

**Penerapan Media Video Animasi dan *Card Sort* Pada Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII 1 di SMP Negeri 16 Makassar**

**Larasaty D Pratiwi; Muhammad Jasri Djangi; Saripah Nuryati**

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Jurusan Kimia  
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;  
SMPN 16 Makassar

email: [ppg.larasatypratiwi11@program.belajar.id](mailto:ppg.larasatypratiwi11@program.belajar.id)

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPA pada materi sistem tata surya menggunakan media video animasi dan card sort pada model pembelajaran discovery learning pada siswa kelas VII 1 SMP Negeri 16 Makassar. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sumber data pada penelitian ini adalah siswa kelas VII 1 SMP Negeri 16 Makassar yang berjumlah 32 orang. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini ialah peningkatan hasil belajar IPA pada materi sistem tata surya melalui media video animasi dan card sort pada model pembelajaran discovery learning di kelas VII 1. Teknik pengumpulan data untuk minat belajar siswa menggunakan angket minat belajar dan hasil belajar menggunakan tes posttest di setiap siklus. Berdasarkan rekapitulasi minat belajar peserta didik setelah melakukan pertemuan dua siklus mengalami peningkatan di setiap indikatornya, perasaan senang 55% menjadi 91%, perhatian 59% menjadi 79%, ketertarikan 59% menjadi 78% dan keterlibatan 61% menjadi 74%. Hasil belajar pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 11% dari nilai pra siklus, jumlah siswa yang tuntas 22 orang dengan rata-rata 75,4 dan presentase ketuntasan 71%. Hasil belajar siklus II mengalami peningkatan sebesar 10% dari nilai siklus I, jumlah siswa yang tuntas 26 orang dengan rata-rata 83,2 dan presentase ketuntasan 84%. Dengan hasil tersebut dapat dinyatakan kemampuan penulis dan peserta didik mencapai hasil yang diharapkan, media video animasi dan card sort pada model discovery learning dinilai baik dan telah berhasil meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada kelas VII 1 di SMP Negeri 16 Makassar.

**Kata Kunci:** *Media video animasi; Media card sort; Minat belajar; Hasil belajar*

**A. PENDAHULUAN**

Kemajuan suatu bangsa dipengaruhi oleh kualitas pendidikan di negara itu sendiri. Pendidikan merupakan salah satu aspek penting yang membantu dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Pendidikan adalah proses pembelajaran dan juga merupakan usaha sadar untuk membangun proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya sehingga dapat memperoleh kecerdasan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara. Pendidikan berkaitan erat dengan proses belajar mengajar karena pada

dasarnya belajar merupakan kegiatan utama dalam dunia pendidikan. Maka dari itu, untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan dari pendidikan itu tergantung pada sistem belajar yang dilakukan oleh peserta didik itu sendiri.

Proses pembelajaran di kelas adalah salah satu tahap yang sangat menentukan keberhasilan peserta didik dalam belajar. Guru yang berperan sebagai tenaga pendidik dalam mengembangkan potensi peserta didik harus mengetahui faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, ada faktor lain yang mempengaruhi diantaranya minat belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurhasana dan Sobandi (2016) dengan judul penelitian minat belajar sebagai determinasi belajar siswa, berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar, dengan demikian adanya peningkatan minat belajar maka akan diikuti oleh peningkatan hasil belajar. Artinya semakin baik minat belajar yang dimiliki peserta didik, maka berdampak kepada hasil belajar peserta didik semakin baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 16 Makassar tepatnya di kelas VII 1 peneliti menemukan minat belajar peserta didik yang rendah hal ini dapat dilihat dari keaktifan atau keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan hasil angket minat belajar yang diberikan dimana diperoleh hasil minat belajar dengan nilai rata-rata indikator perasaan senang 55% kategori cukup, indikator perhatian 59% kategori cukup, indikator ketertarikan 59% kategori cukup dan indikator keterlibatan 61% kategori tinggi. Minat belajar peserta didik didukung oleh penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran mempengaruhi proses pembelajaran karena media dapat menyampaikan atau memberikan informasi kepada peserta didik, Nurrita (2018). Setiap jenis media mempunyai karakteristik tertentu yang harus dipahami, sehingga dapat menentukan media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi di lapangan. Berdasarkan hasil observasi peserta didik terkait kecenderungan gaya belajar didapatkan data bahwa gaya belajar peserta didik kelas VII 1 yaitu kinestetik 21 peserta didik, visual 10 peserta didik dan audio 1 peserta didik. Peserta didik cenderung memiliki gaya belajar kinestetik dan visual dimana peserta didik memahami dengan cara aktivitas interaksi dan melihat. Peneliti berencana melakukan penelitian terkait penerapan media yang sesuai dengan karakteristik gaya belajar peserta didik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik yaitu video animasi dan card sort.

Winastiti (2012) dalam Anisah Yulianti, dkk (2022) media video animasi merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang bergerak dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan pembelajaran. Penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat diseragamkan, peserta didik melihat dan mendengarkan melalui media yang sama serta menerima informasi yang sama. Media animasi dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik lebih memahami materi pembelajaran. Media video animasi ini juga dapat menghemat waktu dan tenaga dalam penyampaian materi sehingga guru tidak perlu menghadirkan benda konkretnya. Dalam penelitian ini untuk memfasilitasi terkait gaya belajar yang visual dan audio peserta didik peneliti menggunakan media video animasi untuk menyampaikan materi.

Peneliti juga menggunakan media card sort dalam pembelajaran untuk memfasilitasi gaya belajar kinestetik peserta didik. Menurut Salsa Amelia, dkk (2023) penggunaan media card sort ini membantu dalam mengajarkan konsep pembelajaran, mengklasifikasikan, atau mengulangi informasi melalui gerakan fisik dengan memilih kartu dan penggunaan media card sort ini dapat mengaktifkan ingatan peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan sebelumnya.

Selain media penggunaan model pembelajaran yang tepat dengan materi yang akan disampaikan merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik karena model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman untuk melaksanakan aktivitas pembelajaran hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ridha Ahsanul, dkk (2021) yaitu salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar peserta didik adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran discovery learning adalah suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara belajar aktif peserta didik dengan menemukan dan menyelidiki sendiri. Penerapan model pembelajaran discovery learning dapat menjadikan proses belajar mengajar yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Model pembelajaran discovery, Mirna, dkk (2022). Model pembelajaran discovery learning memungkinkan peserta didik untuk aktif menemukan informasi, mengolah dan berdiskusi dalam kelompoknya. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran dan jika diberikan kesempatan untuk bertanya, untuk itu peneliti menggunakan model pembelajaran discovery learning sebagai pedoman aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas untuk itu dibutuhkan penerapan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Video Animasi dan *Card Sort* Pada Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII 1 di SMP Negeri 16 Makassar”.

## B. METODE PENELITIAN

### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan secara sengaja untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu serta hasil pembelajaran di kelas. Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui penerapan media video animasi dan card sort pada model pembelajaran discovery learning.

### 2. Prosedur Kerja Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SMP Negeri 16 Makassar khususnya pada kelas VII 1 sebanyak dua siklus. Menurut Arikunto (2017), rangkaian kegiatan dari setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, melakukan pengumpulan atau observasi tindakan dan menganalisis atau merefleksikan data. Penjelasan terkait prosedur penelitian secara rinci, sebagai berikut:

#### a. Tahap Perencanaan Awal

Peneliti menetapkan pokok bahasan materi yang akan diberikan, kemudian membuat modul ajar dengan model pembelajaran discovery learning dan menyiapkan perangkat pembelajaran lainnya seperti bahan ajar video animasi dan media card sort sebagai pengerjaan LKPD dan lembar observasi.

#### b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan proses pembelajaran menggunakan rencana kegiatan pembelajaran yang sudah disiapkan. Peneliti berupaya membangun pemahaman konsep peserta didik serta mengamati hasil atau dampak penggunaan media video animasi dan card sort.

#### c. Tahap Pengamatan atau Observasi

Observasi dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif yang dilakukan oleh observer selama proses pembelajaran tindakan kelas berlangsung di ruang kelas dengan menggunakan panduan observasi.

#### d. Refleksi

Refleksi merupakan langkah menganalisis kegiatan yang ada pada setiap akhir siklus. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap peningkatan yang terjadi terhadap minat dan hasil belajar peserta didik setelah penerapan media video animasi dan card sort pada model pembelajaran discovery learning. Apabila minat dan hasil belajar peserta didik meningkat, maka penerapan media video animasi dan card sort terhadap model pembelajaran discovery learning dikatakan berhasil atau telah memenuhi indikator keberhasilan. Namun, apabila hasil belajar peserta didik tidak mencapai indikator keberhasilan maka dikatakan belum berhasil. Sebagai tindak lanjut, maka dilaksanakan siklus berikutnya.

### 3. Teknik Analisis Data

#### a. Minat Belajar

Analisis minat belajar melalui teknik wawancara langsung dengan peserta didik menggunakan pedoman angket minat belajar IPA. Data minat belajar peserta didik pada penelitian ini melalui statistik dekriptif dengan menggunakan presentase untuk mencari keberhasilan minat belajar IPA peserta didik. Pengukuran dilakukan dengan menghitung jumlah skor yang diperoleh dengan menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria presentase minat belajar peserta didik dari data lembar angket diterjemahkan seperti pada tabel di bawah ini:

**Tabel. 1.1 Kriteria Presentase Minat Belajar**

Presentase (%)	Kriteria
81 – 100	Tinggi sekali
61 – 80	Tinggi
41 – 60	Cukup
21 – 40	Rendah
0 – 20	Sangat rendah

#### b. Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik bersumber dari hasil posttest yang dikerjakan peserta didik di setiap akhir siklus. Peneliti akan memperoleh data hasil belajar masing-masing peserta didik dengan menghitung jumlah soal-soal yang berhasil di jawab oleh peserta didik. Kriteria yang digunakan sebagai acuan dalam mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik, sebagai berikut:

**Tabel. 1.2 Kriteria Presentase Hasil Belajar**

Nilai	Kriteria
92 – 100	Sangat Baik
83 – 91	Baik
75 – 82	Cukup
67 – 74	Kurang
≤ – 66	Sangat Kurang

(Sumber: Aqib dkk, 2014)

#### c. Observasi Guru dan Peserta Didik

Acuan penilaian aktivitas guru dan peserta didik dilakukan oleh peneliti saat pembelajaran berlangsung menggunakan skal likert dengan presentase, sebagai berikut:

Tabel. 1.3 Kriteria Observasi

Interval Presentase (100%)	Kriteria
86% – 100%	Sangat Tinggi
71% – 85%	Tinggi
56% – 70%	Sedang
41% – 55%	Rendah
≤ – 40%	Sangat Rendah

(Sumber: Aqib dkk, 2014)

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Minat Belajar

Berdasarkan pengamatan minat belajar peserta didik yang telah dilaksanakan selama dua siklus dengan memberikan angket minat belajar peserta didik yang berisi 20 pernyataan, yaitu 9 Pernyataan Positif dan 11 Pernyataan Negatif yang terdiri dari 4 indikator yang telah diberikan pada peserta didik kelas VII 1 didapatkan hasil penelitian, sebagai berikut:

Tabel. 1.4 Hasil Analisis Minat Belajar Peserta Didik

Indikator	Pernyataan	Total Skor	%	Rata-rata	Ket
Perasaan Senang	1	124	100	91	Tinggi Sekali
	5	124	100		
	3 (-)	107	86		
	2(-)	96	77		
	16(-)	111	90		
Perhatian	13	104	83,9	79	Tinggi
	14	98	79		
	11(-)	96	77		
	12(-)	91	73		
	15(-)	103	83		
Ketertarikan	4	109	88	78	Tinggi
	8	101	81		
	20	96	77		
	6(-)	88	71		
	7(-)	92	74		
	19(-)	96	77		
Keterlibatan	9	82	66	74	Tinggi
	10	84	68		
	17(-)	93	75		
	18(-)	110	89		

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan hasil analisis angket minat belajar peserta didik, diperoleh nilai rata-rata minat belajar peserta didik dalam pembelajaran dikategorikan sangat tinggi dan tinggi. Hasil data

penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dan card sort pada model pembelajaran discovery learning mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1.4.

Berdasarkan hasil perhitungan angket minat belajar peserta didik pada indikator perasaan senang sebelum di beri penerapan media yaitu 55% dengan indikator cukup dan setelah diberi penerapan media mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 91% pada kategori sangat tinggi. Indikator perhatian berdasarkan hasil perhitungan angket sebelum diberi penerapan media yaitu 59% dengan kategori cukup dan setelah diberi penerapan media mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 79% pada kategori tinggi. Indikator ketertarikan berdasarkan hasil perhitungan angket sebelum diberi penerapan media yaitu 59% dengan kategori cukup dan setelah diberi penerapan media mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 78% pada kategori tinggi dan indikator keterlibatan sebelum diberi penerapan media 61% pada kategori tinggi dan setelah diberi penerapan media mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 74% pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil analisis angket minat belajar keseluruhan rata-rata perindikator minat belajar peserta didik setelah diberikan penerapan media mengalami peningkatan. Hal ini disebabkan karena penerapan media pembelajaran memfasilitasi kebutuhan gaya belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Styaningsih, dkk (2016) yang mengatakan bahwa penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan minat dan keinginan peserta didik dalam belajar, hal ini didukung dengan pendapat leila, dkk (2021) minat mengarahkan perasaan senang dan tidak senangnya individu dalam pembelajaran terhadap suatu objek.

#### b. Hasil Observasi Aktivasi Guru dan Peserta Didik

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan selama dua siklus dengan menggunakan media video animasi dan card sort pada model pembelajaran discovery learning di kelas VII 1 SMP Negeri 16 Makassar, maka dapat di lihat hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik sebagai berikut:

**Tabel. 1.5 Hasil Observasi Aktivasi Guru dan Peserta Didik**

Hasil Observasi Aktivitas Guru			
Tahap Penelitian	Total	Presentase	Predikat
Siklus 1	148	76%	Tinggi
Siklus 2	168	86%	Sangat Tinggi
Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik			
Siklus 1	144	74%	Tinggi
Siklus 2	175	90%	Sangat Tinggi

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan analisis dari rekapitulasi aktivasi guru diperoleh aktivasi guru pada siklus I memperoleh jumlah skor 148 dengan presentase 76% dengan predikat tinggi. Aktivasi guru pada siklus II memperoleh jumlah skor 168 dengan presentase 86% predikat sangat tinggi. Rekapitulasi aktivasi peserta didik pada siklus I memperoleh jumlah skor 144 dengan presentase 74% dengan predikat tinggi. Aktivasi peserta didik pada siklus II memperoleh jumlah skor 175 dengan presentase 90% predikat sangat tinggi.

#### c. Hasil Belajar

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan selama dua siklus dengan menggunakan media video animasi dan card sort pada model pembelajaran discovery learning pada kelas VII 1 di SMP Negeri 16 Makassar, maka dapat dilihat dari hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik yang di jelaskan pada tabel, sebagai berikut:

Tabel. 1.6 Hasil Analisis Hasil Belajar Peserta Didik

Interval Nilai	Predikat	Pra siklus		Siklus 1		Siklus 2	
		F	P	F	P	F	P
92-100	Sangat Baik	0	0%	0	0%	4	13%
83-91	Baik	3	10%	7	23%	14	45%
75-82	Cukup	6	19%	15	48%	8	26%
67-74	Kurang	13	42%	5	16%	5	16%
≤ 66	Sangat Kurang	9	29%	4	13%	0	0%
Rata-rata kelas		68		75,4		83,2	
Predikat		Kurang		Cukup		Baik	
Tuntas		9		22		26	
Presentase Tuntas		29%		71%		84%	
Tidak Tuntas		22		9		5	
Presentase Tidak Tuntas		71%		29%		16%	
Peningkatan Hasil Belajar		11%		10%			

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 16 Makassar khususnya kelas VII 1. Hasil belajar peserta didik pada pra siklus memperoleh rata-rata kelas 68 dan presentase 29%, peserta didik tuntas 9 orang dengan presentase ketuntasan 29% dan peserta didik tidak tuntas ada 22 orang dengan presentase 71%. Kemudian peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan media video animasi dan card sort pada model pembelajaran discovery learning pada siklus I, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 11% dari nilai dasar pra siklus dengan rata-rata kelas 75,4%. Peserta didik yang tuntas sebanyak 22 orang dengan presentase 71% dan peserta didik tidak tuntas ada 9 orang dengan presentase 29%. Hal tersebut menggambarkan bahwa hasil belajar peserta didik belum mencapai indikator keberhasilan sesuai dengan pernyataan Mulyasa, (2013) bahwa ketuntasan pembelajaran klasikal dikatakan berhasil apabila peserta didik dengan nilai  $\geq$  KKM mencapai 75% dari jumlah peserta didik pada kelas yang diteliti. Perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus selanjutnya yaitu guru seharusnya lebih belajar lagi agar bisa melakukan apersepsi yang sesuai dengan materi yang akan diberikan dan penyampaian materi agar sesuai dengan modul ajar yang sudah dibuat. Guru seharusnya mengatur waktu dalam setiap aspek dengan membagi dan mempertimbangkan waktu dengan baik. Guru harus memotivasi peserta didik agar selalu menerima dan bekerjasama dengan rekan di dalam kelompoknya.

Pada siklus II hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 10% dari nilai dasar siklus I dengan rata-rata 83,2. Peserta didik tuntas ada 26 orang dengan presentase ketuntasan 84% dan peserta didik yang tidak tuntas 5 orang dengan presentase 16%. Adapun 5 orang peserta didik yang tidak tuntas dikarenakan kurangnya fokus dalam pembelajaran, keterlibatan aktif dalam kelompok dan kehadiran peserta didik dalam proses pembelajaran. Dari hasil belajar pada siklus II di atas, hal tersebut menggambarkan bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh penerapan media video animasi dan card sort pada model pembelajaran discovery learning dalam pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran hal ini sejalan dengan pemikiran Eleta (2016) guru dapat membantu peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan dengan menggunakan media pembelajaran di kelas, media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi belajar secara mendalam dan utuh.

Keberhasilan ini juga dapat dilihat dari kemampuan penulis memperoleh predikat tinggi dan kemampuan peserta didik memperoleh predikat sangat tinggi dalam pembelajaran menggunakan media video animasi dan card sort pada model pembelajaran discovery learning. Dengan hasil tersebut dapat dinyatakan kemampuan penulis dan peserta didik telah mencapai hasil yang diharapkan. Berdasarkan minat dan hasil belajar peserta didik didukung dengan kemampuan guru dan peserta didik pada siklus II, maka penulis bersama guru pamong sepakat untuk tidak melanjutkan penelitian karena tindakan yang diberikan kepada peserta didik yaitu media video animasi dan card sort pada model pembelajaran discovery learning dinilai baik dan telah berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII 1 di SMP Negeri 16 Makassar.

#### D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil minat dan hasil belajar peserta didik menggunakan media video animasi dan card sort pada model discovery learning di kelas VII 1 SMP Negeri 16 Makassar mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan hasil analisis angket minat belajar yang mengalami peningkatan di setiap indikator setelah melakukan pertemuan sebanyak dua siklus, peningkatan juga dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik, ditunjukkan dari hasil belajar pra siklus memperoleh rata-rata kelas 68 dan jumlah peserta didik yang tuntas 9 orang dengan presentase ketuntasan 29%. Hasil belajar pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 11% dari nilai dasar pada pra siklus, jumlah peserta didik yang tuntas 22 orang dengan presentase ketuntasan 71% dan rata-rata kelas 75,4. Hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 10% dari nilai dasar siklus 1, dengan rata-rata kelas 83,2 dan jumlah peserta didik yang tuntas 26 orang dengan presentase ketuntasan 84% dari jumlah peserta didik dikelas yaitu 31 orang. Presentase yang dicapai pada siklus II telah mencapai lebih dari indikator keberhasilan 75% dengan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa aktivasi guru dan aktivasi peserta didik sudah mencapai hasil yang diharapkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- [2] Eleta, I. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Komik Sains Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Artikel Penelitian. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 5(10).
- [3] Fitri, R.A., Adnan, F., Irdamurni. (2021). Pengaruh Model *Quantum Teaching* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 90.
- [4] Leila. Adhani, A. Vlorensus. (2021). Hubungan Minat Belajar Siswa Kelas X Lintas Minat Pada Mata Pelajaran Biologi Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Tarakan. 3(1), 26.
- [5] Mirna., Nursalam., Nawir, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Discover Learning Berbantuan Animasi Kinemaster Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Cendekiawan*, 4(2), 155-156.
- [6] Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128.
- [7] Styaningsih, H. A., & Nuryadi, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Minat Belajar Ppkn Siswapada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran Dan Upaya Penegakan Ham. *Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (ISPI) Jawa Tengah*, 3(November), 129.
- [8] Widiyaningrum, S.A.N., Fauziah, D.K., Hajron, K.H. (2023). Penggunaan Media Card Sort pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca pada Siswa Kelas I MIN 3 Magelang. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan*, 2(1), 257.
- [9] Yulianti, A., Suyanti., & Kusuma, H. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap

Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Prosiding Ilmiah Dasar*, 3, 744.