Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam
ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/jumpa
Email: *jumpa@nusantaraglobal.ac.id*

Vol. 1, No. 1, 2025

Halaman. 6-11

UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BIOLOGI MELALUI MEDIA VIDEO 3D ANIMASI SISWA KELAS X SMA MUHAMMADIYAH TALIWANG

Sahratullah[1*], Fena Prayunisa[2]
[1]Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Cordova, Sumbawa Barat, Indonesia
[2]Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pendidikan Nusantara Global, Praya, Indonesia

**Corresponding Author: Sahratullah11@gmail.com*

ARTICLE INFO

Article History:
Received April 05, 2025
Revised April 24, 2025
Accepted Mei 03, 2025

Copyright © 2025, The Author(s).
This is an open access article under the CC–BY-SA license

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk adalah untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA melalui media 3D Animasi siswa kelas X SMA Muhammadiyah Taliwang. Adapun kelas yang yang digunakan sebagai subyek penelitian yaitu kelas X SMA Muhammadiyah Taliwang yang berjumlah 32 siswa. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), yaitu penelitian yang dilakukan di kelas dengan menekankan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran. Peneliti melaksanakan 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*). Berdasarkan penelitian siklus I, terlihat hasil *pretest* rata-rata 54,2 dengan tingkat ketuntasan 34,375% dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi adalah 75. Dan hasil *postest* dengan rata-rata 56,56 dengan tingkat ketuntasan 43,75% dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 75. Pada penelitian siklus II, terlihat hasil *postest* rata-rata 74.06 dengan tingkat ketuntasan 81,25% dengan nilai terendah 55 dan nilai tertinggi adalah 90. Ada beberapa siswa yang nilainya setiap siklusnya. Terlihat dari data di atas bahwa media 3D Animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa dilihat dari hasil observasi dan hasil belajar siswa, karena minat belajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Minat Belajar, Pembelajaran IPA, Media 3D Animasi

ABSTRACT

Study This aiming For is For Increase Interest Learning Science through 3D Animation Media student class X of Muhammadiyah High School Taliwang. As for the class that used as subject study that is class X of Muhammadiyah High School Taliwang , which consists of 32 students . This research is a Classroom Action Research , which is a research conducted in the classroom with an emphasis on improving or enhancing the learning process and practice . The researcher carried out 2 cycles, each cycle consisting of 4 stages, namely: planning , acting , observation and reflection . Based on study cycle I, seen results pretest average 54.2 with level completion 34.375% with mark lowest 30 and mark highest is 75. And the result posttest with an average of 56.56 with level completion 43.75% with mark lowest 30 and mark highest 75. On study cycle II, seen results posttest average 74.06 with level completeness 81.25 % with mark lowest 55 and mark highest is 90. There are several students whose grades every the cycle. It is seen from the data above that 3D Animation media can increase interest Study student seen from results observation And results Study students , because interest Study very influence results Study student .

***Keywords**: Interest Learning , Science Learning , 3D Animation Media*

How to cite: Sahratullah, & Prayunisa, F. (2025). UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BIOLOGI MELALUI MEDIA VIDEO 3D ANIMASI SISWA KELAS X SMA MUHAMMADIYAH TALIWANG *JUMPA : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1), 6–11.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Makna pembelajaran dipertegas dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 22 Tahun 2016 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (Fadlilah, 2019). Mata pelajaran IPA membekali siswa dengan pengetahuan, ide, dan konsep tentang lingkungan alam, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah, termasuk investigasi, persiapan dan ideasi (Lestari, 2019). Biologi merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mengkaji makhluk hidup dan ekosistemnya, di mana terdapat interaksi saling berpengaruh antara makhluk hidup dan lingkungannya (Sari, 2017). Biologi adalah mata pelajaran yang mengharuskan siswa untuk memahami banyak konsep, karena dalam pembelajaran biologi, siswa sering kali berhadapan dengan konsepkonsep yang bersifat abstrak (Tendrita, 2017).

Pembelajaran biologi termasuk kedalam daftar pembelajaran yang dianggap sulit dimengerti oleh siswa, hal ini dikarenakan biologi membahas tentang isu yang paling kompleks contohmya Tubuh manusia tersusun dari berjuta-juta sel yang membentuk suatu sistem kerja yang saling berhubungan (Lepiyanto, 2017). Sebagai entitas hidup, sel mampu menjalankan kegiatan metabolisme yang sulit dibayangkan. Hal ini mengakibatkan penurunan minat belajar siswa dan berpengaruh terhadap hasil belajar biologi siswa. Minat belajar merupakan sebuah rasa suka atau tertarik terhadap suatu hal yang muncul dari diri sendiri tanpa perintah atau ajakan dari orang lain (Pratama et al., 2018). Minat belajar berperan sebagai pendorong bagi siswa untuk mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran. Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang dan dapat timbul karena adanya pengaruh dari luar. Minat membuat seseorang cenderung tetap memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan (Riwahyudin, 2015). Peran media dalam proses belajar mengajar itu sangat penting karena media dapat mempermudah guru maupun siswa dalam mencapai tujuannya. Media yang dapat digunakan diantaranya yaitu media animasi. Media animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang terus menerus memiliki hubungan satu dengan yang lainnya, yang awalnya dari potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup (Adinda dan Adjie, 2011).

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik malupun non fisik yalng sengaja digunakln sebagai perantara antara tenaga pendidik dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Hamka, 2018). Peningkatan proses dan kualitas hasil belajar dapat dicapai melalui penggunaan media pembelajaran, karena media tersebut terkait dengan tingkat berpikir siswa yang berkembang dari berpikir secara konkret menuju berpikir secara abstrak (Mustaqimah, 2023). Penggunaan animasi dapat diintegrasikan dalam kelas bukan hanya sebagai alternatif, tetapi juga sebagai metode tambahan yang memberikan dampak positif pada atmosfer kelas dan motivasi siswa (Widiyasanti & Ayriza, 2018). Kelebihan animasi terletak pada kemampuannya menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam setiap perubahan waktu, membantu menjelaskan prosedur dan urutan kejadian yang sulit dibayangkan (Putra, 2013). Permasalahan serupa terjadi di SMA Muhammadiyah Taliwang minat belajar siswa terhadap biologi kurang ini bisa dilihat dari proses pembelajaran yang tidak aktif di dalam kelas dan berimbas kepada hasil belajar siswa yang 80% masih di bawah KKM. Oleh sebab itu peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Biologi Melalui Media Video 3D Animasi Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Taliwang”.

METODE

Penelitian tindakan yang dilakukan mengadopsi siklus spiral milik Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2014). Penelitian tindakan merupakan suatu siklus yang berisi langkah-langkah, antara lain: merencanakan perubahan, menuangkan rencana dalam suatu tindakan, mengobservasi tindakan yang telah terjadi, dan mereformulasikan rencana ke tindakan berikutnya. Langkah-langkah tersebut kemudian menjadi refleksi pribadi yang membentuk siklus spiral. Penelitian ini hanya menerapkan 2 siklus penelitian. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), yaitu penelitian yang dilakukan di kelas dengan menekankan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran. Peneliti melaksanakan 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*). Penelitian dilakukan di SMA Muhammadiyah Taliwang. Adapun kelas yang yang digunakan sebagai subyek penelitian yaitu kelas X. Teknik pengumpulan daya yang dilakukan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data nilai ulangan siswa dianalisis secara kuantitatif kemudian dikelompokkan secara komunal, yaitu nilai siswa dalam satu kelas dikelompokkan ke dalam tiga grup akademik, yaitu grup akademik rendah, grup akademik sedang, dan grup akademik tinggi (Pangestika, Ramli, Nurmiyati & Sapartiwi, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggambarkan situasi pembelajaran siswa kelas X SMA Muhammadiyah Taliwang sebelum pemberian tindakan melaksanakan penelitian menggunakan media 3D animasi. Hasil pada tahap pratindakan susasana masih canggung dan suasana kelas masih canggung dalam proses pembelajaran. Hanya beberapa siswa yang menunjukkan keaktifan. Hasil belajar siswa pada tahap pratindakan menunjukkan bahwa nilai rata-rata grup rendah. Kemudian masuk ke tahap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media 3D animasi sambil di obsevasi minat belajar siswa menggunakan lembar observasi siswa.

Tabel 1.Hasil Observasi Siswa Kelas X Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Keaktifan siswa dalam kelas			√		
2.	Keterampilan siswa dalam memahami materi			√		
3.	Keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat				√	
4.	Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan guru				√	
5.	Keberanian siswa untuk tampil kedepan kelas.				√	
6.	Menyelesaikan tugas				√	
7.	Kemandirian siswa				√	
8.	Tingkah laku siswa			√		
	Jumlah Perolehan Skor			9	20	
	Total Skor	29				

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Kelas X Siklus I

No.	Indikator	Pretest	Postest
1	Nilai tertinggi	70	75
2	Nilai terendah	30	30
3	Rata-rata nilai kelas	54,2	56,56

4	Jumlah siswa tuntas	11	14
5	Jumlah siswa tidak tuntas	21	18
6	Persentase siswa tuntas	34,375%	43,75%
7	Persentase siswa tidak tuntas	65,625%	56,25%

Berdasarkan hasil pengamatan lembar observasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan media gambar materi bagian tubuh tumbuhan pada siklus I adalah 3.6% dengan kategori Cukup. Setelah pelaksanaan siklus I hasil belajar siswa mengalami sedikit peningkatan nilai dari pretest ke posttest nilai rata-rata pretest 54,2 sedangkan nilai rata-rata posttest 56,56 pada siklus I. Hasil belajar yang diamati dalam penelitian ini adalah ranah kognitif siswa, penilaian hasil belajar siswa didasarkan pada kemampuan siswa dalam mengerjakan soal *pretest* dan *posttest* yang sudah diberikan guru kepada siswa. Hasil belajar ini juga digunakan untuk menentukan tindakan selanjutnya dalam penelitian.

Hasil belajar siswa siklus II

Adapun hasil belajar siswa pada siklus II bisa dilihat dr table di bawah ini :

Tabel 3. Hasil Observasi Siswa Kelas X Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Keaktifan siswa dalam kelas					√
2.	Keterampilan siswa dalam memahami materi					√
3.	Keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat				√	
4.	Keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan guru					√
5.	Keberanian siswa untuk tampil kedepan kelas.					√
6.	Menyelesaikan tugas				√	
7.	Kemandirian siswa					√
8.	Tingkah laku siswa				√	
	Jumlah Perolehan Skor				12	25
	Total Skor			37		

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Kelas X Siklus II

No.	Indikator	*Pretest*	*Postest*
1	Nilai tertinggi	70	90
2	Nilai terendah	30	55
3	Rata-rata nilai kelas	54,2	74.06
4	Jumlah siswa tuntas	11	26
5	Jumlah siswa tidak tuntas	21	6
6	Persentase siswa tuntas	34,375%	81,25%
7	Persentase siswa tidak tuntas	65,625%	18,75%

Dari Tabel terlihat bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran siklus II, terlihat perbedaan yang signifikan dari siklus I, siswa yang tuntas dalam kegiatan *postest* berjumlah 26 siswa. Berdasarkan hasil pengamatan lembar observasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan media gambar materi bagian tubuh tumbuhan pada siklus I adalah 4.6% dengan kategori Baik.

Analisis Data Hasil Belajar Siswa Siklus I Dan II

Pembahasan

Analisis Data Hasil Belajar Siswa Siklus I Dan II

Hasil penelitian diperoleh data hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan media 3D animasi pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5.
Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan siklus II

No.	Indikator	*Pretest*	*Postest Siklus I*	*Postest Siklus II*
1	Nilai tertinggi	70	75	90
2	Nilai terendah	30	30	55
3	Rata-rata nilai kelas	54,2	56,56	74.06
4	Jumlah siswa tuntas	11	14	26
5	Jumlah siswa tidak tuntas	21	18	6
6	Persentase siswa tuntas	34,375%	43,75%	81,25%
7	Persentase siswa tidak tuntas	65,625%	56,25%	18,75%

Berdasarkan penelitian siklus I, terlihat hasil *pretest* rata-rata 54,2 dengan tingkat ketuntasan 34,375% dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi adalah 75. Dan hasil *postest* dengan rata-rata 56,56 dengan tingkat ketuntasan 43,75% dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 75. Pada penelitian siklus II, terlihat hasil *postest* rata-rata 74.06 dengan tingkat ketuntasan 81,25% dengan nilai terendah 55 dan nilai tertinggi adalah 90 dengan kategori tuntas. Ada beberapa siswa yang nilainya setiap siklusnya. Begitu juga pada siklus II nilai mereka mendapat nilai terendah diantara siswa yang lain. Hal ini dikarenakan saat proses belajar mengajar kurang memperhatikan penjelasan guru serta kurang merespon kegiatan tanya jawab yang diajukan guru sehingga mereka kurang memahami materi yang telah diberikan. Berdasarkan analisis lebih lanjut yang menyebabkan masih ada siswa yang belum tuntas adalah karena siswa dalam mengerjakan tugas terkadang masih kurang fokus dan bermain-main dengan temannya ada juga yang memang benar-benar diam karena memang tidak faham mengenai pembelajaran biologi. Menurut (Suryabrata, 2012), faktor internal terdiri dari faktor-faktor fisiologis dan faktor-faktor psikologis (intelijensia, motivasi, prestasi dan kemampuan kognitif siswa itu sendiri), sementara faktor eksternal adalah faktor lingkungan dan faktor instrumental (guru, kurikulum, dan model belajar). Dari hasil analisis yang dilakukan secara umum, hasil belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya, peningkatan tersebut terjadi karena penggunaan media 3D animamsi akan membantu siswa memahami materi sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Selain itu, gambar juga bersifat konkret, dapat mengatasi ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan, dan memperjelas panyajian saat guru menyampaikan materi pembelajaran. Terlihat dari data di atas bahwa media gambar dapat meningkatkan minat belajar siswa dilihat dari hasil observasi dan hasil belajar siswa, karena minat belajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. (Sudjana, 2011) mengatakan bahwa media gambar adalah pesan visual yang paling sederhana, praktis dan mudah dibuat, dan banyak diminati peserta didik terlebih gambar berwarna.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan, penerapan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah Taliwang dengan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 43,75% dan siklus II sebesar 81,25% atau mengalami peningkatan sebesar 37,5%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik, maka peneliti memberikan saran bagi guru untuk dapat menerapkan pembelajaran Media 3d animasi dan media-media yang lainya yang bisa menunjang pembelajaran terutama pembelajaran IPA yang abstrak.
2. Diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena dengan keikutsertaannya siswa dalam aktivitas belajar akan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diberikan guru, sehingga dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk kepala sekolah diharapkan agar memberikan motivasi kepada semua guru untuk dapat menerapkan model model kooperatif Picture and Picture dalam proses pembelajaran di kelas, karena dapat memberikan variasi dalam belajar mengajar di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Adinda dan Adjie.(2001). *Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story*. STIKOM: Surabaya.

Fadilah, Bhaswika Amirotu. 2019. Upaya Meningkatakan Minat belajar IPA Dengan menerapkan Media Diorma Kelas 4.*Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 14 Tahun ke-8*

Hamka. 2018. *Media Pembelajaran Inklusi.* Sidoarjo: Nizamial Learning Center

Kemmis, S., & McTaggart, R. (1982). *The Action Research Planner*. Deakin University Press

Lepiyanto, A. (2017). Analisis Keterampilan Proses Sains Pada Pembelajaran Berbasis Praktikum. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi), 5(2), 156–161*.

Lestari, Indah. 2013. Pengarauh Waktu belajar Dan Minat Belajar Terhadap hasil Belajar matematika. *Jurnal Formatif 3(2): 115-125*

Mustaqimah, N., Dama, L., Usman, N. F., Gorontalo, N., & Info, A. (2023). Pengembangan Media Flashcard Dengan Panduan. *Khazanah Pendidikan Jurnal Ilmiah Kependidikan, 17(1), 376–384.*

Pangestika, I.W., Ramli, M., Nurmiyati, N. and Sapartiwi, S., 2017. Hasil belajar biologi siswa kelas XI MIPA melalui penerapan dialog Socrates. *In Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning*

Pratama, Y. M. P., Iswari, R. S., & Ngabekti, S. (2018). Korelasi persepsi dan minat dengan hasil belajar siswa kelas 10 lintas minat biologi SMAN 1 Ambarawa. Phenomenon: *Jurnal Pendidikan MIPA, 1(8), 57–67.*

Putra, I. E. (2013). Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang, 1(2), 20–25.*

Riwahyudin, A. (2015). Pengaruh Sikap Siswa dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kabupaten Lamandau. *Jurnal Pendidikan Dasar, 6(1), 11–23*

Sari, R. T. (2017). Uji Validitas Modul Pembelajaran Biologi Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Melalui Pendekatan Konstruktivisme Untuk Kelas IX SMP. *Jurnal Scientiae Educatia, 6(1), 22*.

Sudjana, N. (2011). *Penelitian Hasil Belajar dan Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rodakarya.

Suryabrata. (2002). *Prosedur Belajar Mengajar Di Sekolah.* Jakarta: Rineka Cipta

Tendrita, M. (2017). Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Biologi Dengan Strategi Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R) Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 5 Kendari. *Jurnal VARIDIKA, 28(2), 213–224.*

Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter, 9(1), 1–16.*