



Qalam lil Mubtadin
Published by Prodi PGMI STITA Labuhanbatu

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA DI KELAS 5 MIS HARISMA PULO PADANG

¹Sri Hariati Hasibuan, ²Sahbuki Ritonga, ³Suryatik, ⁴Soybatul Aslamiah Ritonga, ⁵Ismi Yulizar
¹²³⁴⁵Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al Bukhary Labuhanbatu - Sumut

e-mail: [1srihasibuan04@gmail.com](mailto:srihasibuan04@gmail.com), [2sahbuki@gmail.com](mailto:sahbuki@gmail.com), [3suryatik.buch@yahoo.co.id](mailto:suryatik.buch@yahoo.co.id), [4soybatul89@stita.ac.id](mailto:soybatul89@stita.ac.id),
[5ismiyulizar64@gmail.com](mailto:ismiyulizar64@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Kuantitatif. Yang dilakukan pada kelas control dan eksperimen, Penelitian ini menggunakan angket dan media pembelajaran ceramah didukung dengan Power Point/video dan game, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan Materi ekosistem siswa-siswi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Harisma Pulo Padang. MIS Harisma Pulo Padang yang berjumlah 40 siswa.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan SPSS versi 25 untuk uji Normalitas, uji Homogenitas, dan uji Hipotesis. pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran Video, Power Point hingga *Ice Braking*, setelah itu diberikan pada kelas kontrol. Dari hasil penelitian pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 62,60 dengan standar deviasi 5,950. Sedangkan kelas eksperimen diperoleh dengan nilai rata-rata 62,40 dengan standar deviasi 10,257. Bila dilihat dari hasil nilai pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran ceramah dan didukung dengan video sangat berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dan meningkatnya minat belajar siswa. Setelah dilakukan uji hipotesis untuk melihat pengaruh media pembelajaran interaktif siswa dilakukan dengan menggunakan uji t. Pada uji t satu pihak dimana H_a diterima dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Tetapi jika H_0 diterima dan H_a ditolak jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$. Total t_{hitung} diperoleh 2,183 dan data t_{tabel} diperoleh 2,035, maka kriteria pengujian data diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $2,183 \geq 2,035$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari media pembelajaran interaktif pada mata Pelajaran IPS siswa di MIS Harisma Pulo padang pada tahun pelajaran 2023/2024.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar, IPS, Madrasah Ibtidaiyah, Siswa Kelas 5.*

ABSTRACT

This study employs a quantitative research method involving control and experimental classes. The research utilizes questionnaires and lecture-based learning media supported by PowerPoint/videos and games in teaching the Social Science (IPS) topic on ecosystems to fifth-grade students at MIS Harisma Pulo Padang, with a total of 40 students.

The data analysis technique uses SPSS version 25 for normality, homogeneity, and hypothesis testing. In the experimental class, treatments included the application of video-based learning media, PowerPoint, and ice-breaking activities, followed by the same material in the control class. The results in the control class showed an average score of 62.60 with a standard deviation of 5.950, while the experimental class achieved an average score of 62.40 with a standard deviation of 10.257. The results suggest that the use of lecture-based learning media supported by video significantly enhances students' learning motivation and interest.

Hypothesis testing was conducted to determine the impact of interactive learning media using a t-test. For the one-tailed t-test, H_a is accepted and H_0 is rejected if $t_{calculated} \geq t_{table}$. Conversely, H_0 is accepted and H_a is rejected if $t_{calculated} \leq t_{table}$. The total $t_{calculated}$ was 2.183, and t_{table} was 2.035, indicating $t_{calculated} \geq t_{table}$ ($2.183 \geq 2.035$). Therefore, it can be concluded that interactive learning media significantly influence the IPS learning motivation of students at MIS Harisma Pulo Padang in the 2023/2024 academic year.

Keywords: *Interactive Learning Media, Learning Motivation, Social Science, Madrasah Ibtidaiyah, Fifth-Grade Students.*

1. PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Nomor 20 Pasal 3 disebutkan bahwa, fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab¹.

Berkembangnya peserta didik agar memenuhi kriteria Undang-Undang Nomor 20 Pasal 3 Sistem Pendidikan Nasional memerlukan sebuah proses. Proses tersebut dikatakan sebagai proses belajar. proses belajar berlangsung dalam satuan pendidikan tertentu yang terdiri dari jalur formal dan non-formal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan. pendidikan formal merupakan jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. proses pembelajaran seharusnya dilaksanakan sebaik-baiknya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Proses pembelajaran dalam setiap satuan pendidikan dasar dan menengah (Permendiknas No. 41 tahun 2007), yaitu dilaksanakan 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. guru sebagai pendidik yang profesional

seharusnya dapat mengupayakan hal tersebut².

Pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru seharusnya dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam belajar, dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa, dapat memotivasi siswa agar senang dalam belajar, dan memperhatikan karakteristik siswa. guru selain sebagai pendidik juga harus berperan sebagai motivator untuk anak didiknya agar siswa selalu merasa termotivasi untuk belajar mengingat pentingnya motivasi dalam pembelajaran itu penting bagi siswa.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswasiswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku³. Motivasi yang diberikan guru dapat berupa penguatan seperti memberikan pujian atau hadiah (reward) kepada siswa. penguatan tersebut diberikan sebagai stimulan agar siswa termotivasi untuk lebih giat belajar dan berlomba untuk mendapat nilai yang tinggi. dalam proses pembelajaran, metode mempunyai peranan penting untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Metode merupakan cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran⁴.

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu bentuk inovasi dalam dunia pendidikan yang muncul seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran di kelas dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS

¹ Hermin Nurhayati and Nuni Widiarti , Langlang Handayani, ‘Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu’, *Jurnal Basicedu*, 5.5 (2020), 3(2), 524–32 <<https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>>.

² Vol No and others, ‘Tahapan Perkembangan Kognitif Siswa Berdasarkan Teori Piaget Serta Peran Guru Dalam Mendukungnya’, 2.3 (2024), 2010–12.

³ Ralph Adolph, ‘No Title No Title No Title’, 7.2 (2016), 1–23.

⁴ Ari Robianto, ‘Meningkatkan Semangat Belajar Siswa-Siswi SD Atau MI Di Desa Cendono Melalui Bimbingan Belajar’, *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 4.1 (2024), 23–26 <<https://doi.org/10.28926/jtpdm.v4i1.1512>>.

merupakan salah satu mata pelajaran yang mempelajari tentang berbagai aspek kehidupan sosial dan budaya, sehingga diperlukan pendekatan yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Harisma Pulo Padang. Media pembelajaran interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan minat, partisipasi, dan keaktifan siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, aktif, dan melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa⁵. Sebagai guru juga harus menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif perlu didukung oleh pendekatan yang tepat, seperti pendekatan berbasis masalah atau pendekatan berbasis proyek, serta disesuaikan dengan karakteristik siswa dan konteks pembelajaran. Selain itu, peran guru dalam mengelola media pembelajaran interaktif juga sangat penting untuk memastikan efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar mereka, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang menarik. Media pembelajaran interaktif juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan skill/keahlian, seperti keterampilan teknologi informasi dan komunikasi, yang penting dalam menghadapi tantangan dunia modern⁶.

Dalam konteks penelitian di kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS)

Harisma Pulo Padang, penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka dalam mempelajari IPS. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dan sekolah dalam menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Harisma Pulo Padang.

Pendapat ahli ini menjadi dasar bagi peneliti untuk menggagas penelitian yang bertujuan untuk menguji pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar IPS siswa di kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Harisma Pulo Padang. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam menghadirkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar IPS siswa-siswinya, serta dapat menjadi referensi bagi guru-guru lain dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Harisma Pulo Padang, pada tahun 2023. peneliti melihat bahwa siswa-siswi di kelas 5 yang sedang mengikuti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tampak kurang termotivasi dalam proses belajar. Mereka cenderung kurang antusias, kurang berpartisipasi, dan kurang tertarik dalam memahami materi IPS yang seharusnya menjadi pelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Peneliti kemudian melakukan penyebaran angket lebih lanjut dan mengidentifikasi bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional yang menggunakan buku teks dan ceramah, hal ini tidak lagi cukup

⁵ Robianto.

⁶ Abd. Mustakim and others, ‘Korelasi Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi

menarik bagi siswa-siswinya yang terbiasa dengan teknologi dan media interaktif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menggali potensi penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar IPS siswa-siswinya.

Sebagai langkah awal, peneliti mencari literatur terkait dan menemukan pendapat ahli dari seorang pakar pendidikan, yang telah melakukan penelitian tentang pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang menarik, seperti IPS. Media pembelajaran interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, variatif, dan aktif bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan minat, partisipasi, dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran⁷.

Siswa kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Harisma Pulo Padang adalah siswa yang berada pada usia yang mengalami perubahan yang cukup signifikan, baik dari segi fisik maupun psikologis. Motivasi belajar pada siswa di kelas 5 menjadi faktor penting dalam meningkatkan prestasi belajar mereka. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Di Kelas 5 MIS Harisma Pulo Padang”.

⁷ Prio Utomo, Nova Asvio, and Fiki Prayogi, ‘Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan’, *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1.4 (2024), 19 <<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>>.

⁸ Alfiana Sri Wahyu Wulandari, Nensy Megawati Simanjuntak, and Hikmah Maulida Fitria, ‘Pengaruh Konten Tik Tok Terhadap Daya Serap Tik Tokers Di Dalam Memahami Materi Bahasa Indonesia Level SMA’, *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2.3 (2024), 164–72 <<https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.788>>.

⁹ Alfiana Sri Wahyu Wulandari, Nensy Megawati

2. LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengaruh adalah daya yang memengaruhi, mempengaruhi atau mendorong orang lain untuk melakukan atau tidak melakukan suatu hal. Pengaruh dapat bersifat positif atau negatif tergantung pada cara dan tujuan pengaruh yang dilakukan⁸.

Memengaruhi orang atau kelompok lainnya dengan maksud mempengaruhi pikiran, sikap, dan tindakan. Pengaruh dapat bersifat langsung atau tidak langsung dan dapat berasal dari berbagai faktor seperti keluarga, teman, media, dan budaya⁹. atau kelompok yang saling mempengaruhi untuk mengubah sikap, perilaku, atau lingkungan sosial. Pengaruh dapat bersifat positif atau negatif tergantung pada tujuan dan cara pengaruh yang dilakukan¹⁰.

Pengaruh adalah suatu proses komunikasi yang dilakukan dengan tujuan untuk mempengaruhi sikap, keyakinan, atau perilaku orang lain. Pengaruh dapat dilakukan melalui berbagai teknik seperti argumentasi, otoritas, dan imbauan¹¹. pengaruh adalah suatu usaha untuk mempengaruhi orang lain agar melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan. Pengaruh dapat dilakukan secara langsung atau tidak langsung, dan dapat bersifat

Simanjuntak, and Hikmah Maulida Fitria.

¹⁰ Husna Hayati and Muh Arafah, ‘Pengaruh Fluktuasi Harga Terhadap Daya Beli Pedagang Sembako Muslim Di Pasar Palakka Kab. Bone’, *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan Syariah (Jurnal Akunsyah)*, 3.2 (2024), 25–40 <<https://doi.org/10.30863/akunsyah.v3i2.5487>>.

¹¹ Eka Putri Primawanti and Hapzi Ali, ‘Pengaruh Teknologi Informasi, Sistem Informasi Berbasis Web Dan Knowledge Management Terhadap Kinerja Karyawan (Literature Review Executive Support Sistem (Ess) for Business)’, *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3.3 (2022), 267–85 <<https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i3.818>>.

positif atau negatif tergantung pada niat dan cara pengaruh yang dilakukan¹².

Pengaruh adalah suatu upaya untuk merubah atau mempengaruhi perilaku, sikap, atau pandangan orang lain terhadap suatu hal dengan menggunakan informasi, otoritas, atau kekuatan. Pengaruh dapat dilakukan secara sadar atau tidak sadar, dan dapat bersifat positif atau negative¹³. pengaruh merupakan interaksi antara individu atau kelompok yang memengaruhi sikap, perilaku, atau keputusan orang lain. Pengaruh dapat bersifat persuasif atau memaksa, dan dapat dilakukan melalui berbagai teknik seperti membujuk, memberikan hadiah atau hukuman, atau mengancam¹⁴.

Sejalan dengan pendapat ahli di atas bahwa Pengaruh pendidikan merujuk pada dampak yang diberikan oleh pendidikan pada individu dan masyarakat secara luas. Pendidikan dapat memberikan pengaruh positif dan signifikan pada kemampuan individu untuk berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan yang tepat. Selain itu, pendidikan dapat meningkatkan keterampilan kerja dan keterampilan sosial individu, membuka akses ke pekerjaan yang lebih baik dan memungkinkan individu untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat.

Pendidikan juga dapat memainkan peran penting dalam memerangi kemiskinan, ketidaksetaraan, dan ketidakadilan sosial. Melalui pendidikan, individu dapat memperoleh kesempatan untuk meningkatkan taraf hidup mereka,

dan masyarakat dapat mengurangi kesenjangan sosial dan ekonomi.

Namun, pengaruh pendidikan tidak hanya positif. Pendidikan yang tidak adekuat atau kurang berkualitas dapat berdampak negatif pada individu dan masyarakat, seperti menimbulkan kesenjangan pendidikan dan meningkatkan ketimpangan sosial. Selain itu, kurangnya akses ke pendidikan dapat menghambat kemajuan dan pengembangan individu dan masyarakat secara keseluruhan.

Dalam kesimpulannya, pengaruh pendidikan dapat sangat signifikan bagi perkembangan individu dan masyarakat. Penting bagi masyarakat untuk memastikan bahwa akses ke pendidikan yang berkualitas dan adil tersedia untuk semua orang, agar manfaat pendidikan dapat dirasakan oleh semua individu dan masyarakat secara keseluruhan.

2.2 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media pembelajaran adalah segala macam alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan efektif. Media pembelajaran dapat berupa benda mati seperti buku, poster, atau diagram, serta benda hidup seperti manusia atau binatang. Selain itu, media pembelajaran juga dapat berupa media audio dan visual seperti slide presentasi, video, dan lain-lain¹⁵.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa

¹² Tyahya Whisnu Hendratni, Soemarsono Dw, and Hindradjid Harsono, ‘Peran Perbankan Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Dalam Implementasi Bisnis Hijau Dan Pembangunan Berkelanjutan’, 10.3 (2024), 729–45.

¹³ Iskandar Abdul Azis Saputra and Fatma Ulfatun Najicha, ‘Pengaruh Lingkungan Terhadap Tumbuhnya Jiwa Nasionalisme’, *Konstruksi Sosial : Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 4.1 (2024), 1–5

<<https://doi.org/10.56393/konstruksisosial.v2i1.89>

3>.

¹⁴ Misla Geubrina and others, ‘Pengaruh Bahasa Persuasif Dalam Meningkatkan Jumlah Wisatawan Pada Objek Wisata Di Kota Medan’, 12.3 (2024), 322–28.

¹⁵ Sujatmiani Sujatmiani, ‘Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup’, *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8.1 (2024), 143–64

<<https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i1.1301>>.

memahami konsep matematika dengan cara yang lebih mudah dan menarik. Media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik¹⁶.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan cara yang lebih mudah dan efektif. Media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Dalam era digital.

Saat ini, media pembelajaran juga dapat dikembangkan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif¹⁷.

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dari strategi pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan cepat serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dalam penelitian ini, peneliti menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika¹⁸.

Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis TIK dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menarik, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis TIK dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa¹⁹.

Media pembelajaran untuk anak usia dini harus dirancang dengan memperhatikan karakteristik perkembangan anak usia dini. Media pembelajaran harus dirancang secara interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi untuk anak usia dini dan menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar anak²⁰.

Dari beberapa pendapat ahli di atas pengertian media pembelajaran anak dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran anak adalah alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu anak dalam memahami materi pelajaran secara lebih efektif dan menarik. Media pembelajaran harus dirancang khusus dengan mempertimbangkan usia,

¹⁶ Arum Tri Wulandari Adnan and Pidekso Adi, ‘Implementasi Media Quizizz Sebagai Sarana Pembelajaran Pada Materi Teks Berita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 7 SMP Di Era Society 5.0’, *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4.9 (2024), 957–65 <<https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p957-965>>.

¹⁷ Andika Dwi Sakti and others, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Tik’, *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5.1 (2024), 1–11 <<https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1431>>.

¹⁸ Toto Hermawan and others, ‘Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Minat Belajar Matematika

Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah’, *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 3.2 (2024), 87–98 <<https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v3i2.2173>>.

¹⁹ Anisa Rahmadanti, La Ode Amril, and Irwan Efendi, ‘Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3.1 (2024), 117–25 <<https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1086>>.

²⁰ Eka Saraswati and Devi Novallyan, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pemahaman Konsep Trigonometri’, *IJER (Indonesian Journal of Educational Research)*, 2.2 (2018), 72 <<https://doi.org/10.30631/ijer.v2i2.37>>.

tingkat kognitif, minat, dan gaya belajar anak.

Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran anak usia dini dapat memberikan dampak positif seperti meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar serta mempermudah pemahaman anak terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran harus menjadi salah satu pendekatan yang diperhatikan oleh para pengajar dalam mengajar anak-anak.

Namun, perlu diingat bahwa penggunaan media pembelajaran hanya sebatas alat bantu dan tidak bisa sepenuhnya menggantikan peran pengajar dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peran pengajar masih sangat penting dalam memandu anak-anak dalam memahami materi pelajaran dan memastikan bahwa media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

2.3 Pengertian Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), interaktif diartikan sebagai sifat atau kemampuan untuk berinteraksi atau saling berpengaruh dengan sesuatu atau seseorang²¹. Interaktif dalam konteks anak dapat diartikan sebagai proses komunikasi dan keterlibatan aktif antara anak dengan media atau lingkungan sekitarnya. Interaksi ini dapat berupa interaksi fisik, verbal, atau non-verbal, yang memungkinkan anak untuk memperoleh pengalaman dan belajar melalui partisipasi aktif.

Interaktif juga dapat diartikan sebagai suatu proses yang melibatkan penggunaan teknologi untuk memfasilitasi komunikasi dan keterlibatan aktif anak dalam proses

pembelajaran²². Dalam konteks pembelajaran, interaktif dapat membantu anak untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga memungkinkan anak untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik dan keterampilan yang lebih baik. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif seperti permainan edukatif, aplikasi pembelajaran, dan video pembelajaran dapat membantu anak dalam proses pembelajaran.

Interaktif dalam konteks pendidikan anak dapat diartikan sebagai suatu bentuk pengalaman belajar yang memungkinkan anak untuk terlibat secara aktif dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, baik secara fisik maupun melalui media. Interaktif dalam pendidikan anak dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti permainan edukatif, aplikasi pembelajaran, atau metode pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif anak. Interaktif juga dapat diartikan sebagai suatu cara untuk membantu anak dalam mengembangkan kemampuan sosial, kognitif, dan emosionalnya, sehingga memungkinkan anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal²³. Dari definisi interaktif pendidikan untuk anak yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa interaktif merupakan suatu bentuk pengalaman belajar yang melibatkan partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran. Interaktif dalam pendidikan anak dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti permainan edukatif, aplikasi pembelajaran, atau metode pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif anak.

Penggunaan media interaktif dalam pendidikan anak dapat membantu anak untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga memungkinkan

²¹ Hidayatul Hafiyah and Zainal Arifin, ‘Perkembangan Sosial Anak Dan Pengaruhnya Bagi Pendidikan: Ditinjau Dari Kemampuan Emosional Anak’, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan Dan Agama*, 2.2 (2024), 21–28 <<https://jurnal.alimspublishing.co.id/index.php/JIP-A/article/view/652/493>>.

²² Mat Tugiyono, ‘Model Pembelajaran Project

Based’, *Central Publisher*, 1.2 (2023), 114–34.

²³ Y M R Manuahe, ‘Teknologi Sebagai Media Komunikasi Interaktif Dalam Pendidikan Agama Kristen’, *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 4.April (2024) <<https://ejournal.iaknpy.ac.id/index.php/harati/article/view/397%0Ahttps://ejournal.iaknpy.ac.id/index.php/harati/article/download/397/139>>.

anak untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik dan keterampilan yang lebih baik. Selain itu, interaktif juga dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan sosial, kognitif, dan emosionalnya, sehingga memungkinkan anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pendidikan anak dapat menjadi suatu solusi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar anak. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan media interaktif harus dilakukan dengan bijak dan tepat sasaran, serta harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi anak agar dapat memberikan manfaat yang optimal dalam proses pembelajaran.

2.4 Pengertian Motivasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), motivasi pendidikan adalah semangat atau dorongan yang mendorong seseorang untuk belajar atau mengikuti pendidikan dengan maksud mencapai tujuan akademik atau tujuan pendidikan lainnya²⁴.

Motivasi pendidikan anak adalah dorongan atau keinginan internal atau eksternal yang mendorong anak untuk belajar dan mencapai tujuan akademik atau pendidikan lainnya. Hal ini dapat mencakup keinginan untuk belajar, rasa ingin tahu, dorongan untuk mencapai prestasi akademik yang baik, dan keinginan untuk memenuhi ekspektasi orangtua atau guru.

Motivasi pendidikan anak sangat penting dalam mencapai keberhasilan akademik. Dalam penelitian ini, para peneliti menemukan bahwa motivasi belajar yang tinggi berhubungan positif dengan hasil belajar matematika yang baik. motivasi belajar anak sangat penting untuk mencapai prestasi belajar yang baik. Dalam

penelitian ini, para peneliti menemukan bahwa motivasi belajar yang tinggi dan dukungan orang tua yang memadai berhubungan positif dengan prestasi belajar siswa²⁵.

Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar anak sangat penting untuk mencapai prestasi belajar yang baik. Motivasi belajar anak adalah keinginan atau dorongan internal yang mendorong anak untuk belajar dan meningkatkan kemampuan serta pengetahuannya dalam berbagai bidang. Dorongan ini bisa berasal dari diri sendiri, lingkungan sekitar, atau faktor eksternal lainnya.

Motivasi belajar yang tinggi berhubungan positif dengan prestasi belajar yang baik. Selain itu, dukungan orang tua dan lingkungan sekitar juga memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk membantu anak mengembangkan motivasi belajar yang tinggi dan memberikan dukungan yang memadai untuk meningkatkan prestasi belajar anak.

2.5 Pengertian Belajar

Berdasarkan beberapa pendapat ahli definisi belajar bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku individu yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Proses belajar melibatkan adanya perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai individu. Belajar dapat terjadi secara formal maupun informal, serta melibatkan keterlibatan aktif individu dalam mengolah informasi dan membangun pengetahuan baru. Terdapat beberapa pendekatan dalam memahami belajar, seperti behaviorisme, kognitif, dan humanistik, yang dapat digunakan sebagai dasar dalam merancang strategi pembelajaran yang tepat untuk setiap individu. Dalam konteks pembelajaran abad 21, belajar juga

²⁴ Nur Aflizah and others, ‘Reward Sebagai Alat Motivasi Dalam Konteks Pendidikan: Tinjauan Literatur’, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8.1 (2024),

4300–4312.

²⁵ Mustakim and others.

melibatkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

2.6 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan cabang ilmu yang mempelajari interaksi manusia dengan lingkungannya, serta hubungan antarindividu dan kelompok dalam masyarakat. IPS tidak hanya terbatas pada satu disiplin ilmu, melainkan merupakan gabungan dari berbagai ilmu sosial, seperti sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Definisi IPS sebagai landasan teori menjadi penting untuk memahami kompleksitas dan dinamika dalam kehidupan sosial manusia.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah kumpulan pengetahuan yang membahas perilaku manusia, interaksi sosial, dan struktur masyarakat. IPS tidak hanya menggali fakta-fakta historis atau geografis, tetapi juga menganalisis dampaknya terhadap kehidupan sosial. IPS memungkinkan kita memahami perkembangan masyarakat dan mengambil pelajaran berharga untuk membentuk masyarakat yang lebih baik.

Tabel 3.1 Jadwal penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	Sентember	Okttober
1.	Pengajuan Judul										
2.	Observasi Lapangan										
3.	Penyusunan Proposal										
4.	Penyebaran Kuesioner										
5.	Analisis dan Pengolahan Data										

²⁶ Prana Wella and Mori Dianto, ‘The Relationship Between Self-Control and Bullying Behavior in Students’, 4.3 (2024), 495–99.

6.	Penyusunan Laporan										
7.	Sidang Meja Hijau										

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan elemen yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subyek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti²⁶.

Generalisasi hasil penelitian. Dengan melibatkan siswa di MIS Harisma Pulo Padang, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas dan representatif tentang dinamika pendidikan di madrasah tersebut. Temuan penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang berarti dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif dan meningkatkan kualitas pendidikan Islam di madrasah tersebut.

Dalam konteks penelitian ini, penggunaan populasi siswa sebagai sampel peneliti menunjukkan upaya untuk menggambarkan secara komprehensif situasi pendidikan di MIS Harisma Pulo Padang. Data yang dikumpulkan dari seluruh siswa dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang tantangan dan peluang yang dihadapi oleh madrasah ini dalam mencapai tujuan pendidikan Islam yang berkualitas.

2. Sampel

Dalam penelitian kuantitatif, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Dalam penelitian ini, Menurut Arikunto populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. apabila peneliti ingin meneliti semua elemennya yang ada dalam wilayah penelitian maka penelitiannya merupakan penelitian populasi²⁷.

Dengan menggunakan teknik sampel dan mengambil seluruh populasi sebagai

²⁷ Putu Gede Subhaktiyasa, ‘Menentukan Populasi Dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif’, 9 (2024), 2721–31.

sampel, peneliti dapat memastikan bahwa hasil penelitian ini mewakili seluruh siswa di MIS Harisma Pulo Padang. Ini memungkinkan peneliti untuk membuat generalisasi dan kesimpulan yang lebih kuat tentang pengaruh pendekatan pendidikan yang diberikan terhadap prestasi siswa dan perbandingannya dengan kelas kontrol.

Pengambilan sampel yang representatif dan pemilihan kedua kelas sebagai sampel penelitian ini memberikan kerangka kerja yang jelas untuk membandingkan efektivitas pendekatan pendidikan yang berbeda dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui perbandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, peneliti dapat mengidentifikasi perbedaan yang signifikan dalam prestasi akademik dan memberikan rekomendasi yang relevan untuk pengembangan pendidikan di MIS Harisma Pulo Padang.

3. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Pendekatan yang dipakai dalam Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu metode peneliti yang menggunakan pendekatan yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data kuantitatif, yaitu data yang dapat diukur dan dihitung secara numerik. penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan fakta, mengukur hubungan, menguji hipotesis, dan membuat generalisasi berdasarkan data yang dikumpulkan.

Ciri khas penelitian kuantitatif adalah penggunaan instrumen pengumpulan data yang terstandarisasi, seperti kuesioner, angket, atau pengukuran langsung. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik statistik untuk

mengidentifikasi pola, hubungan, dan perbedaan yang signifikan.

4. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang suatu hal, kemudian ditarik kesimpulannya²⁸.

5. Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan dalam studi ini telah diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan keakuratan dan keandalan pengukuran. peneliti melakukan adaptasi instrumen dengan mempertimbangkan konteks budaya Indonesia dan karakteristik populasi penelitian yang spesifik. Proses adaptasi melibatkan penerjemahan, revisi, dan uji coba instrumen untuk memastikan pertanyaan dan skala pengukuran yang relevan dengan konteks penelitian²⁹.

3. METODE PENELITIAN

Di MIS Harisma Pulo Padang, jumlah siswa yang terdaftar mencapai total 258 siswa. Mereka adalah cerminan dari keragaman kebutuhan pendidikan di komunitas Pulo Padang. Dengan cermatnya pembagian, setiap kelas memiliki perwakilan yang seimbang dari siswa-siswi yang datang dengan latar belakang, minat, dan kebutuhan yang berbeda.

Kelas I, sebagai kelas pertama dalam perjalanan pendidikan formal bagi kebanyakan siswa, menampung 53 siswa. Ini adalah fase awal bagi mereka, yang dikenalkan dengan atmosfer belajar yang terstruktur dan didukung oleh guru-guru yang penuh perhatian. Kelas II juga memiliki jumlah siswa yang signifikan, yaitu 51 siswa. Di sini, mereka membangun fondasi yang lebih kuat dalam pemahaman

²⁸ Desy Anggraini, Dian Devita Yohanie, and Aan Nurfarudianto, ‘Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Sistem Pertidaksamaan Linear Dua Variabel Menggunakan Teori Pemahaman Skemp’, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11.1 (2024), 58–72

<<https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i1.2060>>.

²⁹ Jurnal Manajemen, Yenny Novita, and Tarmizi Lidiana, ‘Analisis Pengaruh Lingkungan Toko Dan Kualitas Layanan Terhadap Keputusan Pembelian Impulsif Pada Konsumen Abstrak’, 1.2 (2024), 32–44.

konsep-konsep dasar dan keterampilan pembelajaran yang esensial.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui adakah peningkatan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran ceramah dan didukung dengan video pada mata Pelajaran IPS pada kelas V MIS Harisma Pulo Padang. Pada pelaksanaan pembelajaran penyebab rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan karena guru yang belum dapat menggunakan model pembelajaran atau strategi belajar yang tepat, sehingga peserta didik cenderung pasif dalam belajar. Dalam penggunaan media pembelajaran ceramah dan didukung dengan video ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MIS Harisma Pulo Padang tahun pelajaran 2023/2024 pada materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket/kuesioner, angket/kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini dibuat oleh penulis kemudian divaliditaskan agar pernyataan untuk penelitian tersebut sah digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran interaktif, dimana pada Menggunakan media pembelajaran ceramah dan didukung dengan video interaktif ini digunakan pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol digunakan pembelajaran konvensional atau metode ceramah. Selanjutnya pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran Video, Power Point hingga Ice Braking, setelah itu diberikan pada kelas eksperimen.

Dari hasil penelitian pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 62,60 dengan standar deviasi 5,950. Sedangkan kelas eksperimen diperoleh dengan nilai rata-rata 62,40 dengan standar deviasi 10,257. Bila dilihat dari hasil nilai pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan media

pembelajaran ceramah dan didukung dengan video sangat berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dan meningkatnya minat belajar siswa. Setelah dilakukan uji hipotesis untuk melihat pengaruh media pembelajaran interaktif siswa dilakukan dengan menggunakan uji t. Pada uji t satu pihak dimana Ha diterima dan Ho ditolak jika thitung \geq ttabel. Tetapi jika Ho diterima dan Ha ditolak jika thitung \leq ttabel.

Harga thitung diperoleh 2,183 dan data ttabel diperoleh 2,025, maka kriteria pengujian data diperoleh thitung \geq ttabel yaitu $2,183 \geq 2,025$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari media pembelajaran interaktif pada mata Pelajaran IPS siswa di MIS Harisma Pulo padang pada tahun pelajaran 2023/2024.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas 5 di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Harisma Pulo Padang, dapat disimpulkan beberapa poin sebagai berikut:

1. Perbedaan Motivasi Belajar antara Siswa yang Menggunakan dan Tidak Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif: Penelitian ini menemukan adanya perbedaan signifikan dalam motivasi belajar IPS antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan yang tidak. Siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif menunjukkan tingkat motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif mampu memberikan stimulus yang lebih efektif dalam meningkatkan minat

- dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
2. Pengaruh Signifikan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar IPS: Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas 5 di MIS Harisma Pulo Padang. Media ini memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang secara langsung meningkatkan perhatian dan antusiasme siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan oleh skor motivasi belajar yang lebih tinggi pada kelompok siswa yang menggunakan media ini.
3. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berdasarkan Jenis Kelamin: Penelitian ini juga menemukan bahwa pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas 5 bervariasi berdasarkan jenis kelamin. Baik siswa laki-laki maupun perempuan menunjukkan peningkatan motivasi belajar dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, namun peningkatannya tidak merata. Siswa laki-laki menunjukkan respons yang lebih termotivasi terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif dibandingkan siswa perempuan. Namun demikian, kedua kelompok jenis kelamin menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan, mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa secara umum, meskipun terdapat perbedaan dalam tingkat responsnya.
- Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki dampak positif dan signifikan terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas 5 di MIS Harisma Pulo Padang, baik secara umum maupun berdasarkan perbedaan jenis kelamin. Oleh karena itu, disarankan bagi guru dan lembaga pendidikan untuk mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS.
- ## 5.2 Saran
1. Bagi Sekolah:
 - a. Peningkatan Fasilitas Teknologi: Sekolah diharapkan dapat terus meningkatkan fasilitas teknologi yang mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti komputer, proyektor, dan koneksi internet yang memadai.
 - b. Pelatihan dan Workshop: Sekolah perlu mengadakan pelatihan dan workshop secara berkala bagi guru-guru untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam menggunakan media pembelajaran interaktif secara efektif.
 2. Bagi Guru:
 - a. Kreativitas dan Inovasi: Guru diharapkan dapat lebih kreatif dan inovatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran interaktif untuk menyajikan materi pelajaran. Hal ini dapat mencakup penggunaan video pembelajaran, animasi, simulasi, dan aplikasi pendidikan interaktif.
 - b. Pembelajaran Berbasis Teknologi: Guru juga diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran sehari-hari, tidak hanya sebagai alat bantu tetapi juga sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran.
 3. Bagi Siswa:

Partisipasi Aktif: Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan media interaktif. Dengan

demikian, siswa dapat memanfaatkan sepenuhnya keunggulan dari media tersebut untuk meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar.

Belajar Mandiri: Siswa juga diharapkan memanfaatkan media interaktif untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan belajar yang lebih mandiri dan tangguh.

4. Bagi Peneliti:

- a. Penelitian Lanjutan: Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut dengan populasi yang lebih luas dan beragam, misalnya pada jenjang pendidikan yang berbeda atau di sekolah-sekolah yang berbeda. Hal ini penting untuk memperkuat temuan penelitian dan memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif. **Eksplorasi Jenis Media:** Penelitian lebih lanjut juga dapat mengeksplorasi jenis-jenis media interaktif yang paling efektif dan bagaimana cara mengimplementasikannya dengan optimal dalam berbagai situasi pembelajaran. Selain itu, peneliti dapat mengeksplorasi faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi efektivitas media pembelajaran interaktif, seperti gaya belajar siswa dan ketersediaan sumber daya teknologi di sekolah.

Dengan adanya rekomendasi ini, diharapkan semua pihak yang terlibat dalam proses pendidikan dapat berkontribusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Buya Dr. H. Bukhari Is, MM.,Kons. Selaku Pendiri Yayasan Pendidikan Dwina Al-Bukhary;
2. Dr. Jupriaman, S.Pd., M.Hum. selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu

Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu;

3. Bunda Dra. Hj. Suryatik, M.Pd. selaku Pembina Yayasan Pendidikan Dwina Al-Bukhary sekaligus sebagai pembimbing I;
4. Ibu leli Hasanah Lubis, S.Pd.I M.Pd selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
5. Ibu Soybatul Aslamiah Ritonga, M. Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing peneliti dalam melaksanakan penelitian ini;
6. Kepada seluruh Dosen serta staf tata usaha Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu yang telah memberikan arahan dan bantuan dalam urusan administrasi;
7. Ibu Sri Hariati Hasibuan, SE. BBA. Hons, MM sebagai Kepala MIS Harima Pulo padang;
8. Teristimewa untuk Almarhum Ayah dan ibu tercinta;
9. Kepada Suami dan anak yang telah mendoakan sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan hingga menjadi Skripsi untuk syarat memperoleh Sarjana Pendidikan;
10. Kepada kawan-kawan seperjuangan serta masih banyak lagi pihak-pihak yang sangat berpengaruh dalam proses penyelesaian Skripsi yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari dalam membuat penelitian ini jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kemajuan dan perbaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, Arum Tri Wulandari, and Pidekso Adi, 'Implementasi Media Quizizz Sebagai Sarana Pembelajaran Pada Materi Teks Berita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa



Kelas 7 SMP Di Era Society 5.0’, *JOLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4.9 (2024), 957–65
<<https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p957-965>>

Adolph, Ralph, ‘濟無No Title No Title’, 7.2 (2016), 1–23

Aflizah, Nur, Firdaus Firdaus, Salfen Hasri, and Sohiron Sohiron, ‘Reward Sebagai Alat Motivasi Dalam Konteks Pendidikan: Tinjauan Literatur’, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8.1 (2024), 4300–4312

Alfiana Sri Wahyu Wulandari, Nensy Megawati Simanjuntak, and Hikmah Maulida Fitria, ‘Pengaruh Konten Tik Tok Terhadap Daya Serap Tik Tokers Di Dalam Memahami Materi Bahasa Indonesia Level SMA’, *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2.3 (2024), 164–72
<<https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.788>>

Anggraini, Desy, Dian Devita Yohanie, and Aan Nurfahrudianto, ‘Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Sistem Pertidaksamaan Linear Dua Variabel Menggunakan Teori Pemahaman Skemp’, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11.1 (2024), 58–72
<<https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i1.2060>>

Geubrina, Misla, Hendra Mulia, Universitas Harapan Medan, Informasi Artikel, Bahasa Persuasif, and Jurnal Education, ‘Pengaruh Bahasa Persuasif Dalam Meningkatkan Jumlah Wisatawan Pada Objek Wisata Di Kota Medan’, 12.3 (2024), 322–28

Hafiyah, Hidayatul, and Zainal Arifin, ‘Perkembangan Sosial Anak Dan

Pengaruhnya Bagi Pendidikan: Ditinjau Dari Kemampuan Emosional Anak’, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan Dan Agama* , 2.2 (2024), 21–28
<<https://jurnal.alimspublishing.co.id/index.php/JIPA/article/view/652/493>>

Hayati, Husna, and Muh Arafah, ‘Pengaruh Fluktuasi Harga Terhadap Daya Beli Pedagang Sembako Muslim Di Pasar Palakka Kab. Bone’, *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan Syariah (Jurnal Akunsyah)*, 3.2 (2024), 25–40
<<https://doi.org/10.30863/akunsyah.v3i2.5487>>

Hendratni, Tyahya Whisnu, Soemarsono Dw, and Hindradjid Harsono, ‘Peran Perbankan Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Dalam Implementasi Bisnis Hijau Dan Pembangunan Berkelanjutan’, 10.3 (2024), 729–45

Hermawan, Toto, Dian Khairiani, Muthmainnah Muthmainnah, Iman Saifullah, and Hasan Bisri, ‘Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah’, *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 3.2 (2024), 87–98
<<https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v3i2.2173>>

Manajemen, Jurnal, Yenny Novita, and Tarmizi Lidiana, ‘Analisis Pengaruh Lingkungan Toko Dan Kualitas Layanan Terhadap Keputusan Pembelian Impulsif Pada Konsumen Abstrak’, 1.2 (2024), 32–44

Manuahe, Y M R, ‘Teknologi Sebagai Media Komunikasi Interaktif Dalam Pendidikan Agama Kristen’, *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 4.April (2024)
<<https://ejournal.iaknpky.ac.id/index>>

[php/harati/article/view/397%0Ahttps://ejournal.iaknpky.ac.id/index.php/harati/article/download/397/139>](https://ejournal.iaknpky.ac.id/index.php/harati/article/download/397/139)

Mustakim, Abd., Abdul Halik, Muh. Akib, Muhammad Saleh, Kaharuddin Kaharuddin, and Indriani H. Ismail, ‘Korelasi Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik’, *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4.3 (2024), 898–908 <<https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i3-20>>

No, Vol, Oktober Desember, Landung Prasetyo, and Luki Eka, ‘Tahapan Perkembangan Kognitif Siswa Berdasarkan Teori Piaget Serta Peran Guru Dalam Mendukungnya’, 2.3 (2024), 2010–12

Nurhayati, Hermin, and Nuni Widiarti , Langlang Handayani, ‘Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu’, *Jurnal Basicedu*, 5.5 (2020), 3(2), 524–32 <<https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>>

Putri Primawanti, Eka, and Hapzi Ali, ‘Pengaruh Teknologi Informasi, Sistem Informasi Berbasis Web Dan Knowledge Management Terhadap Kinerja Karyawan (Literature Review Executive Support Sistem (Ess) for Business)’, *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3.3 (2022), 267–85 <<https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i3.818>>

Rahmadanti, Anisa, La Ode Amril, and Irwan Efendi, ‘Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3.1 (2024), 117–25 <<https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1086>>

Robianto, Ari, ‘Meningkatkan Semangat Belajar Siswa- Siswi SD Atau MI Di Desa Cendono Melalui Bimbingan Belajar’, *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 4.1 (2024), 23–26 <<https://doi.org/10.28926/jtpdm.v4i1.1512>>

Sakti, Andika Dwi, Yogi Irdes Putra, Arisman Sabir, and Desi Fitria, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Tik’, *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5.1 (2024), 1–11 <<https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1431>>

Saputra, Iskandar Abdul Azis, and Fatma Ulfatun Najicha, ‘Pengaruh Lingkungan Terhadap Tumbuhnya Jiwa Nasionalisme’, *Konstruksi Sosial : Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 4.1 (2024), 1–5 <<https://doi.org/10.56393/konstruksisosial.v2i1.893>>

Saraswati, Eka, and Devi Novallyan, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pemahaman Konsep Trigonometri’, *IJER (Indonesian Journal of Educational Research)*, 2.2 (2018), 72 <<https://doi.org/10.30631/ijer.v2i2.377>>

Subhaktiyasa, Putu Gede, ‘Menentukan Populasi Dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif’, 9 (2024), 2721–31

Sujatmiani, Sujatmiani, ‘Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup’, *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8.1 (2024), 143–64 <<https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i1.1301>>

Tugiyono, Mat, ‘Model Pembelajaran Project Based’, *Central Publisher*, 1.2 (2023), 114–34

and Bullying Behavior in Students’, 4.3 (2024), 495–99

Utomo, Prio, Nova Asvio, and Fiki Prayogi, ‘Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan’, *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1.4 (2024), 19
<<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>>

Wella, Prana, and Mori Dianto, ‘The Relationship Between Self-Control