

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR IPAS SISWA KELAS V  
SDS MUHAMMADIYAH 21 MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

**Oleh :**

**MONICA PUTRI HARAHAP**  
NPM : 2102090132



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2025**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 17 April 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Monica Putri Harahap  
NPM : 2102090132  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas V SDS Muhammadiyah 21 Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (  ) Lulus Yudisium **A**  
(  ) Lulus Bersyarat  
(  ) Memperbaiki Skripsi  
(  ) Tidak Lulus

#### PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

#### ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Marah Doly Nasution, M.Si

1.

2. Dr. Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd

2.

3. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JL. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056  
Website: <https://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi yang diajukan oleh Mahasiswa/i di bawah ini :

Nama Lengkap : Monica Putri Harahap  
NPM : 2102090132  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar  
IPAS Siswa Kelas V SDS Muhammdiyah 21 Medan

Sudah layak disidangkan

Medan, Maret 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd, M.Pd., AIFO Fit.

Diketahui Oleh :

Dekan

Dra. Hj. Syamsuryumita, M.Pd.

Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mochtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056  
Website: <https://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Nama : Monica Putri Harahap  
NPM : 2102090132  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar  
IPAS Siswa Kelas V SDS Muhammadiyah 21 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
22/02/2025	Perbaikan Bab 3		
24/02/2025	Penambahan Instrumen		
7/03/2025	Perbaikan Bab 4		
10/03/2025	Perbaikan Bab 5		
12/03/2025	Penambahan lampiran		
17/03/2025	ACC Sidang		

Medan, Maret 2025

Diketahui Oleh:  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### PERNYATAAN KEASLIAN ARTIKEL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Monica Putri Harahap  
N.P.M : 2102090132  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Artikel : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDS Muhammadiyah 21 Medan.

Dengan ini saya menyatakan bahwa Artikel saya yang berjudul "**Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDS Muhammadiyah 21 Medan.**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, April 2025  
Yang menyatakan



Monica Putri Harahap  
NPM. 2102090132

## ABSTRAK

**MONICA PUTRI HARAHAHAP, 2102090132. “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas V SDS Muhammadiyah 21 Medan”. Skripsi, medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya motivasi belajar siswa, guru kurang menerapkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, guru hanya menerapkan metode ceramah atau hanya berpatokan dengan buku siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada kelas V di SDS Muhammadiyah 21 Medan. Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDS Muhammadiyah 21 Medan. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif sedangkan variable terikatnya adalah motivasi belajar siswa. Tehnik analisis data dalam penelitian ini menggunakan 6 uji yaitu uji validitas, uji realibitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji statistic dan terakhir uji hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah uji T . Pengujian hipotesis menggunakan Paired sampel T-Test yang didahului oleh beberapa uji sebelumnya. Menurut hasil uji t (*Independent Samples Test*) yang dilaksanakan pada media pembelajaran interaktif (X) dan motivasi belajar (Y) menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih rendah dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak. Dengan demikian, terdapat dampak dari penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V SDS Muhammadiyah 21 Medan.

**Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar Siswa**

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah S.W.T. Sholawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi besar Muhammad S.A.W. beserta keluarga dan para sahabat. Berkat Rahmat dan Hidayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi penelitian dengan judul “**Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas V SDS Muhammadiyah 21 Medan**” ini dengan tepat waktu.

Tujuan penyusunan skripsi penelitian ini untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Dalam menyusun skripsi ini, penulis tidak akan mampu menyelesaikannya tanpa bantuan, bimbingan, dukungan semangat dan motivasi dari berbagai pihak. Teristimewa penulis ucapkan terima kasih kepada Ayahanda tercinta **Ali Munsir Harahap** dan Ibunda tercinta **Karlina Siregar** yang telah menjadi support system, penguat, penyemangat dalam manis dan pahitnya kehidupan yang saya lalui. Beliau selalu mengusahakan yang terbaik untuk anaknya dan selalu mendoakan anaknya agar menjadi anak yang bermanfaat bagi orang-orang disekitar dan sukses dunia akhirat.

Pada kesempatan ini, peneliti juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara atas kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membimbing dan memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum** selaku Wakil I Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, M.Hum** selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit** selaku Dosen Pembimbing saya yang telah banyak memberikan masukan, memotivasi dan melancarkan proses perkuliahan, bimbingan, dan juga proses penyusunan skripsi penelitian ini hingga dapat terselesaikan dengan baik.
8. Bapak Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah menyalurkan ilmunya

kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi serta menjadi pengganti orangtua selama melaksanakan perkuliahan.

9. Ibu Indriaty Yusnita Purba, S.Ag selaku Kepala Sekolah SDS Muhamadiyah 21 Medan yang telah mengizinkan dan memudahkan untuk melakukan penelitian disekolah tersebut.
10. Keluarga besar peneliti yang juga selalu mendoakan peneliti untuk kelancaran setiap urusannya.
11. Dan yang terakhir untuk saya sendiri, Monica Putri Harahap. Terimakasih sudah berjuang, berusaha, bertahan dan bertanggung jawab menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih sudah berjuang hingga sampai dititik ini. Terus berusaha dan berdoa hingga semua impianmu tercapai.

Peneliti menyadari bahwa skripsi penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, karena dengan keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang masih harus ditingkatkan lagi agar bisa lebih baik kedepannya. Untuk itu peneliti akan menerima kritikan dan butuh masukan dan saran yang akan membangun dari pihak manapun. Semoga skripsi penelitian ini bermanfaat untuk siapapun pembacanya, terlebih untuk orang membutuhkan referensi terkait hal ini dan berbagai pihak yang berkaitan dngan guru sekolah dasar.

Medan, Januari 2025

Monica Putri Harahap

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	8
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian .....	9
1.6 Manfaat Praktis dan teoritis .....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>
2.1 Kerangka Teoritis.....	11
2.1.1 Media Pembelajaran.....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
b. Manfaat Media Pembelajaran .....	13
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	16
2.1.2 Motivasi Belajar .....	18
2.1.3 Media Pembelajaran Interaktif.....	22
a. Pengertian Media Interaktif.....	22
b. Tujuan Media Interaktif .....	26
c. Langkah – langkah Media Interaktif .....	28
d. Kelebihan Media Interaktif .....	30
e. Kelemahan Media Interaktif .....	31
2.1.4 Indikator .....	32
a. Indikator Motivasi Belajar .....	32

b. Indikator Media Pembelajaran Interaktif .....	33
2.1.5 IPA .....	34
2.1.6 Bagian – Bagian Tumbuhan.....	35
2.2 Penelitian Yang Relevan .....	38
2.3 Kerangka Konseptual .....	40
2.4 Hipotesis.....	43
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>44</b>
3.1 Pendekatan Penelitian .....	44
3.1.1 Jenis Penelitian.....	44
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	45
3.2.1 Lokasi .....	45
3.2.2 Waktu Penelitian .....	45
3.3 Populasi dan Sampel .....	45
3.3.1 Populasi .....	45
3.3.2 Sampel .....	46
3.4 Variabel dan Definisi Operasional .....	47
3.4.1 Variabel Bebas (X).....	47
3.4.2 Variabel Terikat (Y).....	47
3.5 Intrumen Penelitian .....	48
3.6 Teknik Analisis Data.....	48
3.6.1 Uji Validitas Tes .....	49
3.6.2 Uji Rehabilitas.....	49
3.6.3 Uji Normalitas .....	50
3.6.4 Uji Homogenitas .....	50
3.6.5 Uji Statistik .....	51
3.6.6 Uji Hipotesis .....	51
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>53</b>
4.1 Deskripsikan Hasil Penelitian .....	53
4.2 Pengujian Persyaratan Analisis.....	55
4.3 Pembahasan dan Diskusi Hasil Penelitian .....	59
4.4 Keterbatasan Penelitian.....	63

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>65</b>
5.1 Kesimpulan .....	65
5.2 Saran .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 Data Nilai Kelas V A dalam Mata Pelajaran IPAS.....	6
Tabel 2.1 Kerangka Konseptual.....	42
Tabel 3.1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian .....	45
Tabel 3.2 Keadaan Populasi.....	46
Tabel 3.3 Kisi – Kisi Observasi .....	48
Tabel 3.4 Tingkat Reliabilitas Tes .....	50
Tabel 4.1 Uji Validitas Observasi .....	54
Tabel 4.2 Hasil Uji Realibilitas.....	55
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas .....	56
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas.....	57
Tabel 4.5 Hasil Uji Statistik.....	58
Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis .....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Rancangan Penelitian .....	44
Gambar 2.1.3 Contoh Media Interaktif.....	22
Gambar 2.1.6 Daun.....	35
Gambar 2.1.6 Batanag.....	36
Gambar 2.1.6 Akar.....	37
Gambar 2.1.6 Bunga.....	37
Gambar 2.1.6 Biji.....	38
Gambar Dokumentasi.....	91

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01 Modul Ajar (Kelas Eksperimen).....	74
Lampiran 02 Aspek Penilaian .....	78
Lampiran 03 Modul Ajar (Kelas Control) .....	79
Lampiran 04 Lembar Observasi Siswa .....	83
Lampiran 05 Hasil Uji Validitas .....	84
Lampiran 06 Hasil Uji Realibilitas .....	86
Lampiran 07 Hasil Uji Normalitas .....	87
Lampiran 08 Hasil Uji Homogenitas .....	87
Lampiran 09 Hasil Uji Statistik.....	88
Lampiran 10 Hasil Uji Hipotesis .....	88
Lampiran 11 Data Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol .....	89
Lampiran 12 Data Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen.....	90
Dokumentasi Penelitian .....	91

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peran yang sangat signifikan dalam kehidupan individu, setiap individu berhak menjalani pendidikan yang efektif. Pendidikan berperan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas, martabat, dan derajat setiap warga negara sebagai bangsa yang merdeka. Tanpa pendidikan, individu akan kesulitan dalam menghadapi berbagai masalah yang muncul dalam kehidupan. Melalui pendidikan, seseorang dapat mewujudkan kemampuan dirinya dalam masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan ialah faktor krusial untuk pengembangan potensi siswa (Mata et al., n.d.). Pendidikan adalah suatu program yang dilaksanakan untuk memperbaharui pengetahuan, kepribadian, sikap, dan keterampilan, yang pada akhirnya akan berguna dalam kehidupan sosial. Dengan demikian, diharapkan dapat lahir individu-individu yang memiliki karakter, pemikiran, dan kesadaran kritis yang lebih mendalam.

Pendidikan harus mampu mewujudkan manusia yang berpendidikan, karena pendidikan berfungsi sebagai proses untuk menyadarkan manusia agar mampu mengenali, mengerti dan memahami realitas kehidupan sehari – hari. (Suryanto, 2019) mengatakan pendidikan adalah salah satu metode untuk menciptakan masyarakat yang memiliki kualitas baik. Dengan demikian, pemerintah Indonesia terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan walaupun hasilnya belum sesuai harapan. Salah satu indikator dari standar pendidikan di sekolah adalah pencapaian belajar yang diraih oleh siswa di institusi pendidikan. Prestasi

pencapaian siswa dalam sebuah mata pelajaran tertentu berperan sebagai salah satu indikator untuk mengukur standar pendidikan di institusi tersebut. Perbaikan kualitas pendidikan di tingkat dasar dan menengah diterapkan pada seluruh kelompok mata pelajaran yang tercantum dalam standar kurikulum

Di dunia pengajaran, sarana pembelajaran memainkan fungsi yang sangat krusial. Sarana ini berperan sebagai penghubung antara pengajar dan peserta didik, memberikan informasi dan materi pelajaran dengan metode yang lebih menarik dan mudah dipahami dan dimengerti. Di era digital saat ini, dimana siswa di tingkat sekolah dasar sudah akrab dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga penggunaan alat pembelajaran yang kreatif dan interaktif menjadi semakin penting hal yang krusial. Media interaktif memiliki kemampuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi siswa. Salah satu keuntungan utama penggunaan media pembelajaran interaktif adalah kemampuannya untuk menyajikan informasi dalam berbagai format visual dan multimedia. Visualisasi serta berbagai konten multimedia dapat membantu siswa di tingkat sekolah dasar dalam mempelajari konsep-konsep yang sulit dan kompleks.

Simulasi interaktif dan video edukasi mampu menyajikan ilustrasi yang terang mengenai berbagai fenomena dan proses yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata verbal. Dengan adanya sarana interaktif ini, para peserta didik sekolah dasar dapat mempelajari secara lebih komprehensif dan memperkuat pemahaman mereka mengenai berbagai topik pelajaran.(shelemo, 2023). menurut (Putra & Salsabila, 2021) juga mengemukakan media pembelajaran interaktif dapat

diartikan sebagai sarana penyampaian yang mencakup hypertext, hypermedia, alat multimedia, platform berbasis web, dan televisi pintar. Media interaktif ini memiliki sejumlah kelebihan dibandingkan dengan media lainnya. Tradisional antara lain, kemampuan untuk menyediakan arus informasi interaktif dan informasi yang diperoleh dapat berupa audio-visual yang memiliki daya tarik tinggi.

Kondisi dan situasi saat ini sangat mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif. Integrasi teknologi dengan media pembelajaran ini sangat terasa, terutama selama masa pandemi. Dimana para pendidik dituntut untuk mendorong siswa memiliki kesempatan untuk berkontribusi secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, dan media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu metode yang efektif untuk memfasilitasi proses tersebut. Media pembelajaran adalah elemen kunci dalam proses dan pengembangan pembelajaran. Dorongan sangat menentukan, karena individu yang tidak memiliki keinginan untuk proses pembelajaran tidak akan mampu menjalani **aktivitas** pembelajaran (Elvira, Neni Z, 2022) Karena motivasi belajar adalah Salah satu komponen krusial dalam proses pendidikan dimana terjadi hubungan yang konstruktif antara pengajar dan peserta belajar untuk meraih sasaran pendidikan.

Motivasi memegang peranan yang sangat signifikan dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa individu yang tidak memiliki motivasi untuk pembelajaran tidak dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran seorang siswa sangat dipengaruhi oleh motivasi. Motivasi

adalah salah satu komponen utama untuk mencapai tujuan pendidikan. Tanpa motivasi, siswa akan mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan. Dengan demikian setiap individu perlu memiliki semangat untuk belajar.

Motivasi berperan sebagai dasar bagi peserta didik perlu berusaha untuk mencapai hasil belajar yang terbaik, di mana hasil tersebut akan menjadi acuan dalam menilai pencapaian kompetensi yang diharapkan. Nilai yang diperoleh dari proses pembelajaran juga berpengaruh pada ketuntasan belajar siswa, yang dapat mempengaruhi apakah siswa dapat melanjutkan ke jenjang berikutnya (Yogi Fernando et al., 2024). Motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran akan menghasilkan pencapaian yang memuaskan. Dengan demikian jika seseorang berusaha dengan tekun dan didukung oleh motivasi yang tinggi, sehingga peserta didik akan meraih prestasi yang baik. Ini menunjukkan bahwa tingkat motivasi siswa memiliki dampak besar terhadap pencapaian prestasinya dalam belajar.

Motivasi belajar juga bisa meningkatkan komunikasi guru memiliki peranan yang krusial dalam interaksi dengan siswa, dimana membimbing dan mengarahkan proses belajar siswa. Maka dari itu, guru perlu terus-menerus memberikan dorongan untuk belajar pada para peserta didik dalam menyusun rencana aktivitas pembelajaran di kelas, agar mereka menjadi lebih terlibat tidak merasa bosan, serta termotivasi dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, guru dapat merancang kegiatan pembelajaran melalui menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan di kelas. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi dalam proses pembelajaran, aktivitas pembelajaran merupakan sebuah sistem yang mencakup elemen-elemen penting

yakni guru, siswa, materi, strategi, sumber belajar, dan media ajar yang digunakan. Dalam hal ini pendidik harus mampu menerapkan model, metode, teknik dan strategi yang tepat selama kegiatan pembelajaran tersebut memungkinkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan dengan baik. Selain itu, alat atau media yang digunakan juga sangat berpengaruh dalam pembelajaran juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

Menurut (Afiani & Faradita, 2021) mengemukakan bahwa kegiatan belajar adalah aktivitas memberikan informasi dan pengetahuan yang dilakukan melalui interaksi antara guru dan siswa. Sehingga, pendidik perlu merancang media pembelajaran yang dapat mempertinggi motivasi siswa dalam proses pembelajaran belajar peserta didik dan disukai oleh siswa. Hal ini juga sesuai menurut (Simanjuntak et al., 2022) bahwa media dalam pembelajaran sangat efektif, menumbuhkan minat, dan mendorong siswa untuk berkontribusi terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Sebab itu, siswa mampu dengan cepat menangkap materi yang diajarkan oleh guru.

Menurut informasi yang didapatkan melalui wawancara peneliti dengan seorang guru kelas V di SDS Muhammadiyah 21 Medan, diperoleh informasi bahwa guru kelas selalu menggunakan metode ceramah dan hanya berpatokan dengan buku pelajaran dalam kegiatan pembelajaran dan belum pernah mencoba model pembelajaran yang bervariasi. Kegiatan belajar mengajar dengan metode ceramah meliputi penjelasan terhadap suatu materi dan diiringi dengan sesi tanya jawab dengan siswa dan dilanjutkan dengan kegiatan mencatat dan latihan soal.

Guru kurang memaksimalkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, yang menjadikan guru sebagai fokus utama dalam kegiatan belajar.

Hal ini mengakibatkan siswa menjadi pasif akibat kurangnya kontribusi mereka dalam proses pembelajaran siswa telah terbiasa untuk menyerap seluruh materi yang disajikan oleh pengajar. Situasi ini berdampak pada motivasi belajar siswa yang cenderung rendah, terutama dalam pembelajaran IPAS di mana didapatkan data dari guru nilai IPAS yang didapatkan berupa nilai rata-rata pencapaian motivasi belajar siswa yang rendah dari KKM menunjukkan bahwa nilai ini belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan oleh sekolah, yaitu 70.

**Tabel 1.1**

**Data Nilai ketuntasan UTS siswa Kelas V A dalam mata pelajaran IPAS**

No	Siswa	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Laki – Laki	70	4	7
2	Perempuan	70	4	5
3	Jumlah		8	12

Dari informasi tersebut, dapat dilihat bahwa banyak siswa kelas 5 A yang nilai IPAS-nya masih kurang dari rata-rata KKM. Dari 20 siswa, 8 siswa yang memiliki nilai IPAS melebihi KKM, sementara 12 siswa lainnya masih belum mencapai KKM. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam menguasai materi diajarkan oleh pendidik. Padahal, seharusnya siswa diharapkan dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), yang ditetapkan pada nilai 70 atau lebih.

Dan dari data diatas dapat juga disimpulkan kurangnya aspek psikomotorik pada siswa. Aspek psikomotorik itu adalah keterampilan siswa atau tindakan

siswa dalam kelas. (Arsyad & Saleh, 2022) Keterampilan yang diraih oleh peserta didik setelah mereka mendapatkan pengalaman belajar. Psikomotorik berkaitan dengan tingkat motivasi belajar peserta didik yang tercermin melalui tindakan sebagai bukti capaian dari kompetensi pengetahuan. Tindakan ini Sebagai dampak dari tercapainya kompetensi pengetahuan siswa.

Solusi potensial untuk masalah tersebut adalah dengan memberikan motivasi Pembelajaran peserta didik dalam proses pembelajaran, terdapat sejumlah model pembelajaran yang mengikutsertakan siswa supaya dapat memotivasi mereka, salah satu cara yang dapat diterapkan dalam proses belajar adalah dengan memanfaatkan media interaktif. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media interaktif merupakan alat yang berfungsi sebagai penghubung yang memiliki karakteristik interaksi aktif dan saling beraksi. Media pembelajaran interaktif adalah sarana yang menghubungkan informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas media dapat diukur dari kemampuannya dalam memotivasi serta memberikan dorongan kepada peserta didik agar belajar dengan semangat dan membuat mereka merasa tertarik dengan materi yang disampaikan oleh pengajar (Pangkep, 2024).

Pengaruh model kegiatan interaktif pada saat pembelajaran IPAS merupakan upaya untuk memecahkan masalah yang ada melalui seperangkat proses perancangan, pembuatan, dan penilaian. Aktivitas pembelajaran tidak hanya terfokus pada pengembangan produk pembelajaran IPAS, tetapi juga pada metode perancangan pembelajaran dan penggunaannya. Dengan media menggunakan media ini dapat mengetahui hasil motivasi siswa dalam kegiatan

belajar IPAS. Dari sini, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa berasal dari dalam diri mereka sendiri mereka, yang secara tidak sadar mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam aktivitas belajar. Motivasi yang berkembang pada siswa adalah faktor pendorong dan dorongan untuk menjalankan kegiatan belajar, sehingga memicu motivasi untuk belajar memiliki pengaruh yang signifikan mencapai tujuan pembelajaran, memotivasi siswa dalam proses belajar merupakan salah satu cara untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, penulis memilih judul penelitian berupa **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas V SDS Muhammadiyah 21 Medan”**.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Dengan memperhatikan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti dapat mengenali isu-isu yang timbul yaitu:

1. Tingkat motivasi belajar siswa yang rendah disebabkan oleh kesulitan mereka untuk memahami materi pelajaran.
2. Siswa memiliki motivasi yang rendah dalam sistem pembelajaran.
3. Tidak tercapainya kriteria ketuntasan minimal pada pembelajaran IPAS.
4. Guru kurang dalam menggunakan media pembelajaran.
5. Minimnya keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran menjadikan guru sebagai fokus utama dalam kegiatan belajar.

### **1.3 Batasan Masalah**

penelitian ini akan dilaksanakan permasalahan ini dibatasi dengan fokus terkait pemanfaatan media interaktif untuk mendorong motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas V SDS Muhammadiyah 21 Medan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Merujuk pada, rumusan masalah dapat dinyatakan :

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa di SDS Muhammadiyah 21 Medan?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas eksperimen yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran IPAS di kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata Pelajaran IPAS di kelas V SDS Muhammadiyah 21 Medan?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Merujuk pada perumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. di SDS Muhammadiyah 21 Medan.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPAS kelas V SDS Muhammadiyah 21 Medan.

3. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata Pelajaran IPAS kelas V SDS Muhammdiyah 21 Medan.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **a. Manfaat Praktis**

Motivasi belajar merupakan faktor yang dapat mendorong siswa untuk lebih lebih bersemangat dalam aktivitas belajar. Motivasi ini bersumber dari dalam diri siswa. dan berperan sebagai pendorong untuk mencapai tujuan akademik, seperti menguasai materi yang diajarkan guru.

#### **1. Bagi Peneliti**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SDS Muhammdiyah 21 Medan.

#### **2. Bagi Guru**

Diharapkan Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan sumber informasi bagi para guru terkait media pembelajaran yang diterapkan.

#### **3. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber informasi bagi para guru mengenai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### **4. Bagi Siswa**

Berpotensi dalam mendorong motivasi belajar siswa serta meningkatkan konsentrasi mereka serta memperkuat keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran dan juga untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap materi.

#### **b. Manfaat Teoritis**

Dari segi teori, penelitian ini berguna sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran interaktif serta untuk mengembangkan penelitian lain yang memanfaatkan model pembelajaran interaktif guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut (Tabuk & Banjar, 2023) dalam Purba (2021), “media merupakan elemen atau kombinasi elemen yang dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pengetahuan. Penggunaan media ini dapat memotivasi peningkatan kemampuan berpikir, kemampuan merasakan, kemampuan memperhatikan, serta mendorong keinginan peserta didik untuk menjalani dan terlibat dalam pengalaman yang berkembang. Menurut (haryani, 2021) dalam (Djamarah, 2010) Media pembelajaran merujuk pada semua alat bantu yang berfungsi sebagai media dalam menyampaikan informasi demi mencapai tujuan pembelajaran. Sementara itu, menurut (Septiadi et al., 2022) menjelaskan bahwa medi pembelajaran merupakan alat, sarana, dan Alat yang digunakan untuk menyampaikan atau membawa informasi dan pesan. Oleh karena itu, Media ini mampu merangsang pikiran, perasaan, tindakan, minat, dan perhatian siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dalam diri mereka.

Sedangkan menurut (Efrianova et al., 2023) Media meliputi segala hal yang berperan sebagai jembatan atau sebagai penghubung antara penyampai informasi, yaitu pendidik, dan penerima informasi, yaitu siswa, dengan tujuan untuk memotivasi dan mendorong partisipasi mereka dalam proses pembelajaran secara

menyeluruh dan bermakna. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti menstimulasi pikiran, emosi, serta mendorong siswa, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif untuk memperkaya pengetahuan siswa. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran dapat diwujudkan secara optimal (Ani Daniyati et al., 2023).

Berdasarkan pandangan para ahli yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang berfungsi sebagai alat atau penghubung antara penyampai informasi, yaitu guru, dan penerima informasi, yaitu siswa. Tujuannya adalah untuk menyampaikan informasi dan merangsang pemikiran dan emosi siswa, serta mendorong proses pembelajaran untuk meraih tujuan yang diinginkan.

Alat bantu belajar berperan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat mendorong motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran belajar. Di samping itu, media pembelajaran juga berperan sebagai alat yang mendukung proses pengajaran, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi. Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis dan alat yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media juga dapat dipahami sebagai alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, serta pemanfaatan media juga bisa berfungsi sebagai sarana hubungan serta interaksi antara pengajar dan siswa, sehingga siswa bisa terlibat dalam dapat berperan sebagai media hubungan atau interaksi di antara guru dan siswa secara terencana. Yang bertujuan untuk menjadikan proses pembelajaran lebih efisien dan efisien. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah alat bantu

yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik mendukung proses pengajaran, dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran dapat berupa teknologi digital, visual, audio, cetak, atau kombinasi dari beberapa bentuk pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai berpotensi meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran proses belajar serta memperdalam pemahaman materi, serta mengembangkan keterampilan dan kemampuan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi salah satu aspek penting dalam proses pendidikan yang efektif dan efisien.

Media pembelajaran mencakup segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi ajar dan mendukung proses belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Alat bantu pembelajaran juga sering dipahami sebagai sarana atau teknologi yang dimanfaatkan untuk memaksimalkan proses pengajaran dan pembelajaran meningkatkan mutu pembelajaran, serta memfasilitasi hubungan antara guru dan siswa.

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut (Tahun et al., 2021) manfaat media mengajar, antara lain:

1. Dapat mendukung siswa selama proses pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan materi.

2. Dengan menggunakan alat bantu, serta konsep (tema) pengajaran yang bersifat abstrak dapat direalisasikan dalam bentuk konkrit.
3. Aktivitas belajar mengajar menjadi lebih menarik dan bervariasi
4. Sebagai alat indera, media ini mampu menginterpretasikan dan berkomunikasi, sehingga kekurangan dari satu indera dapat diimbangi oleh keunggulan indera lainnya.

Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut (Abdillah et al., 2021) adalah antara lain:

1. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa, yang pada akhirnya dapat memotivasi mereka untuk lebih tertarik dalam belajar.
2. Materi pembelajaran disampaikan dengan cara yang lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa.
3. Pendekatan dalam proses pembelajaran menjadi lebih beragam, tidak hanya terbatas pada komunikasi lisan.
4. Siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar, karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga mengamati secara langsung, berlatih, dan melakukan praktik.

Secara umum menurut (Syamsiani Syamsiani, 2022) media memiliki manfaat dalam kegiatan belajar mengajar dimana dapat memperlancar hubungan interaksi yang berlangsung adalah hubungan antara pengajar dan siswa menjadikan proses belajar menjadi lebih optimal dan berarti. Menurut (Sari, 2024) manfaat media itu juga sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa yang berpotensi meningkatkan semangat mereka untuk belajar.
2. Materi pengajaran menjadi lebih jelas dan mudah dipahami, memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
3. Pendekatan proses pembelajaran yang diterapkan bervariasi, tidak hanya bergantung pada komunikasi lisan dari pengajar, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan pengajar tetap energik.

Jadi, kesimpulannya, keuntungan dari media pembelajaran dirancang untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar meningkatkan semangat proses pencapaian belajar siswa dan mempermudah mereka dalam memahami materi, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif serta mendukung terjadinya komunikasi antara guru serta siswa.

Manfaat media pembelajaran juga dapat mempermudah pemahaman materi pelajaran, mengembangkan keterampilan dan kemampuan siswa, media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan analisis kritis siswa. Di sisi guru, juga memanfaatkan media pembelajaran sangat bermanfaat, yaitu mendukung guru dalam menyampaikan materi, serta membantu dalam mengevaluasi kemajuan siswa dan mengembangkan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi.

Dengan menggunakan media dapat meningkatkan perhatian media pembelajaran sangat bermanfaat, yaitu mendukung guru dalam menyampaikan materi menarik dapat mengalihkan perhatian siswa dari hal – hal yang mengganggu dan memfokuskan mereka pada materi pelajaran. Media yang tepat

dapat memperjelas konsep yang akan diajarkan dan dapat mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran mengajukan pertanyaan, serta berdiskusi dengan teman sekelas.

Media pembelajaran membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyajikan materi secara menarik dan interaktif, sehingga memperdalam pemahaman dan retensi siswa. Media pembelajaran juga mendukung terjalinnya interaksi antara pengajar dan peserta didik, serta meningkatkan motivasi dan minat dalam proses belajar. Jika dirangkum, manfaat dari media pembelajaran adalah:

1. Meningkatkan motivasi dan minat belajar.
2. Mengembangkan kemampuan adaptasi siswa
3. Meningkatkan interaksi sosial.
4. Mengembangkan kemampuan kolaborasi.

### **c. Jenis – Jenis Media Pembelajaran**

Menurut (Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, 2020) Media pembelajaran dibagi menjadi tiga kategori, yaitu

#### **1. Media Visual**

Media visual adalah alat atau sumber pembelajaran yang menyampaikan pesan dan informasi, terutama materi pelajaran, dengan cara yang menarik dan kreatif serta dapat dipahami melalui indera penglihatan. Dengan demikian, media visual ini memiliki keterbatasan penggunaannya, terutama bagi individu yang tunanetra, karena media ini hanya dapat diakses melalui penglihatan.

## **2. Media Audio**

Media audio, yang berfokus pada aspek pendengaran adalah salah satu jenis media pembelajaran yang menyampaikan materi atau pesan ajar dengan cara yang menarik dan inovatif, serta hanya dapat diakses melalui indera pendengaran. Ini disebabkan karena media ini hanya terdiri dari suara.

## **3. Media Audio Visual**

Media audiovisual ialah salah satu jenis sumber pembelajaran yang menyampaikan informasi atau materi ajar dengan pendekatan yang menarik dan inovatif menggunakan kedua indera pendengar dan penglihatan. Media ini terdiri dari suara dan gambar.

(عق وچک et al., 2018) juga berpendapat Jenis-jenis media tersebut meliputi::

1. Media audiovisual yang interaktif dan bergerak yang menampilkan suara, gambar, simbol, dan gerakan.
2. Media statistik audio visual yang menyajikan suara, gambar, grafik, dan simbol.
3. Media statistik audio visual yang menyajikan suara, gambar, grafik, dan symbol.
4. Media visual yang bergerak yang menampilkan gambar, grafik, simbol, dan animasi.

5. Media visual berbasis statistik yang menampilkan gambar, grafik, dan simbol.
6. Media semi-dinamis yang menyajikan grafik, simbol, dan gerakan.
7. Media audio yang hanya menyajikan suara.

Dari berbagai pendapat yang telah disampaikan, terlihat bahwa terdapat banyak jenis media pembelajaran yang beragam. Seiring dengan kemajuan zaman, terdapat beragam jenis media yang tersedia juga semakin meningkat. Di antara berbagai media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah media metode pembelajaran interaktif. Alat ini Pembelajaran Interaktif akan memberikan pengalaman belajar yang menarik karena berbasis video pembelajaran audio visual yang menggabungkan gambar dan suara. Pemilihan media pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap efektivitas proses belajar mengajar.

Pembelajaran yang berbasis audio-visual adalah metode yang memanfaatkan perpaduan antara suara (audio) dan gambar (visual) dan gambar Bergerak atau tidak bergerak (visual) untuk menyampaikan materi pelajaran. Tujuannya adalah meningkatkan pemahaman, retensi dan minat belajar siswa.

Manfaat Pembelajaran Audio-Visual:

1. Meningkatkan minat belajar
2. Mempermudah pemahaman materi
3. Mengembangkan keterampilan visual
4. Meningkatkan interaksi
5. Fleksibilitas waktu belajar

## 6. Akses ke sumber belajar global

### 2.1.2 Motivasi Belajar

(Elvira, Neni Z, 2022) menyatakan motivasi dalam belajar termasuk salah satu aspek yang memengaruhi kesuksesan seorang peserta didik dalam proses belajar. Motivasi juga adalah salah satu elemen krusial dalam proses pembelajaran. Tanpa motivasi, siswa akan mengalami kesulitan untuk mewujudkan cita-cita mereka. Karena itu, setiap individu perlu memiliki semangat untuk belajar (Yogi Fernando et al., 2024) juga mengungkapkan bahwa selama proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek penting yang dinamis. Seringkali, siswa dengan prestasi rendah bukan disebabkan oleh rendahnya kemampuan mereka, tetapi oleh kurangnya motivasi untuk belajar, yang membuat mereka kurang berusaha untuk memfokuskan seluruh kemampuannya.

(Emda, 2018) menunjukkan bahwa motivasi adalah salah satu elemen yang krusial dan berubah-ubah. Sering kali, siswa yang memiliki prestasi rendah bukan karena kurangnya kemampuan, melainkan karena minimnya motivasi untuk belajar, sehingga mereka tidak berupaya mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Dalam pembelajaran konvensional yang mengandalkan pendekatan ekspositori sering kali mengabaikan aspek motivasi. Para guru cenderung memaksa siswa untuk menerima informasi yang disampaikan. Situasi ini tidak menguntungkan, karena peserta didik tidak dapat belajar secara efektif, yang pada gilirannya memengaruhi hasil belajar yang juga kurang memuaskan.

(Diandaru, 2023) Motivasi belajar adalah keadaan di mana peserta didik memiliki dorongan untuk melakukan suatu aktivitas. Motivasi ini merupakan aspek dinamis yang krusial dalam proses pembelajaran, yang memerlukan upaya konkret dari guru untuk mempertahankan atau bahkan meningkatkannya. Kadang-kadang, pencapaian belajar peserta didik yang tidak cukup memuaskan diakibatkan oleh ketidakmampuan mereka, melainkan sering kali akibat menurunnya motivasi belajar.

Motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Ini disebabkan oleh fakta bahwa individu yang menunjukkan motivasi dalam belajar yang rendah tidak akan dapat melaksanakan kegiatan belajar dengan baik. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan seorang siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, motivasi juga berfungsi sebagai salah satu tujuan dalam pembelajaran. Tanpa adanya motivasi, siswa akan kesulitan untuk mencapai dalam kegiatan belajar. Selain itu motivasi juga berfungsi sebagai salah satu sasaran (Elvira, Neni Z, 2022).

Selama proses pembelajaran, motivasi memainkan peran yang sangat krusial, karena peserta didik tidak memiliki motivasi untuk belajar tidak akan dapat menjalankan aktivitas dalam proses belajar dengan baik. Motivasi berperan sebagai dasar bagi siswa untuk mencapai tingkat motivasi belajar yang efektif, yang pada gilirannya akan menjadi pedoman untuk mencapai pencapaian kompetensi yang diinginkan. Nilai yang diperoleh dari hasil belajar juga berkontribusi dalam menilai keberhasilan belajar siswa, yang berdampak pada kemampuan siswa untuk melanjutkan ke tingkat berikutnya.

Motivasi belajar tidak sekadar berfungsi sebagai penggerak untuk meraih hasil belajar yang optimal, serta mencakup usaha untuk meraih tujuan pembelajaran. Dorongan untuk belajar memiliki peran yang krusial dalam kesuksesan seorang siswa. Hasil belajar akan maksimal jika didukung oleh motivasi yang kuat. Semakin relevan motivasi yang diberikan, semakin baik hasil belajar yang diperoleh. Dengan demikian, motivasi selalu memengaruhi tingkat usaha belajar siswa.

Motivasi belajar adalah kondisi yang dimiliki oleh individu, dimana terdapat dorongan untuk melakukan usaha dalam suatu tindakan demi mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar pada siswa adalah keinginan atau dorongan yang mendorong mereka untuk terlibat dalam aktivitas belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi belajar adalah keadaan yang ada dalam diri seseorang, di mana terdapat dorongan untuk menjalankan aktivitas dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Pada siswa, motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong untuk belajar, yang merupakan kondisi yang ada dalam diri mereka, dimana terdapat dorongan untuk melaksanakan suatu aktivitas demi mencapai hasil yang diinginkan.

Motivasi belajar memiliki kontribusi yang signifikan bagi siswa karena berfungsi sebagai pendorong utama dalam meraih keberhasilan akademik. Tanpa motivasi, proses belajar bisa terasa berat, membosankan, dan kurang efektif. Motivasi yang kuat akan membangkitkan semangat siswa untuk aktif mencari ilmu, mengatasi tantangan, dan tidak mudah menyerah, seperti rasa ingin tahu, minat terhadap materi pelajaran, atau keinginan untuk mengembangkan diri.

Motivasi ini lebih kuat dan bertahan lama karena didasari oleh kebutuhan dan keinginan pribadi.

Untuk mendorong motivasi belajar siswa, terdapat beberapa langkah yang dapat diambil. Pertama, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung. Pengajar dapat mengimplementasikan metode pembelajaran dan interaktif dan bervariasi, serta menyajikan contoh-contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selanjutnya, memberikan penghargaan dan pengakuan atas usaha dan kemajuan yang telah dicapai siswa, sekecil apapun. Ini akan meningkatkan keyakinan diri dan memotivasi semangat belajar mereka untuk terus belajar. Ketiga, membantu siswa menetapkan tujuan belajar yang realistis dan terukur, serta ini akan memperkuat keyakinan diri mereka dan mendorong semangat untuk terus belajar

### **2.1.3 Media Pembelajaran Interaktif**

**Gambar 2.1.3 Contoh Media Interaktif**



#### **a. Pengertian Media Interaktif**

Berdasarkan (KBBI) mendefinisikan media interaktif sebagai sarana yang berfungsi sebagai sarana atau penghubung yang terkait dengan komputer, dimana terdapat interaksi timbal balik dan aktivitas yang saling menguntungkan. Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas Adalah elemen yang memegang peranan signifikan dalam mendorong motivasi belajar siswa. Cara dan bentuk proses pembelajaran yang diterapkan akan mempengaruhi motivasi belajar siswa, karena motivasi tersebut akan terbentuk jika suasana pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan dan menarik minat siswa untuk mengeksplorasi hal-hal baru. Penerapan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk mengatasi masalah kebosanan di kelas.

Penguatan motivasi belajar siswa dapat dicapai melalui ide baru pemanfaatan media pembelajaran. Alat bantu pembelajaran yang menarik dan interaktif yang diterapkan oleh guru akan membangkitkan semangat belajar siswa (Roosita et al., 2022) Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dicapai dengan melakukan kreativitas dalam pemanfaatan media pembelajaran. Pemilihan media yang menarik dan interaktif akan oleh guru akan memicu semangat belajar siswa.

(Amatullah & Ab, 2022) Juga dijelaskan media Interaktif adalah suatu sistem penyampaian materi yang menyajikan video rekaman dan memungkinkan audiens (siswa) untuk mengendalikan konten melalui komputer. Dalam media ini, Siswa tidak hanya mendengarkan dan menonton video serta tidak hanya suara, tetapi juga memberikan umpan balik aktif yang akan memengaruhi kecepatan dan urutan penyampaian materi.

Media interaktif adalah kombinasi dari perangkat lunak (software) yang menggabungkan gambar, video, animasi, dan suara memberikan peluang kepada pengguna untuk berinteraksi secara langsung. Teknologi multimedia serta mengintegrasikan berbagai jenis media ini diharapkan mampu mengatasi berbagai hambatan dalam pembelajaran, terutama dalam memahami konsep-konsep matematika. Dengan kombinasi visual, animasi, dan audio, multimedia interaktif dapat menyajikan konten dengan cara yang menarik (Novitasari, 2016).

(Cahyati et al., 2018) Media interaktif mencakup berbagai media seperti teks, gambar bergerak, video, suara, dan permainan digital disajikan dengan cara menarik dan interaktif, cara yang lebih efisien. Dengan adanya media interaktif ini, guru dapat lebih mudah melakukan mengajarkan pengenalan huruf dan penyusunan ungkapan yang berarti. Media interaktif yang efektif ini memuat berbagai materi sehingga memudahkan pengajar dalam menyampaikan informasi dan mampu menarik perhatian anak untuk belajar.

Proses pembelajaran yang memanfaatkan media interaktif sangat menarik, mudah dimengerti, dan tidak membosankan, sehingga media ini dirancang sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan, khusus untuk anak-anak prasekolah. Media Interaktif adalah media yang menyajikan video yang melibatkan computer yang berisi rekaman suara dan gambar beserta teks yang menjelaskan pembelajaran atau materi yang akan disampaikan oleh pengajar kepada siswa.

Media interaktif telah mengtransformasi cara kita mengonsumsi informasi dan berinteraksi dengan dunia maya. Dengan kemampuannya untuk melibatkan

pengguna secara aktif, media interaktif memiliki potensi besar untuk mengubah berbagai aspek kehidupan kita. Media interaktif merupakan jenis media yang memberikan kesempatan kepada pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan materi yang disajikan konten, baik melalui input data, pilihan, atau kontrol lainnya.

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu pendekatan dalam pendidikan yang menggunakan teknologi digital untuk menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan mendorong keterlibatan aktif siswa. Dengan menggunakan metode pembelajaran tradisional yang cenderung pasif, Media interaktif mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar ini dapat terwujud melalui pemanfaatan berbagai macam platform dan alat digital, contohnya meliputi perangkat lunak pendidikan, aplikasi, video pembelajaran interaktif, permainan edukatif, simulasi, dan platform pembelajaran online

Inti dari media pembelajaran interaktif adalah adanya timbal balik atau interaksi antara siswa dan materi pelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi hanya bersifat satu arah, tetapi juga ikut berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dapat memberikan respons, menjelajahi konten secara mandiri, dan menerima umpan balik. Keunggulan media pembelajaran interaktif antara lain dapat meningkatkan siswa bukan hanya mendapatkan informasi secara satu arah, tetapi juga berperan aktif dalam proses pembelajaran mengakomodasi gaya belajar yang berbeda, serta memberikan peluang untuk belajar secara mandiri dan dengan pendekatan yang lebih luwes.

Sehingga, media pembelajaran interaktif menjadi salah satu inovasi yang berarti dalam bidang pendidikan modern yang bertujuan untuk memperbaiki standar pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di zaman digital. Media pembelajaran interaktif dapat mendukung siswa dalam meningkatkan semangat belajar. Memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, Mengembangkan keterampilan berpikir kritis, Mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi, mengaplikasikan keterampilan yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

#### **b. Tujuan Media Interaktif**

(Sri Widoyoningrum, 2023) mengemukakan tujuan dari media interaktif itu sama dengan media yang lain untuk dapat mengaktifkan motivasi dan rangsangan belajar, dan membangkitkan minat yang baru. Bahkan media interaktif dipercaya membawa pengaruh terhadap psikologis peserta didik. Pada tahap orientasi, media pembelajaran sangat membantu keefektifan transfer informasi dan pembelajaran, kriteria tujuan secara keseluruhan yaitu kesesuaian kinerja media dengan tujuan pembelajaran.

Media interaktif juga memiliki tujuan yang penting karena dapat membantu seorang guru dalam memudahkan penyampaian informasi kepada peserta didik dan menjadikan proses belajar lebih aktif dan menyenangkan (Industri, 2018). Media interaktif dengan berbasis penggunaan teknologi akan sangat mendukung proses pembelajaran karena teknologi merupakan suatu pendekatan menurut sudut pandang perangkat keras yang bertujuan untuk media pelaksanaan proses pendidikan.

Media interaktif juga memiliki tujuan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan stuaasi belajar, pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa menajdi termotivasi. Penggunaan media interaktif menciptakan pembelajaran yang efektif, selain tu guru juga dapat mengajar dengan efisien (Syuhendri et al., 2021). Media interaktif juga dapat dijadikan sebagai media yang dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

(Puspita & Listiadi, 2023) juga mengatakan tujuan dari media interaktif itu :

1. Meningkatkan minat dan motivasi belajar.
2. Memperdalam pemahaman materi pelajaran.
3. Mengembangkan keterampilan praktis dan analitis.
4. Meningkatkan interaksi sosial dan kolaborasi.
5. Mengoptimalkan proses belajar mengajar.

Media interaktif dalam pembelajaran sangat berperan dalam pembelajaran siswa seperti membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif sehingga motivasi siswa lebih semangat dan aktif. Menyajikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami dengan menggunakan audio visual dengan beragam gambar yang ingin guru paparkan atau yang ingin dijelaskan. Dengan menggunakan media ini juga dapat memberikan umpan balik yang positif dan mendorong siswa untuk terus belajar.

Media interaktif yang didukung oleh teknologi akan sangat membantu dalam proses pembelajaran, karena teknologi dapat dipahami dari aspek perangkat keras. Tujuannya adalah untuk memperkuat pendidikan melalui pemanfaatan alat-alat pengajaran seperti perangkat pembelajaran, laboratorium bahasa, dan metode

pengajaran terprogram, televisi sirkuit tertutup, film, slide, simulator, proyektor overhead, perekam video, dan lain-lain.

Media interaktif dibuat untuk membuat proses pembelajaran lebih efisien dan menyenangkan. Pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran bisa menggabungkan unsur permainan dengan belajar, dengan video yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi perihal video yang ditayangkan. Seperti media yang lainnya tujuan media pembelajaran interaktif dirancang untuk memenuhi tujuan pembelajaran.

Tujuan dari media belajar interaktif yang ditujukan untuk siswa sangatlah beragam dan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara keseluruhan, media interaktif bertujuan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, dan berfokus pada siswa. Media interaktif dengan unsur-unsur seperti gambar, video, animasi dan simulasi, mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, siswa akan lebih terdorong untuk belajar dan berkontribusi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Media interaktif memberikan peluang untuk memberikan peluang kepada siswa agar dapat belajar secara mandiri, sesuai dengan ritme dan kemampuan masing-masing gaya belajar masing-masing. Siswa dapat mengulang materi, menjelajahi topik yang berbeda, dan berinteraksi dengan konten pembelajaran sesuai kebutuhan mereka. Media interaktif mengajak siswa agar dapat berkontribusi secara aktif dalam proses pembelajaran. Unsur-unsur seperti kuis,

permainan, dan simulasi interaktif memfasilitasi siswa untuk berkontribusi, berinteraksi, dan menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari.

### **c. Langkah – langkah Media Pembelajaran Interaktif**

(Arda et al., 2021) langkah – langkah media interaktif:

1. Analisis kebutuhan, seperti analisis pasar, pengguna, kurikulum, media, dan sarana
2. Pemilihan tema
3. Penyusunan kerangka isi
4. Penulisan teks
5. Pengumpulan materi
6. Pembuatan diagram alir (flowchart)
7. Pembuatan diagram alir (flowchart)
8. Evaluasi dan revisi

(Koesnandar, 2019) juga memaparkan langkah – langkah membuat media pembelajaran interaktif yaitu :

1. Analisis kebutuhan
2. Pemilihan topik
3. Penyusunan kerangka isi
4. Penulisan naskah
5. Pelaksanaan produksi
6. Evaluasi dan perbaikan

Dari 2 pakar tersebut hampir sama cara membuat media pembelajaran interaktif, tetapi penulis mengikuti cara (Koesnandar, 2019). Media Interaktif tidak

jauh dengan computer sebelum membuat media pembelajaran guru harus mengetahui apa saja kebutuhan yang harus disampaikan. Kebutuhan disini maksudnya adalah materi yang akan diajarkan, setelah itu guru dapat mulai membuat media pembelajaran dan lebih pentingnya guru harus mengerti menggunakan tehnologi supaya media yang kita paparkan menarik dimata peserta didik dan menjadikan media pembelajaran yang guru sediakan menajadi pusat perhatian peserta didik.

#### **d. Kelebihan Media Interaktif**

(Triana et al., 2021) materi yang akan diajarkan. Selanjutnya, guru dapat mulai merancang media pembelajaran dan lebih (Syuhendri et al., 2021) mengemukakan kelebihan dari media interaktif sebagai berikut:

1. Keunggulan multimedia media interaktif dalam pembelajaran IPA dapat memudahkan penyampaian materi sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa menjadi lebih jelas.
2. Keunggulan multimedia interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam proses pembelajaran IPA memudahkan penyampaian materi, sehingga pesan yang disampaikan lebih gampang dipahami oleh siswa menjadi lebih jelas.
3. Keunggulan multimedia interaktif yang berfungsi sebagai media dalam pembelajaran IPA dapat memperlancar penyampaian materi, sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih terang dan mudah dimengerti.

4. Keunggulan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPA terletak pada kemampuannya untuk memperjelas penyampaian materi ajar, sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih terang dan mudah dimengerti.

(Generasi & Kejuruan, 2023) Berikut kelebihan media pembelajaran Media Interaktif:

1. Memfasilitasi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif
2. Membantu peserta didik mengartikan materi yang sulit diterangkan
3. Membantu melatih siswa agar dapat mandiri dalam memperoleh pengetahuan
4. Membantu menjelaskan materi dengan menggunakan gambar dan animasi yang menarik.
5. Membantu melatih keterampilan peserta didik melalui berbagai kegiatan praktik.
6. Membantu melatih kemampuan peserta didik dengan berbagai kegiatan mencoba

Keunggulan utama dari multimedia interaktif terletak pada kemampuannya untuk mendorong keterlibatan siswa. Dalam kegiatan pembelajaran yang interaktif, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat langsung dengan materi yang diajarkan (Koesnandar, 2019). Ini memberikan dampak positif terhadap motivasi siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Media interaktif mendukung pembelajaran visual yang menarik. Dengan memanfaatkan grafik, animasi, dan gambar yang menarik, materi pembelajaran dapat disajikan

melalui pendekatan yang lebih visual dan menarik. Ini membantu siswa untuk lebih mengerti konsep dan membuatnya lebih mudah diingat.

#### **e. Kelemahan Media Interaktif**

Setelah kelebihan dipaparkan diatas, terdapat pula Media Interaktif kelemahan-kelemahan yakni: Menurut (Maryani & Yani, n.d.) kekurangan dari media interakti itu :

1. Membutuhkan pengetahuan dan keterampilan khusus tentang komputer sebelum digunakan
2. Tidak semua sekolah atau kelas memiliki infokus
3. Memerlukan koneksi internet dan bandget yang besar

(Triana et al., 2021) juga mengatakanKelemahan penggunaan multimedia interaktif mencakup biaya awal yang relatif tinggi dalam proses pengembangan media pembelajaran, keterbatasan keterampilan guru dalam memanfaatkan multimedia, kurangnya dukungan dari pemerintah, serta fasilitas yang masih terbatas untuk pengembangan multimedia (Munawir et al., 2024) kelemahan media pembelajaran interaktif adalah Terkait dengan aspek filosofis, hal ini mencakup: masalah yang muncul dari sudut pandang objektivis dan masalah yang berasal dari sudut pandang konstruktivis.

#### **2.1.4 Indikator**

##### **a. Indikator Motivasi Belajar**

(Nasrah, 2020) beberapa indikator motivasi belajar mencakup:

1. Keinginan serta tekad yang kuat dalam meraih kesuksesan
2. Motivasi dan keinginan untuk terlibat dalam pembelajaran.

3. Harapan serta harapan untuk masa depan yang lebih cerah.
4. Penghargaan terhadap proses pembelajaran yang dijalani.
5. Kegiatan yang menarik yang turut mendukung proses pembelajaran.
6. Lingkungan belajar yang mendukung, menciptakan keadaan yang mendukung siswa untuk belajar dengan baik

Menurut (Beno et al., 2022) indikator motivasi belajar itu keinginan untuk belajar, kedisiplinan, kewajiban untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, serta kesadaran akan nilai pentingnya pengetahuan.

Dari dua pakar tersebut hampir sama isi indikator tentang motivasi belajar, tetapi peneliti memakai pakar (Nasrah, 2020) karena motivasi siswa akan terbentuk ketika kegiatan pembelajaran menarik dan siswa akan belajar dalam suasana yang kondusif, sehingga peserta didik dapat belajar dengan tekun dan serius dan timbullah rasa termotivasi siswa dalam system pembelajaran.

#### **b. Indikator Media Pembelajaran Interaktif**

Indikator media pembelajaran interaktif termasuk dalam kriteria yang diterapkan untuk menilai media pembelajaran yang menggunakan interaktivitas. (Priyonggo & Qosyim, 2018) indikator media interaktif yaitu :

1. Kompatibilitas dengan perangkat mobilitas.
2. Aksesibilitas untuk pengguna disabilitas.
3. Penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti
4. Navigasi yang mudah.
5. Dokumentasi yang memadai.

(Tarigan & Siagian, 2015) juga mengemukakan indikator media interaktif yaitu:

1. Presentasi informasi
2. Kemudahan navigasi
3. Kandungan kognisi
4. Integritas media

Dari dua pakar tersebut dapat dilihat bahwa media interaktif berkaitan dengan teknologi jadi sebagai guru harus bisa memahami atau menggunakan teknologi untuk bisa membuat media pembelajaran interaktif. Peneliti akan mengambil indikator yang pakar (Priyonggo & Qosyim, 2018) karena guru perlu memilih bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa dan memilih video yang jelas untuk dimengerti oleh siswa.

#### **2.1.5 IPA**

Pelajaran yang akan peneliti ajarkan yaitu pelajaran IPA yang membahas materi tentang Bagian-bagian Tumbuhan (Indah Pratiwi, 2021). Ilmu Pengetahuan Alam memiliki fokus permasalahan yang jelas, yaitu objek-objek alam, dan menjelaskan fenomena alam secara sistematis berdasarkan eksperimen dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.

IPAS adalah Studi yang terintegrasi untuk mendukung siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir analitis dan logis. Proses pembelajaran dengan pendekatan IPAS bertujuan untuk menyajikan pengalaman dan memperbaiki keterampilan siswa (Mazidah & Sartika, 2023). Pada Kurikulum Merdeka menggabungkan pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS. Tujuan dari IPAS dalam kurikulum ini adalah untuk menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa, serta mendorong partisipasi aktif siswa, sambil meningkatkan pengetahuan dan

keterampilan mereka. Pembelajaran IPA sangat dekat dengan lingkungan sekitar manusia yaitu Alam (Anggita et al., 2023)

Pembelajaran IPA menjadi landasan bagi siswa untuk memahami ilmu lebih lanjut di jenjang pendidikan berikutnya serta membangun sikap ilmiah yang akan berguna dalam kehidupan sehari-hari, jadi disini peneliti mengambil materi tentang tumbuhan karena tumbuhan juga sangat dekat dengan lingkungan sekitar, siswa juga perlu tau tidak hanya manusia yang makhluk hidup tetapi hewan dan tumbuhan juga, jadi peneliti akan mengajarkan tentang apa – apa berbagai bagian tumbuhan beserta fungsinya.

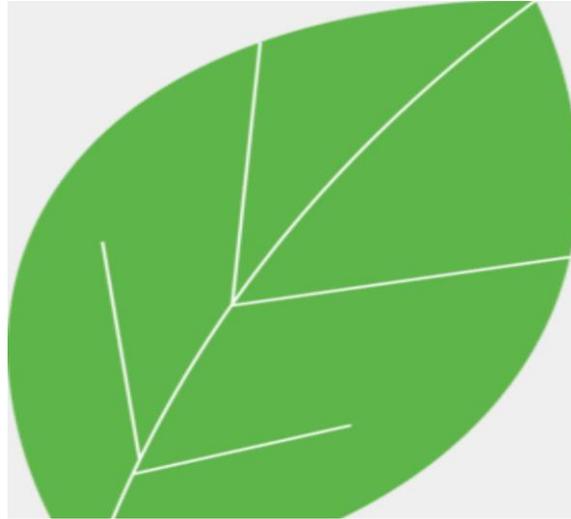
#### **2.1.6 Bagian – Bagian Tumbuhan**

Tumbuhan adalah salah satu bagian penting dari kehidupan yang wajib diketahui oleh peserta didik selain Manusia dan Hewan. Tumbuhan memiliki bagian – bagian dan memiliki fungsi masing – masing seperti:

##### **1. Daun**

Daun berfungsi sebagai sangat krusial dalam kehidupan tanaman. Bagian ini berfungsi selama proses fotosintesis. Di samping itu, daun juga berfungsi sebagai lokasi dimana kloroplas ditemukan, yang terletak dibagian bawahnya. Struktur daun terdiri atas tulang daun, helai daun, pelepah daun, dan tangkai daun yang tersusun secara teratur. Daun muncul dalam berbagai bentuk, mulai dari yang memiliki pola sejajar, berbentuk menjari, hingga yang berbentuk menyirip.

**Gambar 2.1.6 Daun**



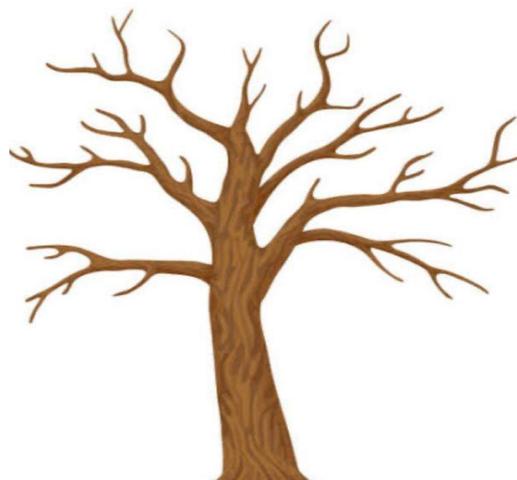
## **2. Batang**

Batang tanaman adalah bagian yang menjadi tempat tumbuhnya ranting.

Bagian tumbuhan ini memiliki berbagai peran, di antaranya:

- a. Mengalirkan cairan dan mengalirkan air serta nutrisi dari akar menuju daun
- b. Mendistribusikan produk fotosintesis yang terjadi di daun akan disalurkan ke semua bagian tubuh tanaman
- c. Berperan sebagai lokasi penyimpanan cadangan nutrisi

**Gambar 2.16 Batang**

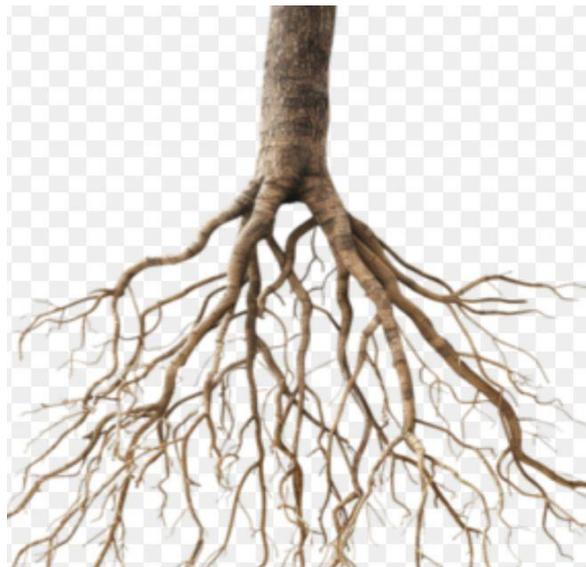


### 3. Akar

Akar tanaman berada di bagian bawah tumbuhan dan umumnya terbenam dalam tanah atau media tanam. Akar tumbuhan terbagi menjadi ada dua tipe akar, yaitu akar tunggang dan akar serabut. Fungsi utama dari akar adalah adalah ini antara lain untuk mendukung tanaman dan memiliki peran penting lainnya

- a. Mengambil nutrisi dari tanah
- b. Mendistribusikan nutrisi, mineral dan air menuju daun melalui batang.
- c. Mengalirkan nutrisi, mineral, dan air ke daun dengan melewati batang.

**Gambar 2.1.6 Akar**



### 4. Bunga

Sebagian tumbuhan memiliki bunga, sementara yang lainnya tidak. Ada tumbuhan yang berbunga dan ada pula yang tidak

**Gambar 2.1.6 Bunga**



## **5. Biji**

Biji sering dianggap sebagai bagian dari buah. Secara umum, biji tumbuhan memiliki fungsi yang sangat krusial, yaitu sebagai awal dari pertumbuhan tanaman baru. Selain itu, biji yang memiliki satu keping dikenal sebagai tumbuhan monokotil.

**Gambar 2.1.6 Biji**



## 2.2 Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang terkait dengan studi yang telah dilakukan meliputi:

- a. (Nisa' & Aryanti, 2023) Hasil penelitian mengindikasikan bahwa pemanfaatan media interaktif dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Kelompok siswa yang menggunakan media interaktif menunjukkan tingkat motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak memanfaatkan media tersebut. Selain itu penggunaan media interaktif juga dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. (Munawir dkk., 2024) Media interaktif pada proses belajar SKI berperan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, beberapa cara yang dapat dilakukan antara lain menghadirkan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa, Memberikan umpan balik yang lebih cepat kepada siswa dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif mereka.
- c. (Syuhada & Risnawaty, 2022) Hasil analisis mengindikasikan pemanfaatan pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif (internet) di sekolah memberikan hasil yang lebih optimal dibandingkan dengan metode yang tidak memanfaatkan multimedia interaktif.

Berdasarkan perbandingan nilai rata-rata, motivasi kelompok yang menggunakan internet lebih tinggi sebesar 10,27% dibandingkan dengan kelompok lainnyakonvensional. Besarnya persentase perolehan nilai dari kedua kelompok pembelajaran tersebut membuktikan pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menulis argumentasi, yang cenderung lebih tinggi.

- d. (H. Raztiani & Indra, 2019) sudah menggunakan media pembelajaran interaktif pada siswa SMKN 1 Cimahi kelas XII TT. Dia mengemukakan dari hasil yang diperolehnya disimpulkan perolehan setiap pernyataan memiliki rata-rata yang baik. Maka, penggunaan media interaktif dapat membantu siswa ketika proses kegiatan pembelajaran di kelas. Dari hasil tersebutlah dapat disimpulkan pula siswa menyukai proses belajar dengan media interaktif. Persentase keseluruhan penyebaran angket dengan 25 responden dari sampel kelas XII TT.B yaitu 7,1% persen. 7,1% ini masuk pada kategori baik. Artinya penggunaan model pembelajaran interaktif pada kelas XII TT.B siswa SMKN 1 cimahi dapat membantu siswa saat proses kegiatan belajar di kelas.
- e. (Cahyaningtias & Ridwan, 2021) Studi tentang efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mata pelajaran PJOK telah dilakukan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Penelitian ini berhasil memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian yang telah ditentukan, yakni pengaruh enggunaan media

pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran PJOK, yang dapat dirangkum dalam beberapa poin. Pertama, hasil rata-rata siswa yang mengerjakan pretest sebesar 84.58, dan rata-rata siswa yang mengerjakan posttest sebesar 91.45 artinya mengalami kenaikan yang signifikan ketika telah diberikan perlakuan. Kedua, siswa memberikan respon positif terhadap penerapan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

### **2.3 Kerangka Konseptual**

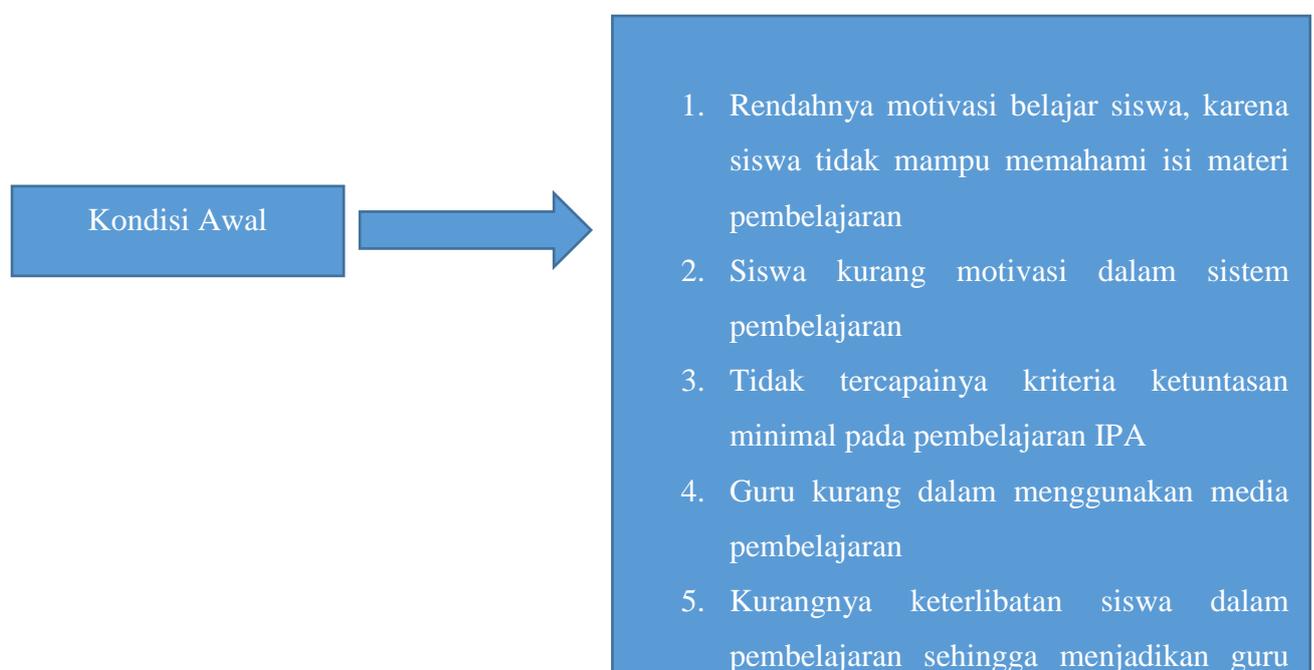
Kerangka konseptual mengacu pada hubungan antara teori dan konsep yang mendasari isu yang diteliti. Selama proses pembelajaran, sangat penting untuk memiliki alat bantu yang memungkinkan penyampaian materi dengan cara yang lebih mudah dimengerti dan menarik perhatian perhatian. Alat bantu ini berupa sarana pembelajaran. Media pembelajaran adalah unsur penting yang menunjang keberhasilan pengajaran. Karena media pembelajaran sangat membantu pengajar dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif ajar serta membantu siswa dalam memahami konten pembelajaran.

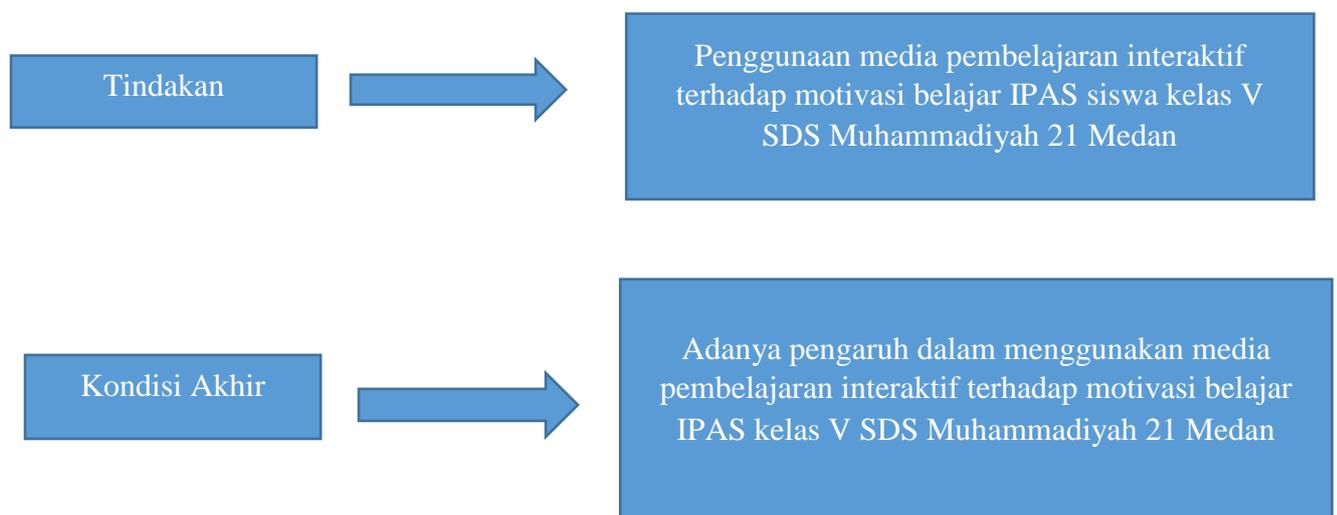
Masih banyak guru di tingkat sekolah dasar yang belum memanfaatkan media pembelajaran dengan maksimal. Guru kurang kreatif sehingga hanya mengandalkan buku paket sebagai pedoman materi dan sekaligus media. Guru juga hanya mengandalkan metode ceramah, sehingga pembelajaran menjadi cenderung monoton dan menyebabkan siswa cepat mengalami kebosanan serta

kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh pengajar, yang pada gilirannya berdampak pada penurunan prestasi belajar siswa.

Media berbasis media audio-visual seperti ini akan lebih membantu siswa agar lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru di kelas. Media Interaktif ini akan menarik minat belajar dan rasa ingin mengetahui peserta didik, sehingga mereka dapat berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media interaktif akan sangat berdampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam mengembangkan Media Interaktif ni, peneliti terlebih dahulu memahami permasalahan dan potensi yang didapatkan, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data pendukung sebagai data awal. Selanjutnya, dilakukan perancangan produk, diikuti dengan validasi desain oleh beberapa pakar, termasuk pakar media, pakar materi, dan pakar bahasa, untuk menilai kelayakan dan akurasi media pembelajaran. Setelah itu, dilakukan perbaikan pada desain produk yang telah divalidasi.

**Tabel 2.1 Kerangka Konseptual**





## 2.4 Hipotesis

Hipotesis dapat dipahami sebagai dugaan sementara atau penjelasan awal yang perlu diuji untuk membuktikan kebenarannya, apakah dugaan tersebut benar atau salah (Maqfiro et al., 2021). Uji hipotesis adalah komponen dalam statistika inferensial yang berfungsi untuk menguji eabsahan suatu klaim berdasarkan analisis statistik dan membuat keputusan mengenai apakah hipotesis tersebut diterima atau ditolak pernyataan tersebut.

Berdasarkan kerangka teoritis dan konseptual penjelasan Sehingga, hipotesis dapat dirumuskan dalam bentuk sebagai berikut:

$H_a$  = Ada pengaruh yang signifikansi antara model pembelajaran Interaktif terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V SDS Muhammadiyah 21 Medan

$H_0$  = Tidak ada pengaruh yang signifikansi antara model pembelajaran Interaktif terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V SDS Muhammadiyah 21 Medan

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Pendekatan Penelitian

##### 3.1.1 Jenis Penelitian

Studi ini bersifat kuantitatif. Studi mengadopsi metode eksperimen semu yang melibatkan dua kelas. Penelitian eksperimen adalah suatu metode yang diterapkan untuk menentukan dampak dari suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol. Berdasarkan pendapat Sumarsan (2021), Metode penelitian adalah suatu pendekatan ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan manfaat tertentu.

Metode penelitian ini sangat berkaitan dengan prosedur, teknik, alat, dan desain yang digunakan dalam suatu. Pada penelitian ini, terdapat dua kelompok yang terlibat, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang bertujuan untuk membandingkan kapabilitas pemahaman siswa selama proses pembelajaran mengenai bagian-bagian tumbuhan sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan

**Gambar 3.1 Rancangan Penelitian**



Keterangan :

O<sub>1</sub> : *Pre-test* ( sebelum diberikan tindakan eksperimen )

O<sub>2</sub> : *Post-test* ( sesudah diberikan tindakan eksperimen )

X : Tindakan menggunakan media

## 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

### 3.2.1 Lokasi

Studi ini akan dilaksanakan di SDS Muhammdiyah 21 Kota Medan yang beralamat di JL. Masjid Taufik, Gg Madrasah No. 05, Tegal Rejo, yang terletak di Medan Perjuangan, Kota Medan, Sumatera Utara. Pelaksanaan penelitian pada T.P 2024/2025.

### 3.2.2 Waktu Penelitian

Studi ni akan dilakukan dibulan Februari 2025.

**Tabel 3.1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian**

No	Kegiatan	Nov 2024	Nov 2024	Des 2024	Jan 2025	Feb 2025	Mar 2025	Apr 2025
1	Pengajuan Judul							
2	Penyusunn Proposal							
3	Bimbingan Proposal							
4	Seminar Proposal							
5	Riset Penelitian							
6	Penulisan Skripsi							
7	Pengesahan Skrisps							
8	Sidang Meja Hijau							

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

(Sulistiyowati, 2017) menyatakan bahwa populasi dapat didefinisikan sebagai keseluruhan elemen yang terlibat dalam suatu penelitian, baik objek maupun subjek yang memiliki karakteristik tertentu. Oleh karena itu, populasi pada dasarnya mencakup semua anggota kelompok manusia, hewan, peristiwa, atau objek yang hidup atau berada dalam sebuah lokasi yang direncanakan dengan baik dapat menjadi dasar untuk menarik kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Populasi dapat mencakup berbagai elemen, seperti guru, siswa, Kurikulum, fasilitas, lembaga pendidikan, interaksi antara institusi pendidikan dan masyarakat, pegawai perusahaan, berbagai jenis tanaman hutan, varietas padi, aktivitas pemasaran, hasil produksi, dan lain-lain.

Dengan demikian, populasi tidak hanya terdiri dari manusia, tetapi juga dapat mencakup organisasi, hewan, karya cipta manusia, serta berbagai objek alam lainnya. Dalam penelitian ini, populasi yang dianalisis mencakup seluruh siswa kelas V di SDS Muhammadiyah 21 Medan, yang berjumlah 40 siswa T.P 2024/2025 yang berjumlah 2 kelas.

**Tabel 3.2 Keadaan Populasi**

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	L	P	
5 A	9	11	20
5 B	8	12	20

#### 3.3.2 Sampel

Menurut (Mandiri, 2022) Sampel, dalam pengertian sederhana, adalah bagian dari populasi yang berfungsi sebagai sumber data utama dalam penelitian. Dengan demikian, sampel merupakan sebagian dari populasi yang mewakili keseluruhan populasi. Sampel berfungsi sebagai representasi dari populasi yang akan diteliti.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk pengambilan sampel adalah total sampling, yaitu teknik di mana seluruh populasi dijadikan sebagai sampel sama dengan jumlah populasi. Alasan untuk menggunakan total sampling karena jumlah populasi di bawah 100. Dengan demikian, jumlah sampel dalam penelitian ini melibatkan 20 siswa, dengan penerimaan materi yang serupa pada saat uji awal dan uji akhir, yaitu dalam mata pelajaran IPAS dengan topik tumbuhan.

### **3.4 Variabel dan Defenisi Operasional**

(Hikmah, 2020) Definisi operasional merujuk pada penjelasan yang menjadikan variabel-variabel yang diteliti dapat diukur secara praktis dalam konteks pengukuran variabel-variabel tersebut. Penjelasan ini memungkinkan konsep-konsep yang bersifat tidak konkret untuk diubah menjadi sesuatu yang dapat dioperasikan, sehingga mempermudah peneliti dalam melakukan pengukuran. Dalam pada penelitian ini, terdapat dua variabel, yaitu penggunaan media pembelajaran yang berperan sebagai variabel independen dan kemampuan pemahaman yang berperan sebagai variabel dependen.

#### **3.4.1 Variabel bebas (X)**

Variabel independen adalah variabel yang berfungsi untuk memengaruhi atau menyebabkan perubahan pada variabel dependen. Dalam penelitian ini, variabel *independen* (X) yang akan dianalisis ialah pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Dengan demikian, pada Penelitian ini menyoroti variabel yang menjadi fokus utama, yaitu adalah (*variabel independen*) yaitu Media Pembelajaran Interaktif.

### 3.4.2 Variabel Terikat (Y)

Variabel dependen (terikat) merujuk pada variabel yang dipengaruhi oleh atau menjadi akibat dari variabel independen. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, variabel terikat (Y) yang dianalisis adalah motivasi belajar siswa.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Alat penelitian dalam studi ini merupakan lembar observasi, yang berperan sebagai sarana untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk mendapatkan informasi tentang variabel dalam penelitian, observasi berfungsi sebagai metode atau teknik yang digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Lembar observasi tersebut mencakup indikator-indikator yang berkaitan dengan dorongan untuk belajar siswa.

**Tabel 3.3**

#### **Kisi – Kisi Lembar Observasi Motivasi Belajar siswa**

<b>Indikator</b>	<b>Aspek Yang diamati</b>	<b>No. Pernyataan</b>
Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa secara aktif memperhatikan penjelasan guru melalui media interaktif dalam kegiatan pembelajaran</li> <li>• Siswa aktif bertanya kepada guru atau</li> </ul>	1,2

	teman mengenai materi yang belum dipahami	
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Munculnya rasa ingin tahu siswa tentang materi yang ditayangkan melalui media interaktif</li> <li>• Menunjukkan minat dalam mengikuti pembelajaran</li> </ul>	3,4
Harapan dan cita – cita	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa semangat menggapai materi pembelajaran</li> </ul>	5
Adanya penghargaan dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi pujian kepada siswa</li> </ul>	6
Kegiatan belajar mengajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat umpan balik antara guru dan siswa</li> <li>• Siswa termotivasi dalam pencapaian materi pembelajaran</li> </ul>	7,8
Lingkungan belajar yang kondusif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suasana tempat belajar yang menyenangkan</li> <li>• Menggunakan media interaktif dapat menarik perhatian siswa</li> </ul>	9,10

### 3.6 Teknik Analisis Data

Pendekatan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif. Dalam konteks ini, peneliti menggunakan beberapa pengujian untuk menilai hasil penelitian yang telah dilakukan, yaitu dengan melaksanakan serangkaian uji, termasuk uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji homogenitas, dan akhirnya untuk mengetahui hasilnya yaitu uji hipotesis. Uji ini akan memanfaatkan alat bantu berupa SPSS.

#### 3.6.1 Uji Validitas Tes

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dapat dianggap sah. Apabila alat ukur yang digunakan dalam penelitian dapat mengukur dengan akurat apa yang dimaksud, maka instrumen tersebut dianggap valid. Pengujian validitas soal dilakukan melalui cara menguji soal

tersebut kepada siswa yang berada satu tingkat di atas kelas yang menjadi sampel penelitian. Dengan demikian dapat dikatakan validitas dan ketepatan penggunaan alat ukur saling berkaitan. Uji validitas dipenelitian ini menggunakan SPSS. Pengujian validitas item ditentukan berdasarkan kriteria berikut:

1. Jika nilai signifikansi (2-tailed)  $< \alpha$  (0,05), maka item soal dianggap valid.
2. Jika nilai signifikansi (2-tailed)  $> \alpha$  (0,05), maka item soal dianggap tidak valid.

### 3.6.2 Uji Reliabilitas

Alat ukur dapat dianggap memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi apabila instrumen tersebut menghasilkan pengukuran yang konsisten dan akurat konsisten. Sebuah tes dapat dianggap memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi ketika hasil yang diperoleh tetap stabil. Jika instrumen menunjukkan hasil yang konsisten dalam pengukurannya, maka instrumen tersebut dapat dianggap reliabel. Instrumen yang reliabel tidak akan mempengaruhi siswa untuk memilih jawaban tertentu. Setelah instrumen terbukti reliabel, data yang dihasilkan dari perhitungannya dapat digunakan karena kebenarannya telah teruji. Pada penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan menggunakan software SPSS, yang merupakan aplikasi yang dirancang untuk menganalisis data statistic.

**Tabel 3.4 Tingkat Reliabilitas Tes**

- |  |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Rentang 0,800 sampai 1,00 = sangat tinggi</li><li>• Rentang 0,600 sampai 0,800 = tinggi</li><li>• Rentang 0,400 sampai 0,600 = cukup</li><li>• Rentang 0,200 sampai 0,400 = rendah</li></ul> |
|--|

- Rentang 0,00 sampai 0,200 = sangat rendah

### 3.6.3 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah langkah penting dalam analisis statistik untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal dan sampel berasal dari populasi yang mengikuti distribusi normal. Oleh karena itu, sebelum melakukan pengujian hipotesis, pengujian normalitas terhadap data akan dilakukan terlebih dahulu titik dengan menggunakan rumus *Shapiro wilk*. Terutama untuk sampel dengan ukuran kecil hingga sedang (kurang dari 50 data). Pengujian ini dilakukan dengan memanfaatkan SPSS untuk taraf signifikansi  $> 5\%$  dan ketuntasan.

1. Jika nilai sig  $> 0,05$ , maka data memiliki distribusi normal.
2. Jika nilai sig  $< 0,05$ , maka data tidak mengikuti distribusi normal

### 3.6.4 Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah metode analisis yang digunakan untuk menentukan apakah varians data dari dua kelompok sampel adalah sama atau lebih memiliki kesamaan varian yang identik atau homogen. Proses perhitungan dilakukan dengan tingkat signifikansi lebih dari 5%, dengan syarat-syarat sebagai berikut:

1. Jika nilai sig  $> 0,05$ , maka data menunjukkan varians yang homogen.
2. Jika nilai sig  $< 0,05$ , maka data menunjukkan varians yang tidak homogen

### 3.6.5 Uji Statistkik

Untuk memberikan gambaran tentang data, digunakan statistik deskriptif seperti:

1. Mean (Rata-rata): Untuk menghitung nilai rata-rata dari pretest dan posttes dari kedua kelompok
2. Median: Untuk mengetahui nilai tengah dari data yang ada, yang berguna jika data distribusinya tidak normal.
3. Standar Deviasi: Untuk mengetahui sebaran atau variabilitas data dalam setiap kelompok.

**Contoh:**

1. Rata-rata nilai pretest dan posttest untuk kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol.
2. Standar deviasi untuk menunjukkan sebaran hasil belajar siswa.

### **3.6.6 Uji Hipotesis (Uji *T-Independent*)**

Uji hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan uji T, yaitu *independent sample T-Test*. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengukur signifikansi pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Proses pengujian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS. Ketentuan yang berlaku adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.
2. Jika nilai signifikansi (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Studi penelitian ini adalah 'Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas V SDS Muhammadiyah 21 Medan.' Variabel independen dalam penelitian ini berfokus pada media pembelajaran interaktif, sementara variabel yang terpengaruh adalah motivasi belajar. Sebelum melaksanakan penelitian, Peneliti melakukan pengujian validitas terhadap lembar observasi. yang akan dinilai oleh peneliti di kelas sampel. Langkah ini diambil untuk memastikan kualitas lembar observasi yang diterapkan dalam studi ini. Setelah mengumpulkan hasil uji validitas, peneliti melaksanakan ujian awal (pre-test) dan ujian akhir (post-test) untuk siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan menggunakan instrumen yang telah divalidasi dan terbukti memiliki reliabilitas.

Peneliti melaksanakan Uji awal untuk siswa di Kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran interaktif selama proses pembelajaran IPAS, serta kepada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional mengikuti pembelajaran konvensional tanpa media interaktif. Setelah mengumpulkan hasil *pretest*, peneliti memberikan perlakuan (treatment) berupa pembelajaran IPAS memanfaatkan media pembelajaran interaktif dikelas eksperimen, sementara kelas kontrol tetap mengikuti pembelajaran tanpa media interaktif.

Setelah perlakuan diberikan selama periode tertentu, peneliti melaksanakan post-test kepada siswa di kedua kelas untuk menilai sejauh mana peningkatan motivasi belajar mereka. Hasil dari *posttest* ini diharapkan dapat menunjukkan pengaruh bermakna bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di SDS Muhammadiyah 21 Medan.

### 1. Uji Validitas

Pengujian validitas diadakan untuk memastikan bahwa setiap item dalam lembar observasi motivasi belajar siswa layak dimanfaatkan untuk mengumpulkan data. Proses pengujian validitas ini dilakukan melalui menggunakan SPSS 24 untuk Windows. Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilaksanakan, tidak semua item dalam angket tersebut memenuhi kriteria validitas. Dari 10 item yang diuji coba, terdapat 10 item yang dianggap valid. Item-item yang sah mencakup 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, dan 10. Berdasarkan analisis uji validitas yang dilakukan dengan SPSS 24 untuk Windows, apabila nilai sig (2-tailed) kurang dari  $\alpha$  (0,05), maka item soal tersebut dianggap valid. Sebaliknya, jika nilai sig (2-tailed) lebih dari  $\alpha$  (0,05), maka item tersebut dianggap tidak valid.

**Table 4.1 Uji Validitas Observasi**

No item	R hitung	R tabel	Keterangan
Lembar_1	0,717	0,632	Valid
Lembar_2	0,759	0,632	Valid
Lembar_3	0,711	0,632	Valid
Lembar_4	0,76	0,632	Valid
Lembar_5	0,712	0,632	Valid
Lembar_6	0,755	0,632	Valid
Lembar_7	0,712	0,632	Valid

Lembar_8	0,743	0,632	Valid
Lembar_9	0,712	0,632	Valid
Lembar_10	0,748	0,632	Valid

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak SPSS 24 untuk Windows. Instrumen yang berkualitas baik akan menunjukkan konsistensi yang stabil saat diuji kembali. Di bawah ini adalah hasil dari uji reliabilitas yang telah dilaksanakan.

**Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.899	10

Menurut tabel 4.2 di atas, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh adalah 0,899 untuk 10 item yang diuji. Jika diinterpretasikan menggunakan tabel reliabilitas instrumen, nilai koefisien reliabilitas tersebut termasuk kategori tinggi.

## 4.2 Pengujian Prasyarat Data

Pengujian prasyarat data adalah langkah awal yang krusial pada analisis data untuk memastikan bahwa data yang digunakan sesuai dengan kriteria yang diperlukan oleh metode statistik yang akan diterapkan. Pengujian prasyarat tujuan ini adalah untuk menilai apakah data yang telah dikumpulkan sudah memenuhi syarat-syarat dasar yang diperlukan, seperti normalitas, homogenitas, dan independensi.

## 1. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang digunakan memiliki distribusi normal atau tidak. Jika data terdistribusi normal, maka analisis dapat dilanjutkan dengan menggunakan analisis parametrik. Analisis uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS 24 untuk Windows, dengan keputusan bahwa apabila nilai signifikansi (sig) melebihi 0,05, maka data dianggap memiliki distribusi normal. Sebaliknya, jika nilai sig kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak memiliki distribusi normal. Berikut ini adalah hasil dari uji normalitas.

**Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas**

Tests of Normality							
	kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	Pre-Test Kontrol	.200	20	.035	.932	20	.169
	Post-Test Kontrol	.200	20	.035	.910	20	.063
	Pre-Test Ekperimen	.200	20	.035	.924	20	.117
	Post-Test Ekperimen	.229	20	.007	.914	20	.076

*a. Lilliefors Significance Correction*

Merujuk pada Tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa peneliti dengan menerapkan uji *Shapiro-Wilk* untuk kedua kelompok, yaitu *pre-test control* (Sig. 169) dan *post-test kontrol* (Sig. 0,63), sedangkan *pre-test eksperimen* (sig .117) dan *post-test eksperimen* (Sig. 076) kedua kelompok ini berdistribusi normal karena nilai signifikansi (Sig.) pada keduanya lebih dari 0,05. Dengan demikian, dijelaskan lebih lanjut menggunakan teknik statistik parametrik.

## 2. Uji Homogenitas

Setelah mengonfirmasi bahwa sampel berdistribusi normal. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas untuk menilai apakah kedua sampel memiliki varian yang sama. Uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 24 *for Windows*, pada taraf signifikansi, jika nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap memiliki varians yang homogen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap memiliki varians yang tidak homogen. Berikut adalah hasil uji homogenitas yang diperoleh

**Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	Based on Mean	.914	3	76	.438
	Based on Median	.994	3	76	.401
	Based on Median and with adjusted df	.994	3	72.876	.401
	Based on trimmed mean	.974	3	76	.410

Merujuk pada tabel 4.4 di atas, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,438, yang lebih tinggi dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki karakteristik yang homogen. Dengan demikian varian dari kelompok yang diuji adalah serupa.

## 3. Uji Statistik

Uji statistik adalah alat penting dalam analisis data yang memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan yang valid dan membuat keputusan berdasarkan data yang diperoleh. Pemilihan jenis uji statistik yang tepat bergantung pada tujuan penelitian, jenis data, dan asumsi yang dapat dipenuhi.

**Tabel 4.5 Hasil Uji Statistik**

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pre-Test-Kontrol	20	35.00	60.00	50.0000	6.28281	39.474
Post-Tes Kontrol	20	50.00	70.00	60.0000	6.28281	39.474
Pre-Test Eksperimen	20	50.00	75.00	65.0000	7.25476	52.632
Post-Test Eksperimen	20	70.00	90.00	79.7500	4.72257	22.303

Berdasarkan tabel 4.5 diatas bahwa dapat dijelaskan beberapa uji statistic

Kelompok eksperimen menunjukkan nilai pre-test yang bervariasi, dengan minimum 50.00 maksimum 75.00, rata-rata 65.00, dan deviasi standar 7.254. Setelah perlakuan, nilai post-test meningkat, dengan minimum 70.00, maksimum 90.00, rata-rata 79,75 dan deviasi standar 4,722 menunjukkan peningkatan variasi. Sementara itu, kelompok kontrol menunjukkan nilai pre-test yang lebih baik, dengan minimum 35.00, maksimum 60.00, rata-rata 50.00, dan deviasi standar 6.282 menunjukkan konsistensi. Setelah perlakuan, nilai post-test meningkat signifikan, dengan minimum 50.00, maksimum 70.00, rata-rata 60.00 dan deviasi standar 6,282, menunjukkan variasi yang lebih besar di antara peserta.

#### **4. Pengujian Hipotesis Penelitian**

Hipotesis ini dibuat untuk menguji apakah penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V SDS Muhammadiyah 21 Medan. Uji hipotesis ini dilaksanakan dengan menggunakan uji *T-Independen* (uji T) melalui *SPSS* versi 24 untuk *Windows*. Pada uji T, jika nilai signifikansi (2-tailed) lebih besar dari 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) ditolak. Tabel ini menunjukkan tabel *Indenpendent T*:

Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Motivasi belajar	Equal variances assumed	.923	.343	-11.238	38	.000	-19.75000	1.75750	-23.30788	-16.19212
	Equal variances not assumed			-11.238	35.275	.000	-19.75000	1.75750	-23.31693	-16.18307

Merujuk tabel di atas, nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000, yang lebih rendah dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar antara media pembelajaran interaktif dan model ceramah.

Untuk informasi lebih lanjut mengenai rata-rata nilai post-test untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel statistik berikut

Group Statistics					
	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi belajar	1.00	20	60.0000	6.28281	1.40488
	2.00	20	79.7500	4.72257	1.05600

### 4.3 Pembahasan Dan Diskusi Hasil Penelitian

Studi ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar IPAS pada siswa kelas V di SDS Muhammadiyah 21 Medan. Menurut hasil uji t (*Independent Samples Test*) yang

dilaksanakan pada media pembelajaran interaktif (X) dan motivasi belajar (Y) menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih rendah dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Dengan demikian, terdapat dampak dari penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V SDS Muhammadiyah 21 Medan.

Data mengenai motivasi belajar siswa sepanjang proses pembelajaran menunjukkan bahwa nilai rata-rata awal yang diperoleh siswa di kelas kontrol adalah 44,5, sedangkan di kelas yang menggunakan model ceramah memperoleh rata-rata 58,5. Di sisi lain, rata-rata nilai awal siswa di kelas eksperimen merupakan 60,75. Setelah pelaksanaan media pembelajaran interaktif, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 80. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif menghasilkan nilai yang lebih unggul dibandingkan dengan kelompok siswa yang hanya menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan teori (Cahyaningtyas & Ridwan, 2021) Studi tentang efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran PJOK telah dilakukan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Hasil penelitian ini memberikan jawaban atas pertanyaan yang telah dirumuskan, yaitu sejauh mana efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran PJOK dapat dirangkum dalam beberapa poin. Pertama, nilai rata-rata siswa pada pretest adalah 84,58, sementara pada posttest mencapai 91,45, yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah perlakuan yang diberikan.

Kedua, siswa menunjukkan respons yang positif terhadap penerapan media pembelajaran interaktif yang diterapkan selama proses pembelajaran. Salah satu keunggulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa terbukti dari kenaikan rata-rata nilai pretest dari 84,58 menjadi 91,45, dengan respon positif dari siswa. Sedangkan kekurangan seperti ketergantungan pada teknologi, variasi respon siswa, dan waktu persiapan guru perlu diperhatikan. Meskipun demikian, media ini memiliki kemampuan yang signifikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Penelitian yang dimaksud penelitian (Nisa' & Aryanti, 2023) Temuan penelitian mengindikasikan bahwa penerapan Media interaktif dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Kelompok siswa yang memanfaatkan media interaktif menunjukkan tingkat motivasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang tidak menggunakannya. Selain itu, penggunaan media interaktif juga berkontribusi dalam meningkatkan minat siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan kelebihan dalam penelitian ini peningkatan motivasi seperti media interaktif secara substansial meningkatkan motivasi belajar siswa, serta ketertarikan yang lebih besar seperti yang ditunjukkan oleh siswa menunjukkan minat yang lebih besar dalam pembelajaran. Kekurangannya seperti ketergantungan pada teknologi yang memerlukan akses dan infrastruktur yang memadai. Selain itu, tidak semua siswa mungkin merespon dengan cara yang sama terhadap media interaktif, yang dapat mempengaruhi efektivitasnya. Meskipun demikian, hasil penelitian ini

menegaskan potensi besar media interaktif dalam meningkatkan motivasi serta ketertarikan siswa dalam belajar.

Ini sejalan dengan penelitian (Syuhada & Risnawaty, 2022) Analisis menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran yang pembelajaran berbasis multimedia interaktif (internet) di sekolah menunjukkan hasil yang lebih optimal dibandingkan dengan metode pembelajaran yang tidak menggunakan multimedia interaktif. Berdasarkan perbandingan nilai rata-rata, motivasi kelompok yang memanfaatkan internet lebih tinggi sebesar 10,27% dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan metode konvensional.

Persentase nilai yang diperoleh dari kedua kelompok pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi siswa dalam menulis argumen. Keunggulan penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan pembelajaran multimedia interaktif di sekolah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa jika dibandingkan dengan metode konvensional, membuktikan bahwa media interaktif terbukti berhasil dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar menulis argument. Sedangkan kekurangan yang perlu diperhatikan adalah ketergantungan pada akses internet dan perangkat teknologi, yang dapat menjadi hambatan di sekolah dengan infrastruktur yang kurang memadai. Selain itu, tidak semua siswa memiliki tingkat kemampuan yang seragam dalam menggunakan teknologi. Meskipun demikian, penelitian ini menegaskan potensi besar multimedia interaktif untuk memperbaiki motivasi belajar siswa.

Dalam kajian kuantitatif, persentase digunakan untuk mengukur perubahan atau hasil perlakuan dalam periode waktu tertentu, seperti 1 minggu, 2 minggu, atau 1 bulan. Menurut buku Sugiyono (2017) persentase menggambarkan sejauh mana suatu variabel berubah setelah diberikan perlakuan. Sebagai contoh, persentase dapat menunjukkan peningkatan motivasi atau hasil belajar siswa, seperti 40% setelah 1 minggu, 60% setelah 2 minggu, dan 75% setelah 1 bulan. Persentase ini membantu peneliti menyajikan data secara objektif dan mengukur perubahan secara terukur dalam waktu tertentu.

Menurut pakar (Nusroh et al., 2024) penelitian di SMPN 18 Semarang mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif mampu secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan 79%, penerapan media interaktif dalam waktu singkat terbukti berhasil dalam meningkatkan partisipasi dan minat siswa selama proses pembelajaran.

Sedangkan menurut pakar kedua (Asyraf et al., 2024) juga menyatakan bahwa pemanfaatan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Sejarah Kebudayaan Islam menghasilkan peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan dalam waktu dua minggu. Penelitian ini menerapkan metode penelitian tindakan kelas, di mana siswa menunjukkan peningkatan sebesar 80% setelah menggunakan media interaktif. Hasil yang diperoleh mengindikasikan bahwa media interaktif dapat menjadikan pembelajaran lebih menumbuhkan minat dan mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif dalam waktu yang relatif singkat.

#### **4.4 Keterbatasan Penelitian**

Studi ini memiliki beberapa batasan yang perlu diperhatikan. Pertama, terkait dengan Lokasi penelitian yang hanya dilaksanakan di satu sekolah di SDS Muhammadiyah 21 Medan. Jika penelitian ini dilakukan di sekolah lain, mungkin akan muncul perbedaan hasil, meskipun perbedaan tersebut tidak signifikan. Kedua, keterbatasan waktu, di mana penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan proses penyusunan skripsi. Waktu yang terbatas dapat membatasi ruang lingkup penelitian dan berpotensi memengaruhi hasil yang diperoleh. Terakhir, terdapat keterbatasan dalam objek penelitian, karena fokus studi ini hanya berfokus pada Dampak media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V dalam mata pelajaran IPAS. Keterbatasan-keterbatasan ini harus diperhatikan dalam penafsiran hasil penelitian.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN & SARAN**

#### **A. KESIMPULAN**

1. Media pembelajaran interaktif memiliki dampak terhadap motivasi belajar peserta didik, dengan hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi 0.000, yang lebih kecil dari 0.05. Hal ini berarti hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh media pembelajaran interaktif mempengaruhi motivasi belajar IPAS siswa di kelas V SDS Muhammadiyah 21 Medan.
2. Motivasi pembelajaran siswa di kelas eksperimen yang memanfaatkan alat pembelajaran interaktif menunjukkan perubahan, yang terlihat dari nilai rata-rata sebesar 80, dengan 20 siswa yang telah memenuhi standar nilai. Dengan nilai tersebut disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa telah menunjukkan peningkatan dan proses belajar siswa lebih aktif dan efektif.
3. Motivasi belajar peserta didik di kelas kontrol terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh, yaitu 58,5 dengan total 20 siswa, di mana belum semua mencapai nilai standar. Hal ini, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik di kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif masih kurang dan belum memenuhi pembelajaran yang optimal dan hemat waktu.

## **B. SARAN**

### **1. Bagi Sekolah**

Merujuk di dalam hasil penelitian ini, disarankan agar proses pembelajaran dilakukan dengan cara yang lebih efektif menggunakan media pembelajaran interaktif digunakan para guru -guru pada saat proses pembelajaran dikelas. Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan agar proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif digunakan para guru -guru pada saat proses pembelajaran dikelas.

### **2. Bagi Pendidik**

Pendidik disarankan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pengajaran untuk menciptakan pengalaman yang lebih efisien dan menyenangkan.

### **3. Bagi Peneliti**

Untuk peneliti kedepannya, diharapkan dapat melanjutkan studi ini dengan mengeksplorasi penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, E. R., Burhanuddin, A., & Al-fath, A. M. (2021). *Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Penggunaan Media Komik Pembelajaran Ipa Pada Siswa Kelas V Sdn 2 Sirnobojo Tahun Pelajaran 2020 / 2021 Pendahuluan Idealnya pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara tatap muka ( luring ) antara siswa .* 1–8.
- Afiani, K. D. A., & Faradita, M. N. (2021). Analisis Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Ms. Teams pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(1), 16–27.
- Amatullah, D. C., & Ab, J. S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021 / 2022.* 15(1), 243–250.
- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ipas Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arda, Saehana, S., & Darsikin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Prakarya Untuk Siswa Smp Kelas Viii. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 40–50.
- Arsyad, B., & Saleh, S. R. (2022). Desain Instrumen Penilaian Ranah Psikomotorik pada Pembelajaran Bahasa Arab. *Journal of Arabic Education and Linguistics*, 2(2), 53–63. <https://doi.org/10.24252/jael.v2i2.29747>
- Asyraf, M., Andary, L., Sastrawati, E., Nazurti, N., & Indryani, I. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Interaktif pada Mata Pelajaran SKI di SD. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(2), 63–71. <https://doi.org/10.69896/modeling.v11i2.2366>
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). Survei Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv

- Di Sd Kanisius Wirobrajan Selama Masa Pandemi. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>
- Cahyati, N., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 160–170. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11339>
- Diandaru, B. H. (2023). Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika di MTs Negeri 2 Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan Widyatama*, 2(2), 185–196.
- Efrianova, V., Silvia, F., & Lusiana, M. (2023). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Kuliah Penataan Rambut dan Sanggul di Departemen Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Padang*. 7, 27490–27503.
- Elvira, Neni Z, D. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Generasi, B., & Kejuruan, Z. S. (2023). *Journal of Mechanical Engineering a*. 12(1).
- H. Raztiani, & Indra, P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pendidikan BAHASA DAN SAstra INDONESIA*, 2(1), 72–86.
- HARYANI, H. (2021). Penerapan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih DI MTs Negeri 5 Klaten. *Teaching : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 60–68. <https://doi.org/10.51878/teaching.v1i2.256>
- Hikmah, J. (2020). Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian. *Computer Graphics Forum*, 39(1), 672–673.

<https://doi.org/10.1111/cgf.13898>

- Indah Pratiwi, S.Pd., M. P. (2021). *IPA untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.  
 Industri, R. (2018). *Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di ERA*. 28–31.
- Koesnandar, A. (2019). Pengembangan Software Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknodik*, 18, 075–088.  
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.548>
- Mandiri, U. N. (2022). *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Marketplace Terbaik Menggunakan Metode AHP pada Kelurahan Gunung Batu Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*. 2(2), 268–280.
- Maqfiro, S. N. A., Fajrin, I., & Sukmah, A. (2021). Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar Dengan Software R. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm)*, 4(2), 307–316.
- Maryani, E., & Yani, A. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Dan Sikap Cinta Tanah Air Peserta Didik*. 42–48.
- Mata, P., Ips, P., Kelas, S., Di, V. I. I., & Bahrul, M. (n.d.). *nur azizah, wallen*.
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71.
- Nasrah, A. M. (2020). Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 207–213.
- Nisa', K., & Aryanti, L. D. (2023). Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Hijri*, 12(1), 31.  
<https://doi.org/10.30821/hijri.v12i1.16431>
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8.  
<https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nusroh, H., Kusumaningsih, N., & ... (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA siswa kelas

- VIII D SMPN 18 Semarang. *Prosiding Seminar ...*, 728–734.  
<https://proceeding.unnes.ac.id/snpptk/article/view/3200%0Ahttps://proceeding.unnes.ac.id/snpptk/article/download/3200/2665>
- Pangkep, K. K. (2024). *Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Ipa Siswa Kelas Vii Smp Negeri 11 Satap Pulau Masalima Liukang Kalmas Kabupaten Pangkep*. 10(September).
- Pipit Muliayah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). Jenis – Jenis Media Dalam Pembelajaran Susanti/ 172071000055, Affrida Zulfiana / 172071000064 Mahasiswa Fakultas Agama Islam, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Journal GEEJ*, 7(2).
- Priyonggo, F. V., & Qosyim, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Untuk Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VIII. *Ejournal-Pensa*, 06(02), 198–203.
- Puspita, W. S., & Listiadi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Software Construct 3 Pada Mata Pelajaran Praktikum Myob Accounting. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 35–47. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v4i1.4868>
- Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh Media Interaktif Dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran Pada Instansi Pendidikan. *Inovasi Kurikulum*, 18(2), 231–241. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i2.36282>
- Roosita, B., Lestari, D. P., & Setyawan, A. (2022). Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik. *EduCurio Jurnal*, 1(1), 117–122.
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421.
- Septiadi, R., Santyadiputra, G. S., & Agustini, K. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ipa Kelas Viii Di Sekolah Menengah Pertama. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(1), 36–47.
- SHELEMO, A. A. (2023). *پڻ لڻ ڀڻ* Peningkatan Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas Iv Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Nucl. Phys.*,

13(1), 104–116.

- Simanjuntak, C. H., Oktavia, M., & Pratama, A. (2022). Pengembangan Media Pop Up Book Tema 5 (Cuaca) Kelas III di SDN 32 Talang Kelapa. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 5951–5959.
- Sri Widoyoningrum, A. A. I. L. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Ketrampilan Mengajar Bagi Guru Di Era Society 5.0. *Sainsteknopak*, 7, 303–308.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiyowati, W. (2017). Buku Ajar Statistika Dasar. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Sumarsan. (2021). Pengaruh Pajak Restoran Dan Pajak Hotel Terhadap Pendapatan Asli Daerah Kota Padangsidempuan Periode 2018-2020. *Jurnal Akuntansi*, 51(1), 1–15.
- Suryanto. (2019). *Peningkatam Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Xi Aphp Dengan Menggunakan Metode Problem Based Learning Pada Kompetensi Dasar Barisan Dan Dere Di Smk Negeri Kebonagung*.
- Syamsiani Syamsiani. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 35–44. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.274>
- Syuhada, I. Z., & Risnawaty, R. (2022). Pengaruh pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap motivasi belajar menulis argumentasi siswa SMA. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(2), 239. <https://doi.org/10.29210/30031766000>
- Syuhendri, S., Musdalifa, N., & Pasaribu, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Stem Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 8(1), 73–84. <https://doi.org/10.36706/jipf.v8i1.14034>
- Tabuk, S., & Banjar, K. (2023). “Pemanfaatan Media Belajar Oleh Guru Dalam Pembelajaran Di Sd Negeri 1 Mata Ie Kabupaten Aceh Besar.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research* 7 (3): 7– 11. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/index>. 2(3), 349–365.

- Tahun, B. J., Kalor, P., Sd, D. I., Melinda, T., & Saputra, E. R. (2021). *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materi*. 5(2), 96–101.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Triana, P., Widowati, H., & Achyani, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa Pada Materi Keseimbangan Lingkungan Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(2), 163. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- ع. و. م. غ. س. و. چ کی, Vdma, Fähling, J., Industry, M., Nielsch, W., Abbildung, D., Turtle, P., Lanza, G. E. A., Messe, H., Cases, U., Ar-anwendungen, P., Reality, A., Werkzeug, M., App, D., Vsm, S. I. M., Technologie-Initiative SmartFactory KL e.V., Bsi, B. F. S. in D. I., Group, S. S., Heller, J., ... Europäische Kommission. (2018). Pengaruh Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas X Terhadap Hasil Belajar Servis Atas Bola Voli Smanegeri 18 Luwu. *Bitkom Research*, 63(2), 1–3.

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**Lampiran 01 Modul Ajar (Kelas Eksperimen)**

<b>MODUL AJAR / RENCANA PELAKSANAAN PEMBEAJARAN (RPP+)</b>	
<b>A. INFORMASI UMUM</b>	
<b>Nama Penyusun</b>	: Monica Putri Harahap (2102090132)
<b>Institusi</b>	: SDS MUHAMMADIYAH 21
<b>Mata Pelajaran</b>	: Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS)
<b>Bab 2 / Tema</b>	: Tumbuhan, Tumbuhan Hijau
<b>Jenjang Sekolah</b>	: Sekolah Dasar (SD) Semester : 1 (Ganjil)
<b>Fase / Kelas</b>	: C / 5 (Lima) Alokasi Waktu : 2 JP* (2 X 35 menit )
<b>Tahun Pelajaran</b>	: 2024/2025
<b>Moda Pembelajaran</b>	: Tatap Muka
<b>Metode Pembelajaran</b>	: Penjelasan melalui Vidio, Diskusi, Demonstrasi & Penugasan
<b>Model Pembelajaran</b>	: Model Pembelajaran Interaktif
<b>Target Peserta Didik</b>	: Peserta Didik
<b>Karakteristik PD</b>	: Umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar
<b>Jumlah Peserta Didik</b>	: Jumlah yang disarankan 20 peserta didik
<b>Pofil Belajar Pancasila</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Bernalar kritis</li> <li>• Bergotong royong</li> <li>• Kreatif</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sarana &amp; Prasarana :</li> <li>• Laptop</li> <li>• Infokus</li> <li>• Buku siswa kelas V</li> </ul>	
<b>B. Komponen Inti</b>	
<b>1. Capaian Pembelajaran (CP)</b>	
<b>Fase C Berdasarkan Elemen:</b>	

<p>Pada fase ini peserta didik mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan mendeskripsikan fungsinya. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.</p>
<p><b>2. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)</b></p>
<p>1. Peserta didik dapat mengidentifikasi bagian tumbuhan dan mendeskripsikan fungsinya.</p>
<p><b>3. Tujuan pembelajaran</b></p>
<p>1. Peserta didik mampu menuliskan bagian tubuh tumbuhan melalui tayangan video dengan benar.</p> <p>2. Peserta didik dapat mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan melalui pengamatan dengan benar.</p>
<p><b>4. Pemahaman bermakna</b></p>
<p>Dengan memahami tumbuh tumbuhan dan fungsinya peserta didik dapat mendeskripsikan tumbuh tumbuhan dalam kehidupan.</p>
<p><b>5. Pertanyaan Pemantik</b></p>
<p>Apakah kalian tahu apa itu tumbuh tumbuhan?          Apa saja bagian tumbuh tumbuhan?          Apa fungsi dari setiap bagian tumbuh tumbuhan?</p>
<p><b>6. Kegiatan Pembelajaran</b></p>
<p><b>Minggu 1 Menyimak</b></p>
<p><b>Pertemuan 1 Siap-Siap Belajar</b></p>
<p><b>A. Kegiatan Awal</b></p>
<p>1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.</p> <p>2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.</p> <p>3. Peserta didik bersama dengan guru membahas tentang kesepakatan yang akan diterapkan dalam pembelajaran.</p> <p>4. Peserta didik dan guru berdiskusi melalui pertanyaan pemantik.</p>
<p><b>B. Kegiatan Inti</b></p>

**Orientasi didik pada masalah**

1. Guru membuka pembelajaran dengan menyampaikan tujuan materi yang akan diajarkan
2. Guru memberi arahan untuk peserta didik untuk menyimak atau memperhatikan tayangan video yang akan ditayangkan
3. Guru menampilkan video pembelajaran tentang bagian-bagian tumbuh tumbuhan beserta fungsi – fungsinya menggunakan laptop dan infokus.
4. Guru dan peserta didik memperhatikan video secara bersama – sama
5. Setelah penayangan video, peserta didik dan guru diskusi tentang materi yang ditayangkan.

**Membimbing penyelidikan**

1. Guru membimbing peserta didik untuk memperhatikan tumbuhan disekitar lingkungan sekolah untuk dijadikan bahan contoh
2. Setelah itu peserta didik menuliskan kembali bagian – bagian tumbuhan beserta fungsinya
3. Siswa yang belum memahami tentang bagian tubuh tumbuhan mendapat bimbingan oleh guru.

**Mengembangkan dan menyajikan hasil**

1. Guru memberikan soal untuk peserta didik untuk mengetahui apakah peserta didik mampu memahami materi yang diajarkan
2. Guru memberikan penguatan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan melakukan umpan balik

**Menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah**

1. Guru membantu siswa melakukan kegiatan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran.
2. Guru memberikan penghargaan atau motivasi pada semua peserta didik agar tetap tekun dan semangat dalam belajar.

**C. Kegiatan Penutup**

- a. Guru mengapresiasi peserta didik terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik.
- b. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini.
- c. Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.

#### **D. Asesmen / Penilaian**

Asesmen :

1. Asesman Diagnostik
2. Asesman Formatif
3. Asesman Sumatif
  - a. Asesman Diagnostik
    1. Penilaian sikap
    2. Penilaian pengetahuan dengan menjelaskan kembali materi yang diajarkan
  - b. Asesman Formatif
    1. Penilaian pengetahuan dengan melakukan umpan balik antara guru dan siswa
    2. Penilaian keterampilan dengan memberikan tugas
  - c. Asesman Sumatif  
 Penilaian akhir dengan memberikan tugas mandiri bentuk tertulis dengan soal berbentuk pilihan berganda ( terlampir ).

#### **Kegiatan Pengayaan & Remedial**

##### **a. Pengayaan**

Peserta didik dengan nilai rata – rata dan nilai diatas rata – rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

##### **b. Remedial**

Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

**Lampiran 02****ASPEK PENILAIAN**

Tehnik : Observasi

Instrument : Penilaian sikap

Nama siswa	Aspek yang diamati Motivasi belajar siswa			
	SB	B	CC	PP
	Siswa sangat aktif dalam mengikuti pembelajaran	Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran	Siswa cukup aktif dalam mengikuti pembelajaran	Siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran
	Siswa sangat aktif dalam mengikuti pembelajaran	Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran	Siswa cukup aktif dalam mengikuti pembelajaran	Siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran
	Siswa sangat aktif dalam mengikuti pembelajaran	Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran	Siswa cukup aktif dalam mengikuti pembelajaran	Siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran

**Kriteria Penilaian**

- Sangat Baik ( SB ) = 4
- Baik ( B ) = 3
- Cukup Baik ( CB ) = 2
- Perlu Pendampingan ( PP ) = 1



## Lampiran 03

MODUL AJAR / RENCANA PELAKSANAAN PEMBEAJARAN (RPP+) Kelas Kontrol		
A. INFORMASI UMUM		
Nama Penyusun	: Monica Putri Harahap (2102090132)	
Institusi	: SDS MUHAMMADIYAH 21	
Mata Pelajaran	: Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS)	
Bab 2 / Tema	: Tumbuhan, Tumbuhan Hijau	
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD) Semester	: 1 (Ganjil)
Fase / Kelas	: C / 5 (Lima)	Alokasi Waktu : 2 JP* (2 X 35 menit )
Tahun Pelajaran	: 2024/2025	
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka	
Metode Pembelajaran	: Penjelasan langsung & diskusi	
Model Pembelajaran	: ceramah	
Target Peserta Didik	: Peserta Didik	
Karakteristik PD	: Umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar	
Jumlah Peserta Didik	: Jumlah yang disarankan 20 peserta didik	
Profil Belajar Pancasila <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Bernalar kritis</li> <li>• Bergotong royong</li> <li>• Kreatif</li> </ul>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sarana &amp; Prasarana :</li> <li>• Papan tulis</li> <li>• Spidol</li> <li>• Buku siswa</li> </ul>		
B. Komponen Inti		
<b>1. Capaian Pembelajaran (CP)</b>		
Fase C Berdasarkan Elemen:		

Pada fase ini peserta didik mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan mendeskripsikan fungsinya. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

## 2. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

2. Peserta didik dapat mengidentifikasi bagian tumbuhan dan mendeskripsikan fungsinya.

## 3. Tujuan pembelajaran

3. Peserta didik mampu menuliskan bagian tubuh tumbuhan melalui tayangan video dengan benar.
4. Peserta didik dapat mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan melalui pengamatan dengan benar.

## 5. Pemahaman bermakna

Dengan memahami tumbuh tumbuhan dan fungsinya peserta didik dapat mendeskripsikan tumbuh tumbuhan dalam kehidupan.

## 7. Pertanyaan Pemantik

- Apakah kalian tahu apa itu tumbuh tumbuhan?
- Apa saja bagian tumbuh tumbuhan?
- Apa fungsi dari setiap bagian tumbuh tumbuhan?

## 8. Kegiatan Pembelajaran

### Minggu 1 Menyimak

### Pertemuan 1 Siap-Siap Belajar

#### A. Kegiatan Awal

5. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
6. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.
7. Peserta didik bersama dengan guru membahas tentang kesepakatan yang akan diterapkan dalam pembelajaran.
8. Peserta didik dan guru berdiskusi melalui pertanyaan pemantik.

#### B. Kegiatan Inti

**Orientasi didik pada masalah**

6. Guru membuka pembelajaran dengan menyampaikan tujuan materi yang akan diajarkan
7. Guru memberi arahan untuk peserta didik untuk memperhatikan penjelasan dari guru
8. Guru menjelaskan materi yang sedang diajarkan yaitu materi tumbuhan

**Membimbing penyelidikan**

4. Guru membimbing peserta didik untuk memperhatikan tumbuhan disekitar lingkungan sekolah untuk dijadikan bahan contoh
5. Setelah itu peserta didik menuliskan kembali bagian – bagian tumbuhan beserta fungsinya
6. Siswa yang belum memahami tentang bagian tubuh tumbuhan mendapat bimbingan oleh guru.

**Mengembangkan dan menyajikan hasil**

3. Guru memberikan soal untuk peserta didik untuk mengetahui apakah peserta didik mampu memahami materi yang diajarkan
4. Guru memberikan penguatan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan melakukan umpan balik

**Menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah**

3. Guru membantu siswa melakukan kegiatan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran.
4. Guru memberikan penghargaan atau motivasi pada semua peserta didik agar tetap tekun dan semangat dalam belajar.

**C. Kegiatan Penutup**

- d. Guru mengapresiasi peserta didik terhadap seluruh tugas yang sudah dikerjakan oleh peserta didik.
- e. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini.
- f. Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.

**D. Asesmen / Penilaian**

Asesmen :

4. Asesman Diagnostik
5. Asesman Formatif
6. Asesman Sumatif
  - a. Asesman Diagnostik
    1. Penilaian sikap
    2. Penilaian pengetahuan dengan menjelaskan kembali materi yang diajarkan
  - b. Asesman Formatif
    1. Penilaian pengetahuan dengan melakukan umpan balik antara guru dan siswa
    2. Penilaian keterampilan dengan memberikan tugas
  - c. Asesman Sumatif  
Penilaian akhir dengan memberikan tugas mandiri bentuk tertulis dengan soal yang diberikan secara langsung

### **Kegiatan Pengayaan & Remedial**

#### **c. Pengayaan**

Peserta didik dengan nilai rata – rata dan nilai diatas rata – rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

#### **d. Remedial**

Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

## Lampiran 04

## LEMBAR OBSERVASI SISWA

Nama :

Kelas :

Indikator	Aspek Yang di Amati	Skor			
		1	2	3	4
Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru melalui media interaktif dalam kegiatan pembelajaran</li> <li>Siswa aktif bertanya kepada guru atau teman mengenai materi yang belum dipahami</li> </ul>				
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Munculnya rasa ingin tahu siswa tentang materi yang ditayangkan melalui media interaktif</li> <li>Menunjukkan minat dalam mengikuti pembelajaran</li> </ul>				
Harapan dan cita – cita	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa semangat menggapai materi pembelajaran</li> </ul>				
Adanya penghargaan dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberikan pujian kepada siswa</li> </ul>				
Kegiatan belajar mengajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Terdapat umpan balik antara guru dan siswa</li> <li>Siswa termotivasi dalam pencapaian materi pembelajaran</li> </ul>				
Lingkungan belajar yang kondusif	<ul style="list-style-type: none"> <li>Suasana tempat belajar yang menyenangkan</li> <li>Menggunakan media</li> </ul>				

	interaktif dapat menarik perhatian siswa				
--	--	--	--	--	--

Petunjuk Penilaian:

- Skor 1 : Tidak Pernah
- Skor 2 : Kadang-kadang
- Skor 3 : Sering
- Skor 4 : Selalu

## Lampiran 05 Hasil Uji Validitas

Correlations												
		lembar1	lembar2	lembar3	lembar4	lembar5	lembar6	lembar7	lembar8	lembar9	lembar10	jumlah
lembar1	Pearson Correlation	1	.633**	.553*	.456*	.425	.571**	.633**	.218	.372	.542*	.717**
	Sig. (2-tailed)		.003	.011	.043	.062	.009	.003	.355	.106	.014	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
lembar2	Pearson Correlation	.633**	1	.608**	.724**	.506*	.671**	.553*	.399	.218	.341	.760**
	Sig. (2-tailed)	.003		.004	.000	.023	.001	.011	.081	.356	.141	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
lembar3	Pearson Correlation	.553*	.608**	1	.524*	.394	.533*	.458*	.550*	.308	.443	.711**
	Sig. (2-tailed)	.011	.004		.018	.086	.015	.042	.012	.186	.050	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
lembar4	Pearson Correlation	.456*	.724**	.524*	1	.442	.456*	.724**	.554*	.390	.279	.760**
	Sig. (2-tailed)	.043	.000	.018		.051	.043	.000	.011	.089	.234	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
lembar5	Pearson Correlation	.425	.506*	.394	.442	1	.654**	.240	.377	.506*	.559*	.712**
	Sig. (2-tailed)	.062	.023	.086	.051		.002	.309	.101	.023	.010	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
lembar6	Pearson Correlation	.571**	.671**	.533*	.456*	.654**	1	.366	.469*	.366	.549*	.755**
	Sig. (2-tailed)	.009	.001	.015	.043	.002		.112	.037	.112	.012	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
lembar7	Pearson Correlation	.633**	.553*	.458*	.724**	.240	.366	1	.500*	.441	.341	.713**
	Sig. (2-tailed)	.003	.011	.042	.000	.309	.112		.025	.051	.141	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
lembar8	Pearson Correlation	.218	.399	.550*	.554*	.377	.469*	.500*	1	.702**	.611**	.744**
	Sig. (2-tailed)	.355	.081	.012	.011	.101	.037	.025		.001	.004	.000

	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
lembar9	Pearson Correlation	.372	.218	.308	.390	.506*	.366	.441	.702**	1	.788**	.713**
	Sig. (2-tailed)	.106	.356	.186	.089	.023	.112	.051	.001		.000	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
lembar10	Pearson Correlation	.542*	.341	.443	.279	.559*	.549*	.341	.611**	.788**	1	.749**
	Sig. (2-tailed)	.014	.141	.050	.234	.010	.012	.141	.004	.000		.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
jumlah	Pearson Correlation	.717**	.760**	.711**	.760**	.712**	.755**	.713**	.744**	.713**	.749**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).												
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).												

### Lampiran 06 Hasil Uji Reliabilitas

<b>Case Processing Summary</b>			
		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.899	10

<b>Item-Total Statistics</b>				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
lembar1	31.5000	20.053	.651	.890
lembar2	31.6000	19.200	.690	.887
lembar3	31.7000	20.537	.653	.891
lembar4	31.6500	19.187	.690	.887
lembar5	31.8500	18.555	.606	.895
lembar6	31.5500	20.366	.705	.888
lembar7	31.6000	19.516	.632	.890
lembar8	31.6000	18.884	.660	.889
lembar9	31.6000	19.516	.632	.890
lembar10	31.7000	19.274	.676	.888

### Lampiran 07 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	Pre-Test Kontrol	.200	20	.035	.932	20	.169
	Post-Test Kontrol	.200	20	.035	.910	20	.063
	Pre-Test Ekperimen	.200	20	.035	.924	20	.117
	Post-Test Ekperimen	.229	20	.007	.914	20	.076

a. Lilliefors Significance Correction

### Lampiran 08 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	Based on Mean	.914	3	76	.438
	Based on Median	.994	3	76	.401
	Based on Median and with adjusted df	.994	3	72.876	.401
	Based on trimmed mean	.974	3	76	.410

Anova					
Motivasi belajar					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	9213.438	3	3071.146	79.831	.000
Within Groups	2923.750	76	38.470		
Total	12137.187	79			

### Lampiran 09 Hasil Uji Statistik

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pre-Test-Kontrol	20	35.00	60.00	50.0000	6.28281	39.474
Post-Tes Kontrol	20	50.00	70.00	60.0000	6.28281	39.474
Pre-Test Eksperimen	20	50.00	75.00	65.0000	7.25476	52.632
Post-Test Eksperimen	20	70.00	90.00	79.7500	4.72257	22.303

### Lampiran 10 Hasil Uji Hipotesis

Group Statistics					
	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi belajar	1.00	20	60.0000	6.28281	1.40488
	2.00	20	79.7500	4.72257	1.05600

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Motivasi belajar	Equal variances assumed	.923	.343	-11.238	38	.000	-19.75000	1.75750	-23.30788	-16.19212
	Equal variances not assumed			-11.238	35.275	.000	-19.75000	1.75750	-23.31693	-16.18307

**Lampiran 11 Data Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol**

No	Nama	Pre-test	Post-test
1.	Al ihsan	50	70
2.	Pratama	45	70
3.	Awika	45	60
4.	Aqila	55	60
5.	Azkana	50	55
6.	Alfa	40	50
7.	Dinda	60	55
8.	Feby	50	50
9.	Farhan	50	65
10.	Firman	55	60
11.	M. rifky	55	50
12.	Dava	45	65
13.	Najwa	35	60
14.	Nara	60	65
15.	Raihan	50	70
16.	Raden	45	60
17.	Niki	50	60
18.	Talita	55	60
19.	Tinna	50	60
20.	Tikan	55	55
<b>Jumlah</b>		<b>1000</b>	<b>1200</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>50</b>	<b>60</b>

**Lampiran 12 Data Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen**

No	Nama	Pres-Test	Pre-Test
1.	Agnes monica	55	80
2.	Aidil Mutahir	65	80
3.	Andika yudistira	70	75
4.	Annur pauziah	65	90
5.	Ariel ritonga	65	80
6.	Al ghifari	65	85
7.	Aulia izzatunnisa	60	85
8.	Aqila annisa	50	85
9.	Elka hasani	60	80
10.	Fauzan muzakki	70	80
11.	Fitro hairani	55	75
12.	Hoirul fadil	70	85
13.	Khodijah	55	70
14.	Indah	75	80
15.	Maimunah	75	85
16.	Mansur	70	80
17.	Muhammad	65	75
18.	Nazri	70	75
19.	Ramadhan	75	80
20.	Roi lamtama	65	75
<b>Jumlah</b>		<b>1300</b>	<b>1595</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>65</b>	<b>80</b>

## DOKUMENTASI PENELITIAN

Link video penelitian :

<https://youtube.com/shorts/PgTTzktKzNk?si=cS-HuIsxN75gmz7>



