ini dapat dicapai melalui pendekatan yang empatik, pendengaran aktif, dan pemberian umpan balik yang mampu membangun kemampuan siswa. Siswa di SD N 1 Kerta memiliki inisiatif untuk mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dengan guru agar menggunakan media interaktif

berbasis animasi yang lebih menarik, hal ini memberikan dampak positif untuk siswa serta untuk guru sendiri.

2) Menggunakan Strategi Belajar yang Efektif

Siswa kelas IV di SD Negeri 1 Kerta tidak semuanya memiliki gaya belajar yang sama, meskipun siswa menyatakan kurang tertarik dengan media animasi yang digunakan, siswa tersebut secara proaktif mencari solusi untuk tetap mengikuti pembelajaran dengan efektif. Hal ini menunjukkan adanya kemampuan adaptasi dan inisiatif yang tinggi dari siswa dalam mengatasi keterbatasan yang dihadapi. Strategi yang diterapkan berupa pencatatan poin-poin penting dari materi yang disampaikan dalam video animasi. Tindakan ini mencerminkan upaya siswa untuk mengoptimalkan proses belajarnya meskipun terdapat hambatan dalam penggunaan media pembelajaran yang diberikan.

Pendekatan yang dilakukan siswa tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi media pembelajaran tidak hanya bergantung pada kesesuaian media dengan preferensi peserta didik, tetapi juga pada kemampuan peserta didik untuk beradaptasi dan mencari strategi pembelajaran alternatif. Kemampuan siswa dalam mengidentifikasi informasi penting dan mencatat hal tersebut secara mandiri menunjukkan adanya keterampilan belajar yang baik. Hal ini juga menunjukkan pentingnya memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan strategi belajar yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Strategi pencatatan poin penting yang dilakukan siswa menjadi bukti bahwa minat terhadap media pembelajaran bukanlah satu-satunya faktor penentu keberhasilan belajar. Siswa membuktikan bahwa dengan inisiatif dan strategi yang tepat, kendala yang muncul dari penggunaan media pembelajaran tertentu dapat diatasi.

Upaya Mengatasi Kendala yang Didahadapi Guru

Ada beberapa upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi kendala yang dihadapi dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis animasi, sebagai berikut:

dapat mengatasi beban kerja ganda dan tetap memberikan pelayanan terbaik bagi sekolah dan siswanya.

1. Pengembangan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Dibidang IT

Pengembangan kompetensi guru melalui pelatihan di bidang IT merupakan solusi yang bagus untuk mengatasi kendala kurangnya pengetahuan teknologi informasi dalam mengimplementasikan media interaktif berbasis animasi. Pelatihan ini perlu dirancang secara terstruktur dan mencakup materi dasar hingga aplikasi praktis pembuatan dan pemanfaatan animasi dalam pembelajaran. Penting untuk memilih platform dan perangkat lunak yang mudah diakses dan dipahami oleh guru, serta menyediakan pendampingan dan dukungan teknis berkelanjutan pasca pelatihan. Dengan demikian, guru dapat meningkatkan kemampuannya dalam mendesain, mengembangkan, dan menggunakan media pembelajaran animasi yang efektif dan inovatif.

Pengembangan kompetensi guru melalui pelatihan di bidang IT juga perlu memperhatikan kebutuhan dan karakteristik guru sebagai peserta pelatihan. Metode pelatihan yang interaktif, partisipatif, dan berbasis praktik akan lebih efektif daripada metode ceramah, selain itu pemberdayaan komunitas belajar guru melalui forum diskusi, sharing pengalaman, dan pengembangan materi pembelajaran berbasis animasi secara kolaboratif dapat memperkuat dan memperluas pengetahuan serta keahlian guru.

Dengan dukungan dan fasilitasi yang tepat, pelatihan IT dapat memberdayakan guru untuk memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Implikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Dalam Memotivasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SD N 1 Kerta Payangan Gianyar

Media interaktif berbasis animasi merupakan salah satu media yang digunakan untuk memotivasi siswa dalam belajar. Setelah terimplementasinya media interaktif berbasis animasi dalam proses pembelajaran maka motivasi belajar siswa akan semakin membaik.

a. Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu Siswa

Rasa ingin tahu merupakan faktor kunci dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa. Keingintahuan mendorong siswa untuk lebih peka terhadap lingkungan sekitar, mengamati berbagai fenomena, dan menemukan hal-hal baru yang menarik untuk dipelajari secara mendalam. Proses ini menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menantang, berbeda dengan pembelajaran pasif yang seringkali menimbulkan kebosanan. Dengan kata lain, rasa ingin tahu bertindak sebagai pendorong internal yang memotivasi siswa untuk secara sukarela dan antusias mempelajari materi pelajaran.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan mengungkap bahwa rasa ingin tahu terlihat ketika siswa mencapai pemahaman sendiri terhadap materi yang dipelajari baik itu dengan bertanya kepada guru atau berdiskusi dengan teman-temannya. Proses penemuan ini menunjukkan adanya keterlibatan aktif siswa dalam konstruksi pengetahuan, bukan hanya sekedar menerima informasi secara pasif. Hal ini menunjukkan bahwa rasa ingin tahu bukan hanya sekedar rasa penasaran, tetapi merupakan proses kognitif yang kompleks yang melibatkan pengamatan, analisis, dan sintesis informasi untuk mencapai pemahaman yang mendalam.

b. Menumbuhkan Motivasi Siswa dalam Belajar

Motivasi belajar artinya dorongan dari diri siswa untuk mencapai tujuan belajar, misalnya pemahaman materi atau pengembangan belajar. Dengan adanya motivasi, siswa akan senantiasa semangat untuk terus belajar tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Pada kegiatan peserta didik di SD N 1 Kerta, motivasi belajar siswa yang membaik dapat dilihat dari aktifitas pembelajaran seperti bertanya atau menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru serta motivasi ini juga dilihat dari hasil akhir dari pembelajaran yang dilakukan oleh siswa seperti nilai setelah mengerjakan LKPD.

c. Membantu Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik tertentu yang diperoleh atau dikuasai siswa melalui keikutsertaannya dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang disebabkan oleh belajar. Perubahan ini diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu yang disebabkan oleh proses belajar tidak terjadi secara tunggal, tetapi setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri siswa, tergantung perubahan mana yang diharapkan sejalan dengan tujuan Pendidikan. Pada kegiatan peserta didik di SD N 1 Kerta peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai yang didapat siswa pada akhir semester.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti dapat menyimpulkan apa yang disampaikan

di atas sebagai berikut :

Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis animasi dalam memotivasi siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD negeri 1 Kerta Payangan Gianyar, yaitu, (2) Tahap dalam implementasi media interaktif berbasis animasi yaitu, (a) Tahap persiapan atau perencanaan ialah tahap yang harus dilalui sebelum melaksanakan pembelajaran. Tahap persiapan berisikan tentang guru yang merancang pembelajaran seperti mempersiapkan modul ajar, hal ini bertujuan agar proses pembelajaran menjadi terarah serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, (b) Tahap pembelajaran, pada tahap ini proses pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis animasi, media yang digunakan adalah Laptop, LCD dan Animasi sebagai media pembelajaran interaktif, pada tahap ini guru akan mengacu pada modul ajar yang telah dibuat sesuai dengan kurikulum, tahapan yang dilaksanakan meliputi kegiatan awal, inti dan penutup, (c) Tahap evaluasi ialah kegiatan untuk mengukur perubahan perilaku yang telah terjadi, tahapan evaluasi yang dilakukan guru SD Negeri 1 Kerta Payangan Gianyar meliputi: penilaian sikap, penilaian pengetahuan dan penilaian keterampilan.

Kendala dan upaya yang dilakukan dalam implementasi media pembelajaran interaktif berbasis animasi dalam memotivasi siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 1 Kerta Payangan Gianyar yaitu : (1) Faktor siswa, adapun kendala yang dihadapi peserta didik yakni kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar dan beragamnya karakteristik serta kemampuan siswa. Upaya yang dilakukan ialah dengan mengkomunikasikan kesulitan yang dialami, agar guru menggunakan media animasi yang lebih menarik, serta menggunakan strategi belajar yang efektif, (2) Faktor guru, adapun kendala yang dihadapi guru dalam pengimplementasian media interaktif berbasis animasi dalam memotivasi siswa pada mata pelajaran IPAS yakni kurangnya pengetahuan dibidang IT. Upaya yang dilakukan ialah dengan cara memanfaatkan waktu dengan baik serta melaksanakan pelatihan dibidang IT mulai dari penggunaan media pembelajaran berbasis IT.

Implikasi dari implementasi media pembelajaran interaktif berbasis animasi dalam memotivasi siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 1 Kerta Payangan Gianyar yaitu, (1) Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, rasa ingin tahu yang besar terlihat dari siswa yang tidak segan-segan untuk bertanya kepada guru atas ketidaktahuannya terkait materi, (2) Menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar, motivasi siswa ini dapat dilihat dari pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari seperti nilai setelah mengerjakan LKPD, selain itu motivasi juga dapat dilihat dari antusias siswa dalam belajar seperti fokus serta aktif bertanya atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. (3) Membantu meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari nilai akhir yang didapatkan siswa setelah mengikuti seluruh pembelajaran dan ujian pada akhir semester.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, I., Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendes*, 8(3), 710-721.
- Alfajri, M.R., Maharani, O., Ayurachmawati, P. (2021). Implementasi Media Intersaktif Animasi Pada Minat Belajar Materi IPA Siswa Kelas V. *Journal Of Social Science Research*.1(2), 308-318.
- Cahyani, I. R. (2020). Pemanfaatan Media Animasi 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*. 5(1), 57- 68.
- Ega Safirti & Titin. (2021). Studi Literatur. Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*. 1(2), 74-80.
- Farastuti, S. K (2021). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Perubahan dan Sikap Gizi

- Seimbang Pada Siswa Kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Puren Depok Sleman Yogyakarta. *Jurnal Kesehatan*. 16(3), 134-142.
- Fitriah, D., & Mirianda, M. U. (2019). Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Berbasis Teknologi. *Jurnal Manajemen, Kepemimpinan dan Supervisi*. 2(2), 148–153.
- Hasmirati, H., Nursyamsi, S.Y., Mustapa, M., Dermawan, H., & Hita, I.P.A.D. (2023). Motivation And Interest: Does It Have An Influence On Pjok Learning Outcomes In Elementary School Children?. *Journal on Research and Review of Educational Innovation*. 1(2), 70-78.
- Krismayoni. (2020). Pembelajaran IPA Dengan Model Pembelajaran Children Learning In Science Meningkatkan Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar. 3(2), 65-78.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*. 4(6), 1707–1715.
- Ryan. (2019). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial di Desa Tumulung, Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *E-Journal UNSRAT*. 12(2), 1-16.
- Sudiman. 2021. *Media Pendidikan*. Yogyakarta: Raja Grafindo Persada.
- Supriyono, S. (2019). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(1), 43-48.
- Widjayanti, W. R., Musfingat, T., & Setyansah, R. K. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 13(1), 101-112