

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ICT (*INFORMATION
AND COMMUNICATION TECHNOLOGY*) TERHADAP MINAT
BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD AR-RAHMAN**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

Indah Lestari Tanjung

NPM. 2102090245



**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

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
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 Selasa, Tanggal 26 Agustus 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Indah Lestari Tanjung
NPM : 2102090245
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Berbasis ICT (*Information And Communication Technology*) Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Ar-Rahman

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua

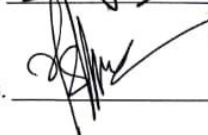

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris


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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Amin Basri, S.Pd., M.Pd.
3. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

1. 
2. 
3. 



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-I bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Indah Lestari Tanjung
NPM : 2102090245
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Berbasis ICT (*Information And Communication Technology*) Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Ar-Rahman.

sudah layak disidangkan.

Medan, Juli 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

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

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



**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



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Indah Lestari Tanjung
NPM : 2102090245
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Berbasis ICT (*Information And Communication Technology*) Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Ar-Rahman.

Nama Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
18/06/2025	Perbaikan Penulisan		
23/06/2025	Buat Abstrak		
26/06/2025	Revisi BAB IV		
01/07/2025	Revisi BAB V		
21/07/2025	Lampirkan Angket		
29/07/2025	ACC Sidang Skripsi		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Medan, Juli 2025
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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Indah Lestari Tanjung
NPM : 2102090245
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Berbasis ICT (*Information And Communication Technology*) Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Ar-Rahman

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Media Interaktif Berbasis ICT (*Information And Communication Technology*) Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Ar-Rahman.**" 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, Agustus 2025
Yang menyatakan

METERAI TEMPEL
3E5AKX044231430

Indah Lestari Tanjung
NPM. 2102090245

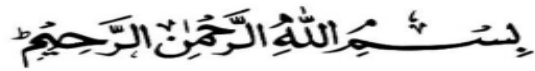
ABSTRAK

INDAH LESTARI TANJUNG, NPM 2102090245. PENGARUH MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ICT (*INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY*) TERHADAP MINAT BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD AR- RAHMAN.

Skripsi ini membahas tentang Pengaruh Media Interaktif Berbasis ICT (*Information And Communication Technology*) terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Ar- Rahman. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh media interaktif berbasis ICT (*information and communication technology*) yang berupa video terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SD Ar- Rahman. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif. Adapun populasi dalam penelitian ini siswa kelas V SD Ar-Rahman. Teknik dalam pengumpulan data penelitian ini adalah dengan menggunakan angket. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus uji-t test yang didahului dengan uji validitas instrumen dan hipotesis. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mempunyai nilai signifikan sebesar 0,000. Maka nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perlakuan yang diberikan oleh masing-masing variabel. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau terdapat adanya pengaruh penggunaan media intraktif terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan memperoleh rata-rata minat belajar siswa sebelum perlakuan 60,4 sedangkan psesudah perlakuan 82,5. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media interaktif berbasis ICT (*information and communication technology*) terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SD Ar- Rahman.

Kata Kunci : Media Interaktif, ICT, Minat Belajar Siswa

KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Interaktif Berbasis ICT Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Ar Rahman”**. Pada kesempatan kali ini, penulis mampu menyelesaikan penelitian sebagai sayarat akhir perkuliahan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S-1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Sholawat berangkaikan salam kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa risalah kepada umat manusia dan membawa dari zaman jahiliah menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Dengan kesadaran penuh kerendahan hati penulis sampaikan bahwa skripsi ini akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak karena itu pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Akademi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas

Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. Bapak **Dr Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO FIT.** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam menyusun skripsi.
8. Bapak **Suhaidi Tanjung** dan Ibu **Roselly Sihotang** selaku kedua orang tua saya, yang mana telah mendukung dan mensupport saya dalam menyusun skripsi ini hingga selesai.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Peneliti berserah diri dan berdo'a kepada Allah SWT semoga skripsi ini dapat berguna bagi kita semua. Aamiin Ya Robbal'alamiin.

Selasa, 26 Agustus 2025

Indah Lestari Tanjung

2102090245

DAFTAR ISI

ABSTRAK...	i
KATA PENGANTAR...	ii
DAFTAR ISI...	iv
BAB I PENDAHULUAN...	1
1.1 Latar Belakang Masalah...	1
1.2 Identifikasi Masalah...	6
1.3 Batasan Masalah...	7
1.4 Rumusan Masalah...	7
1.5 Tujuan Penelitian...	8
1.6 Manfaat Penelitian...	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA...	10
2.1 Kerangka Teoritis...	10
2.1.1 Media Pembelajaran...	10
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran...	10
2.1.2 Media Pembelajaran Berbasis ICT...	12
2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran Berbasis ICT...	12
2.1.3 Media Video Interaktif...	16
2.1.3.1 Pengertian Media Video Interaktif...	16
2.1.3.2 Tujuan Penggunaan Media Video Interaktif...	17
2.1.3.3 Manfaat Penggunaan Media Video Interaktif...	19
2.1.3.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran...	22
2.1.3.5 Langkah-Langkah Media Video Interaktif...	23
2.1.3.6 Kelebihan dan Kekurangan Media Video Interaktif...	26
2.1.4 Minat Belajar...	28
2.1.4.1 Pengertian Minat Belajar...	28
2.1.4.2 Tujuan Minat Belajar...	30
2.1.5 Indikator Minat Belajar...	32
2.1.6 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)...	34
2.1.7 Penelitian yang relevan...	35

2.1.8 Kerangka Konseptual...	38
2.1.9 Hipotesis Penelitian...	40
BAB III METODE PENELITIAN...	41
3.1 Pendekatan Penelitian...	41
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian...	42
3.3 Populasi dan Sampel...	43
3.4 Variabel Penelitian...	44
1.4 Defenisi Variabel Penelitian...	44
1.5 Instrumen Penelitian...	45
3.5 Teknik Analisis Data...	46
BAB IV HASIL PEMBAHASAN DAN SARAN...	48
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian...	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN...	56
5.2. SARAN...	57
DAFTAR PUSTAKA...	59

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Psikomotorik Siswa Kelas V SD Ar Rahman	5
Tabel 3.1 One Group Pretest-Posttest	41
Tabel 3.2 Waktu Pelaksanaan	42
Tabel 3.3 Populasi Penelitian	43
Tabel 3.4 kisi – kisi minat belajar	45
Tabel 3.5 Kategori Penilaian Skala Likert	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	39
--------------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah aspek krusial dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang berkualitas. Di tingkat pendidikan dasar, tujuan utamanya adalah menanamkan dasar pengetahuan dan keterampilan yang akan menjadi pondasi bagi siswa dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Untuk mencapai tujuan ini, pembelajaran harus dilakukan dengan pendekatan yang menarik dan relevan dengan perkembangan zaman. Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah penggunaan metode dan media yang tepat.

Pemanfaatan *Information and Communication Technology* (ICT) dalam era digital saat ini pendidikan menjadi salah satu terobosan penting yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi digital memberikan akses yang lebih luas terhadap informasi, meningkatkan interaksi siswa dengan materi, serta membantu mereka untuk lebih mudah memahami konsep-konsep sulit.

Masalah Pendidikan di Indonesia ada beberapa masalah yang umum terjadi dan menjadi tantangan dalam meningkatkan kualitas dan akses pendidikan. Pendidikan yang berkualitas tentu saja diharapkan demi kemajuan suatu bangsa, pendidikan bukan sekadar sebagai sarana '*agent of change*' bagi generasi muda yang akan menjadi penerus suatu bangsa, tapi juga harus menjadi '*agent of producer*' agar dapat menciptakan suatu transformasi yang nyata.

Indonesia adalah negara kepulauan berbentuk Republik dengan jumlah Penduduk mencapai 275,36 juta jiwa. Saat ini pendidikan di Indonesia diatur dalam UU no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan di Indonesia terbagi menjadi tiga jalur utama, yaitu Formal, Non formal, dan Informal. Dalam suatu sistem tentunya akan selalu saja ada kelebihan serta kekurangan, tetapi kinerja pada sistem akan menghasilkan kualitasnya seperti apa, jika dijalankan dengan baik tentunya akan banyak sekali hal positif dan hasil yang baik.

Media pembelajaran interaktif berbasis ICT (*Information and Communication Technology*), khususnya video interaktif, memberikan peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Menurut Spector dkk., (2019), media pembelajaran yang menggunakan teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, menyediakan umpan balik langsung, serta mengatasi tantangan dalam menyampaikan materi pelajaran yang kompleks. Dengan menggunakan teknologi video interaktif, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif berinteraksi dan mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh melalui media pembelajaran yang lebih visual, auditori, dan interaktif.

Menurut Kurniasari, Murtono, dan Setiawan, 2021(Sunardin dkk., 2023) minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.

Menurut Arsyad (Raden Vina Iskandya Putri¹, 2023) bahwa video interaktif ialah media pembelajaran berbasis audio visual yang penggunaannya dapat dilihat dan didengar oleh audiensnya. Ketika guru memanfaatkan media video interaktif didalam proses pembelajaran, pembelajaran tersebut tentu terjadi secara dua arah. Dalam penerapannya, media video interaktif akan menciptakan interaksi antara audiens dengan video interaktif itu sendiri.

IPA yaitu mata pelajaran yang wajib di ajarkan di SD karena mempelajari tentang lingkungan sekitar dan aktivitas sehari-hari matapelajaran ini membahas tentang berbagai penemuan, melakukan percobaan dan dikaitkan dengan teori selama proses pembelajaran (Lusidawaty dkk., 2020). Karena sangat penting di terapkan untuk siswa SD. Pembelajaran IPA siswa diberikan kesempatan untuk bereksperimen dan mencoba sendiri dan di sesuaikan dengan materi yang diajarkan. Dalam mata pelajaran IPA siswa hanya berpusat kepada guru anak akan merasa bosan dan tidak menyenangkan, seharusnya anak dalam mata pelajaran ini langsung terjun langsung melihat alam sekitar dari hal-hal yang mudah di jangkau(Sunami & Aslam, 2021).

Pada saat pembelajaran berlangsung minat belajar masih kurang, hal ini disebabkan oleh kegiatan rutin yang terlalu monoton dan membosankan. Banyak siswa yang pasif dalam pembelajaran, siswa sering berbicara saat guru menjelaskan, siswa yang bermain-main kertas saat guru menjelaskan. Ada juga siswa yang tertidur saat guru menjelaskan, beberapa siswa kurang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilaksanakan cenderung terlalu monoton menggunakan metode ceramah,

terbatasnya penggunaan media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*), keterbatasan infrastruktur, ketidakmampuan menghadirkan pembelajaran yang menarik, serta kurangnya akses terhadap sumber belajar yang menarik.

Pembelajaran yang digunakan guru di SD Ar Rahman masih menggunakan metode ceramah tepatnya pada kelas V. Saat guru menerangkan materi IPA pada tema 1 banyak siswa yang masih kurang mengerti dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran saat berlangsung, bahkan ada siswa yang masih kurang aktif dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru, untuk itu perlu sebuah media yang bisa menunjang proses belajar siswa sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh saat proses belajar berlangsung, untuk itu penulis ingin melihat apakah ada pengaruh dari media pembelajaran interaktif berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) yang peneliti mampu menunjang proses belajar yang efektif sehingga meningkatkan minat belajar siswa dan bisa aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi pada saat saya PLP 3 dan data yang penulis dapat dari wali kelas V SD Ar Rahman, ditemukan bahwa beberapa siswa dikelas V yang minatnya masih kurang dalam mengikuti proses pembelajaran. Kurangnya minat belajar, pembelajaran yang cenderung monoton, terbatasnya penggunaan media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*), keterbatasan infrastuktur atau pelatihan guru, ketidakmampuan menghadirkan pembelajaran yang menarik, serta kurangnya akses terhadap sumber belajar yang menarik.

Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilaksanakan cenderung terlalu monoton menggunakan metode ceramah serta keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran sehingga dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket mata pelajaran dan LKS yang disediakan oleh sekolah. Hasil wawancara dengan Guru Kelas V menyatakan bahwa rendahnya kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran IPAS salah satunya kurangnya keaktifan belajar pada siswa dikarenakan kurangnya media yang memadai untuk menunjang pembelajaran tersebut.

Untuk itu penulis menggunakan metode belajar menggunakan media interaktif berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) karena memiliki teks, gambar, yang bisa dilihat secara langsung oleh siswa untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran dan untuk meningkatkan keaktifan belajar pada siswa, peneliti bermaksud untuk membuat pengembangan rancangan bagi suatu pembelajaran dengan membuat lintasan belajar siswa dengan judul “pengaruh media interaktif berbasis ICT terhadap minat belajar IPAS”.

Tabel 1.1 Nilai Psikomotorik Siswa Kelas V SD Ar Rahman

No	Jumlah Siswa	Nilai	Persentase	Keterangan
1	8	≥ 75	44%	Tuntas
2	12	≤ 75	56%	Tidak Tuntas
Jumlah	20		100%	

Oleh karena itu perlu adanya pemecahan masalah yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan video pembelajaran yang

interaktif pada proses pembelajaran berlangsung. Ada beberapa solusi yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan minat belajar terutama menggunakan media pembelajaran yang tepat dan inovatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Salah satunya adalah menggunakan video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Media interaktif berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) ini mudah dan nyaman digunakan serta pemilihan materi IPAS yang perlu menyajikan teks dan gambar sehingga memudahkan siswa dalam menangkap materi pembelajaran dan mengaktifkan suasana belajar sehingga pembelajaran lebih efektif. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul " **Pengaruh Media Interaktif Berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Ar-Rahman**".

1.2 Identifikasi Masalah

Penerapan media interaktif berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) dalam pembelajaran di SD AR Rahman masih terbatas dan belum optimal. Dalam hal ini, beberapa masalah yang dihadapi oleh sekolah dan siswa terkait dengan penerapan ICT dalam pembelajaran IPAS adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya Minat Belajar siswa dikarenakan pembelajaran yang cenderung monoton.
2. Terbatasnya Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Information and Communication Technology*)

3. Guru yang belum mengerti bagaimana cara menggunakan media teknologi
4. Kurangnya Akses terhadap Sumber Belajar yang Menarik

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah yang ada dengan berdasarkan judul penelitian yaitu “Pengaruh media interaktif berbasis ICT terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SD Ar Rahman”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan tujuan penelitian, rumusan masalah yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video dalam meningkatkan minat belajar siswa di SD Ar Rahman ?
2. Bagaimana minat belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video dalam meningkatkan minat belajar siswa di SD Ar Rahman ?
3. Apakah terdapat pengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video dalam meningkatkan minat belajar siswa di SD Ar Rahman ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah berikut adalah tujuan penelitian ini.

1. Untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis video interaktif dikelas V SD Ar Rahman.
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video interaktif dikelas V SD Ar Rahman.
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh media interaktif berbasis ICT pada terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SD Ar Rahman.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori terkait penggunaan media interaktif berbasis ICT dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang penerapan teknologi dalam pembelajaran di tingkat dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah dan Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada pihak sekolah dan guru tentang pentingnya penggunaan media interaktif berbasis ICT dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi dalam merancang metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di kelas, serta

memberikan panduan dalam pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk belajar mata pelajaran IPAS. Dengan pemanfaatan media interaktif berbasis ICT, siswa diharapkan dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Penulis dan Pengembangan Pendidikan

Penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mendalami penerapan media berbasis ICT dalam pendidikan dasar, sekaligus membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang yang sama. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk pengembangan kebijakan atau program pendidikan yang lebih efektif di masa depan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan aspek penting dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran. Secara etimologis, kata "media" berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara. Dalam bahasa Inggris, media adalah bentuk jamak dari *medium* yang berarti pengantar atau saluran (Batubara, 2020). Dengan demikian, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berperan dalam membantu penyampaian materi dari pendidik kepada peserta didik.

Menurut Hasan dkk., (2021), media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sarana yang berisi informasi atau pesan instruksional yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam praktiknya, media ini tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Keberadaan media pembelajaran memungkinkan proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Rohani (2020) menekankan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk

menyampaikan pesan berupa materi pelajaran. Media ini bertujuan agar informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan adanya media pembelajaran, hambatan dalam memahami materi dapat dikurangi sehingga proses belajar menjadi lebih lancar dan efektif.

Selain itu, Saleh dkk., (2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran berperan dalam meningkatkan kejelasan materi yang disampaikan. Penggunaan media yang tepat akan membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik dan memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran secara efisien.

Oleh karena itu, pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang diajarkan menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama penggunaannya adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar tidak hanya menjadi lebih menarik tetapi juga lebih optimal dalam mencapai tujuan pendidikan (Fadhilla, 2019).

Berdasarkan berbagai definisi yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pendidikan sebagai perantara dalam penyampaian materi. Media ini berfungsi untuk menyampaikan pesan instruksional secara lebih efektif, sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan kejelasan penyampaian materi dan mengurangi hambatan dalam proses

belajar. Dengan penggunaan media yang tepat, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efisien dan menarik bagi siswa. Keberadaan media pembelajaran memungkinkan penyampaian materi dilakukan secara lebih terstruktur dan terencana. Hal ini membantu guru dalam mengelola pembelajaran agar lebih sistematis, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Dengan demikian, media pembelajaran bukan hanya sekadar alat bantu dalam proses belajar-mengajar, tetapi juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakteristik materi sangat diperlukan dalam mendukung keberhasilan pendidikan.

2.1.2 Media Pembelajaran Berbasis ICT

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran Berbasis ICT

Kata "media" berasal dari bahasa Latin, yaitu bentuk jamak dari kata "medium," yang secara harfiah berarti "perantara" atau "pengantar." Dengan demikian, secara bahasa, media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. AECT (*Association of Educational and Communication Technology*) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Sementara itu, *National Education Association* (NEA) mengartikan media sebagai segala sesuatu yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar,

dibaca, atau dibicarakan, beserta alat yang digunakan dalam kegiatan tersebut (Salamah, 2017). Media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) merupakan salah satu bentuk inovasi dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung proses pembelajaran.

Menurut Arifin dkk., (2022), media pembelajaran berbasis ICT mencakup berbagai bentuk teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi secara digital, seperti video pembelajaran, animasi, simulasi, dan aplikasi interaktif. Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk mengakses informasi secara lebih fleksibel dan interaktif.

Khaira (2021) menekankan bahwa media pembelajaran berbasis ICT tidak hanya sekadar alat bantu, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi, materi dapat disampaikan dengan lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media berbasis ICT memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis karena memungkinkan adanya interaksi antara siswa dengan konten pembelajaran melalui berbagai fitur digital.

Menurut Andari (2021), media pembelajaran berbasis ICT juga memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Teknologi seperti program *Computer Assisted Instruction* (CAI), presentasi berbasis multimedia, serta aplikasi e-learning

memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri dengan menyesuaikan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri. Dengan demikian, media berbasis ICT mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan adaptif.

Di sisi lain, Wange (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis ICT berperan sebagai jembatan dalam proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Dalam perspektif komunikasi, ICT memungkinkan adanya interaksi yang lebih luas dan mendukung pembelajaran jarak jauh. Dengan berbagai bentuk media digital, siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, sehingga belajar tidak terbatas pada ruang kelas konvensional.

Media pembelajaran diasumsikan sebagai proses belajar dan mengajar yang sejajar dengan proses komunikasi (Salamah, 2017). Dalam proses komunikasi, terdapat beberapa komponen yang terlibat, yaitu sumber pesan (orang yang menyampaikan pesan), pesan (materi ajaran yang tercantum dalam kurikulum dan disampaikan dalam bentuk simbol/encoding), penerima pesan (peserta didik yang menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga menjadi pesan/decoding), media (sebagai perantara), dan umpan balik.

Penggunaan *Information and Communication Technology* (ICT) sebagai media pembelajaran dapat berbentuk file, slide powerpoint, ilustrasi, animasi, video, audio, program CAI (*Computer Assisted*

Instruction), program simulasi, dan lain sebagainya. Media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) sangat menarik ketika diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis ICT merupakan media yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih fleksibel, interaktif, dan menarik. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa, efektivitas penyampaian materi, serta memperluas jangkauan pembelajaran.

Selain itu, dengan penerapan ICT yang optimal, proses belajar-mengajar dapat menjadi lebih efisien, adaptif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi di era digital yang menjadi adanya perubahan terhadap minat belajar siswa dalam memahami materi pembelajaran yang menjadikan pembelajaran itu berjalan dengan optimal.

Dengan demikian, penerapan pembelajaran berbasis ICT pada siswa sekolah dasar tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tetapi juga memberikan rasa penasaran kepada siswa sehingga siswa tertarik pada Pelajaran yang akan disampaikan oleh guru sehingga pembelajaran dikelas berjalan dengan optimal.

2.1.3 Media Video Interaktif

2.1.3.1 Pengertian Media Video Interaktif

Kata “interaktif” secara umum memiliki arti komunikasi dua arah atau lebih dari komponen- komponen komunikasi. Lebih simpelnya, “interaktif” berarti komunikasi aktif antara komunikator dan komunikan. Tidak ada satu pihak yang pasif. Media Interaktif secara umum mengacu pada produk multimedia dan layanan digital pada system IT yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten audio, konten visual maupun konten audiovisual (Dian Nur Septiyawati Putri dkk., 2022).

Menurut Rusman (dalam Riayah & Fakhriyana, 2021) Video merupakan serangkain gambar atau tulisan yang bergerak yang didalamnya diisi dengan suara sehingga membentuk suatu alur yang memiliki pesan-pesan khusus didalamnya guna untuk tercapainya tujuan tertentu. Video pembelajaran interaktif memuat materi yang bersifat praktis dan dikemas semenarik dan sekreatif mungkin agar materi dapat mudah dipahami oleh siswa.

Menurut wardani (dalam Biassari & Putri, 2021) video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya.

Video interaktif adalah perangkat elektronik, baik komputer maupun laptop/notebook. Dengan adanya media elektronik tersebut maka akan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, serta akan memudahkan guru dalam proses mengajarnya (Sarea dkk., 2022).

Media pembelajaran modern biasanya bersifat interaktif, media pembelajaran model ini biasanya menggunakan alat elektronik seperti handphone atau laptop sebagai alat atau perantara penggerakannya. Media pembelajaran modern hadir sebagai penunjang kebutuhan peserta didik yang ingin merasakan pembelajaran secara audio, visual, dan kinestetik. Model pembelajaran tersebut bisa dirasakan melalui penggunaan alat elektronik sebagai perantaranya (Hafiedz & Nurhamidah, 2023).

Dari pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa media video interaktif adalah media yang memanfaatkan teknologi digital untuk menggabungkan antara elemen visual, audio, dan interaktif dalam satu media video interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki pemahaman.

Selain itu, Media video interaktif dalam pendidikan dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa sehingga membantu meningkatkan pengalaman siswa dan memperbaiki kualitas Pendidikan, hal ini berguna untuk memperbaiki efektivitas komunikasi untuk meningkatkan kualitas Pendidikan.

Dengan demikian media video interaktif ini didalamnya terdapat unsur suara, gerak, dan gambar yang menghubungkan media kedalam pembelajaran. Hal ini sangat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dikarenakan didalam video sudah terdapat suara atau gambar yang berisikan materi yang mempermudah siswa dalam menangkap pembelajaran.

2.1.3.2 Tujuan Penggunaan Media Video Interaktif

Maharani (2020) mengemukakan bahwa tujuan utama penggunaan media pembelajaran interaktif adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menyediakan alat bantu yang dapat merangsang minat dan motivasi belajar. Media ini dirancang untuk membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, animasi, dan suara, media interaktif dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mempercepat pemahaman materi.

Harvianto (2021) menyatakan bahwa tujuan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan jasmani selama pandemi COVID-19 adalah untuk mempertahankan efektivitas pembelajaran meskipun melalui media digital. Media ini bertujuan untuk menjaga kualitas pembelajaran dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Selain itu, media ini juga bertujuan untuk mendorong siswa agar tetap aktif dalam pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan tidak

monoton. Menurut Cheppy Riyana (dalam NORMA, 2021) bahwa Penggunaan video sebagai media pembelajaran memiliki beberapa tujuan, antara lain :

1. Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistik
2. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur
3. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video interaktif bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, baik secara langsung maupun melalui media digital. Selain itu, media ini bertujuan untuk menjaga kualitas pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dengan lebih menyenangkan.

2.1.3.3 Manfaat Penggunaan Media Video Interaktif

Penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan berbagai manfaat dalam proses belajar-mengajar. Menurut Wulandari (2022), salah satu manfaat utama media ini adalah meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan fitur-fitur interaktif seperti simulasi, animasi, dan latihan soal yang menarik, siswa dapat lebih aktif dalam memahami materi. Hal ini membantu mereka untuk lebih fokus dan tidak mudah merasa bosan saat belajar.

Selain meningkatkan keterlibatan, media pembelajaran interaktif juga dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap materi. Utomo (2023) menjelaskan bahwa penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih konkret melalui visualisasi konsep yang abstrak. Misalnya, dalam pembelajaran sains, penggunaan simulasi interaktif dapat membantu siswa memahami proses ilmiah yang sulit dipahami hanya melalui teks atau gambar statis.

Menurut Wulandari (2022), manfaat lain dari media pembelajaran interaktif adalah meningkatkan motivasi belajar siswa. Media yang menarik secara visual dan memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Siswa yang merasa lebih tertarik dan termotivasi cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik serta lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Disisi lain, Utomo (2023) menambahkan bahwa media pembelajaran interaktif juga memberikan manfaat dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Melalui fitur seperti simulasi atau permainan edukatif, siswa diajak untuk menganalisis, menguji hipotesis, dan mengambil keputusan berdasarkan informasi yang mereka pelajari. Dengan demikian, mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir yang lebih mendalam.

Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat yang dapat dipertimbangkan untuk mendukung keberlanjutan proses pembelajaran yang optimal. Menurut Sugiyarto dkk., (2021), manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif antara lain:

1. Membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.
2. Menarik perhatian siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran.
3. Memungkinkan guru dan siswa untuk ikut serta dalam memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
4. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk menggunakan TIK dalam mencari sumber ilmu dan bahan belajar.
5. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan memperjelas penyampaian materi agar tidak terlalu bergantung pada penjelasan verbal.
6. Memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, sesuai dengan kemauan, kemampuan, dan minat mereka.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video interaktif memiliki manfaat yang signifikan dalam dunia pendidikan. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan, mempercepat pemahaman, meningkatkan motivasi, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang tepat, proses belajar dapat menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan bagi siswa.

Selain itu dapat disimpulkan bahwa salah satu manfaat utama penggunaan media video interaktif pembelajaran adalah mempercepat proses belajar. Media pembelajaran memungkinkan materi dapat disampaikan lebih cepat dan dengan cara yang lebih mudah dipahami. Hal ini juga mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan tenaga yang seringkali menjadi hambatan dalam pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, media pembelajaran video interaktif memiliki banyak manfaat, mulai dari meningkatkan pemahaman materi hingga memfasilitasi pembelajaran mandiri. Penggunaan media ini juga mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, serta mendukung pengembangan keterampilan digital siswa. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran interaktif menjadi hal yang sangat penting dalam pembelajaran modern.

2.1.3.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Agni (2021), media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi tiga jenis utama, yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Media visual mencakup gambar, diagram, grafik, dan presentasi berbasis teks yang membantu memperjelas konsep yang diajarkan.

Magdalena dkk., (2021) menambahkan bahwa selain tiga kategori utama tersebut, terdapat pula media berbasis teknologi digital yang semakin berkembang pesat. Media ini mencakup aplikasi pembelajaran

interaktif, simulasi komputer, serta e-learning yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan fleksibel. Penggunaan media berbasis teknologi ini sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih adaptif terhadap perkembangan zaman.

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu sebagai berikut (Salamah, 2020):

- 1) Media hasil teknologi cetak
- 2) Media hasil teknologi audiovisual
- 3) Media hasil teknologi yang berbasis komputer
4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan computer

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dari media visual, audio, audiovisual, hingga media berbasis teknologi dan lingkungan, masing-masing memiliki keunggulan dalam menyampaikan materi secara efektif. Pemilihan jenis media yang tepat akan membantu meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dan pendidik perlu mempertimbangkan karakteristik materi dan kebutuhan siswa dalam menentukan media pembelajaran yang paling sesuai.

2.1.3.5 Langkah-Langkah Media Video Interaktif

Langkah-langkah yang dilakukan dalam menggunakan media pembelajaran video interaktif (Octaviani dkk., 2024) yaitu :

1. Merancang media video interaktif
2. Mempersiapkan alat-alat berupa laptop, proyektor dan lcd
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
4. Siswa memperhatikan video dan menjawab beberapa soal yang ada di dalam video. Media

Menurut Cuaca dkk., (2023) adapun langkah-langkah media video interaktif adalah:

1. Tahap analisis kebutuhan
2. Tahap analisis pembelajaran
3. Tahap analisis pembelajar dan konteks
4. Tahap merumuskan tujuan khusus pembelajaran
5. Tahap mengembangkan instrumen penilaian
6. Tahap pemilihan strategi pembelajaran
7. Tahap memilih dan mengembangkan bahan ajar
8. Tahap penilaian formatif
9. Dan tahap revisi pembelajaran

Berdasarkan sumber yang diberikan oleh Nailiah dan Saputra (2022), langkah-langkah pembelajaran berbasis ICT, khususnya menggunakan media video animasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Perencanaan Pembelajaran: Pada tahap ini, guru merencanakan tujuan pembelajaran, materi yang akan diajarkan, dan bagaimana teknologi akan diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Guru menentukan video interaktif yang relevan dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia dan menyiapkan alat serta media ICT yang akan digunakan.
2. Penyusunan Materi Pembelajaran: Guru memilih dan menyusun materi bahasa Indonesia yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Pada tahap ini, konten video animasi dibuat atau dipilih agar dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, misalnya melalui ilustrasi visual yang menjelaskan konsep-konsep tertentu dalam bahasa Indonesia.
3. Penyampaian Materi dengan Video Animasi: Guru mempresentasikan materi kepada siswa menggunakan video animasi. Video ini digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep atau topik tertentu dalam bahasa Indonesia dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan animasi memungkinkan siswa untuk memperoleh informasi secara visual, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka.
4. Interaksi dan Diskusi: Setelah menonton video animasi, siswa diajak untuk berdiskusi mengenai materi yang telah dipelajari. Guru mendorong siswa untuk bertanya dan memberikan pendapat, serta menyelesaikan tugas-tugas atau latihan terkait materi tersebut. Diskusi

ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

5. Evaluasi Pembelajaran: Guru melakukan evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa setelah pembelajaran berbasis video animasi. Evaluasi dapat dilakukan melalui kuis, tes, atau tugas yang diberikan kepada siswa. Selain itu, feedback dari siswa mengenai penggunaan media ICT juga dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa mendatang.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan sebelum menerapkan media pembelajaran video interaktif, kita harus merancang sebuah video yang mana berisikan materi pembelajaran yang telah disusun didalam modul ajar. Oleh karena itu, penulis akan membuat media video interaktif yang memuat elemen gambar dan suara yang memuat materi pembelajaran IPAS di SD.

2.1.3.6 Kelebihan dan Kekurangan Media Video Interaktif

Menurut Nugroho dkk., (dalam Dewi dkk., 2022) bahwa kelebihan dari video interaktif adalah media pembelajaran yang dapat menghubungkan media dengan klien dan menggabungkan komponen suara, pengembangan, gambar, pesan, atau desain cerdas, sehingga pesan atau data menjadi mudah. Oleh karena itu, penentuan media pembelajaran video interaktif harus memiliki alasan jelas serta memberikan dampak signifikan terhadap proses pembelajaran terutama pada pembelajaran IPA.

Menurut Wayan (dalam Setiati dkk., 2021) kelebihan media video interaktif adalah :

1. Video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran
2. video menyajikan gambar bergerak kepada siswa selain suara yang menyertai.
3. Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

Menurut Kustandi & Darmawan, (2020) kekurangan media video interaktif adalah :

1. Hak cipta: Kemudahan dalam menggandakan perangkat lunak atau program pembelajaran menyebabkan penerbit komersial enggan menciptakan perangkat lunak berkualitas tinggi.
2. Ekspektasi yang tinggi: Baik guru maupun siswa sering memiliki harapan yang tidak realistis, menganggap komputer dapat membuat pembelajaran lebih mudah, padahal hasil yang diperoleh sebanding dengan usaha yang dikeluarkan dalam menggunakan program tersebut.
3. Kompleksitas: Beberapa program CAI yang canggih dan berkualitas tinggi bisa sulit digunakan oleh siswa, karena membutuhkan keterampilan kompleks untuk mengoperasikannya.
4. Kurangnya struktur: Siswa dengan gaya belajar yang lebih terstruktur mungkin mengalami kesulitan dalam menggunakan

CAI, yang bisa berujung pada pengambilan keputusan yang kurang tepat mengenai seberapa banyak informasi yang perlu dijelajahi.

Kekurangan dari metode ini adalah diperlukan jaringan internet yang stabil dan kuota yang besar, sehingga pada beberapa peserta didik yang tidak memiliki jaringan internet yang baik seringkali mengalami kendala berupa jaringan terputus atau penggunaan kuota data internet yang boros. Selain itu, kondisi tempat belajar peserta didik yang kurang kondusif sangat memengaruhi konsentrasi mereka saat belajar (Qadriani dkk., 2021).

2.1.4 Minat Belajar

2.1.4.1 Pengertian Minat Belajar

Menurut Charli dkk., (2019), minat belajar didefinisikan sebagai ketertarikan dan dorongan dalam diri seseorang untuk memahami dan menguasai suatu materi pelajaran. Minat ini dapat muncul karena adanya faktor internal, seperti rasa ingin tahu, serta faktor eksternal, seperti lingkungan belajar yang mendukung. Semakin tinggi minat belajar seseorang, semakin besar kemungkinannya untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Muliani (2022) menambahkan bahwa minat belajar berkaitan erat dengan motivasi dan sikap positif terhadap pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, lebih tekun dalam mengerjakan tugas, serta lebih

cepat dalam memahami materi. Minat belajar juga dapat dipengaruhi oleh metode pengajaran yang digunakan oleh pendidik, di mana metode yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap suatu mata pelajaran.

Menurut Prastika (2020), minat belajar dapat terbentuk melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Jika siswa merasa bahwa materi yang dipelajari relevan dengan kehidupan mereka dan memiliki manfaat yang jelas, maka mereka akan lebih terdorong untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif agar minat belajar siswa dapat berkembang dengan baik.

Ndraha dan Mendrofa (2022) menjelaskan bahwa minat belajar tidak hanya berhubungan dengan aspek kognitif, tetapi juga dengan aspek emosional dan sosial. Dukungan dari lingkungan, seperti keluarga, teman, dan guru, sangat berpengaruh terhadap perkembangan minat belajar seseorang. Siswa yang mendapatkan dorongan dan penghargaan atas usahanya dalam belajar akan lebih termotivasi untuk terus meningkatkan pemahamannya terhadap suatu materi.

Fatimah dkk., (2022) menyimpulkan bahwa minat belajar adalah kombinasi dari faktor kognitif, afektif, dan sosial yang mendorong seseorang untuk aktif dalam proses pembelajaran. Minat ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri individu maupun

dari lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami cara membangun dan mempertahankan minat belajar siswa agar mereka dapat mencapai hasil yang maksimal dalam pendidikan.

Dari berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan hati yang kuat terhadap sesuatu, gairah, atau keinginan, yang mencakup kemampuan untuk fokus dan tekun pada suatu hal, yang dipengaruhi oleh bakat dan lingkungan, serta menciptakan perasaan positif yang mendorong rasa ingin tahu.

Selain itu, bahwa minat belajar sangat mempengaruhi hasil belajar, terutama pada siswa sekolah dasar. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi terhadap pelajaran akan cenderung menunjukkan keterlibatan yang lebih besar dalam proses belajar dan lebih fokus dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

2.1.4.2 Tujuan Minat Belajar

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pendidikan. Safitri dan Kabiba (2020) menjelaskan bahwa minat belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan media gambar. Penggunaan gambar dalam pembelajaran, khususnya di sekolah dasar, dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran. Media gambar memungkinkan siswa untuk lebih memahami materi dengan cara yang lebih visual, serta mempermudah mereka dalam mengingat informasi yang

diajarkan. Oleh karena itu, tujuan penggunaan media gambar dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Adnyana dan Yudaparmita (2023) juga menyarankan bahwa media gambar dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Media ini dapat membuat materi yang sulit dipahami menjadi lebih menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Tujuan penggunaan media gambar dalam pembelajaran adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menginspirasi siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam belajar, sehingga mereka tidak merasa bosan atau tertekan dengan materi pelajaran.

Setiawan, Nugroho, dan Widyaningtyas (2022) mengungkapkan bahwa minat belajar berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Mereka menekankan bahwa siswa yang memiliki minat tinggi terhadap pelajaran akan cenderung lebih fokus dan memiliki dorongan kuat untuk berusaha keras mencapai tujuan akademis mereka. Dengan meningkatkan minat belajar, siswa akan lebih bersemangat dalam mengerjakan tugas dan menghadapi ujian, sehingga berpotensi untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Selain itu, Adnyana dan Yudaparmita (2023) menambahkan bahwa media gambar bukan hanya untuk menarik perhatian siswa, tetapi juga untuk meningkatkan pemahaman konsep-konsep tertentu yang ada dalam

pelajaran. Gambar sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa memahami hubungan antara objek atau konsep yang diajarkan, sehingga mereka dapat mengingat informasi tersebut dengan lebih baik. Tujuan utamanya adalah memberikan cara belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan pemahaman dari ketiga sumber tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama dalam meningkatkan minat belajar adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif. Penggunaan media gambar menjadi salah satu alternatif yang dapat membantu mencapai tujuan ini.

Selain itu dengan meningkatkan ketertarikan siswa pada materi pelajaran, memperkuat pemahaman mereka, dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, meningkatkan minat belajar bukan hanya tentang menyajikan materi dengan cara yang menarik, tetapi juga memberikan dukungan yang mendorong siswa untuk mencapai potensi terbaik mereka.

2.1.5 Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto (2015:57) menjabarkan beberapa indikator minat belajar yaitu :

1. Perhatian, seseorang dikatakan berminat apabila dalam belajar mempunyai rasa kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari..
2. Disertai rasa suka dan senang, seseorang yang berminat dalam belajar pada umumnya ditandai dengan kecenderungan rasa lebih suka dan senang pada sesuatu yang dipelajari tersebut dibandingkan sesuatu hal lainnya..
3. Ketertarikan dan keterkaitan, seseorang yang berminat dalam belajar cenderung mempunyai ketertarikan lebih terhadap pembelajaran yang diikuti tersebut. Hal ini biasanya ditandai dengan siswa yang mencurahkan perhatiannya secara penuh berpusat pada pembelajaran tersebut yang dinilainya memiliki keterkaitan dan manfaat bagi dirinya.
4. Rasa bangga dan puas, seseorang berpotensi memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati, terlebih lagi bila hal yang dipelajari tersebut terkait pada hal-hal yang dianggapnya bermanfaat.
5. Partisipasi Siswa, seseorang yang berminat dalam belajar biasanya hal tersebut dimanifestasikan melalui partisipasi aktif pada aktivitas dan kegiatan selama mengikuti pembelajaran.

Adapun indikator minat belajar menurut Lestari (2017:93) ialah sebagai berikut:

1. Perasaan senang meliputi perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran, kesan siswa terhadap guru dan kegiatan pembelajaran.
2. Menunjukkan perhatian saat belajar

3. Ketertarikan untuk belajar
4. Keterlibatan dalam belajar

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar ialah perhatian yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus-menerus, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap sesuatu yang diminati, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Ketika peserta didik ada minat dalam belajar maka peserta didik akan senantiasa aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Dari penjelasan pakar diatas, dapat kita ketahui bahwasanya minat belajar adalah rasa suka mengenang dan memperhatikan segala sesuatu yang diminati. Maka dari itu penulis akan merancang sebuah video pembelajaran yang interaktif pada pembelajaran yang memuat materi IPAS untuk meningkat minat belajar siswa.

2.1.6 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Sains merupakan bentuk pengindonesiaan yang berasal dari kata bahasa inggris "*science*" yang berarti "ilmu". Dalam bahasa Indonesia kata science diindonesiakan menjadi kata sains dan teknologi. Jadi kata sains dan IPA merupakan padanan dan sama-sama digunakan dalam ilmu alamiah.

Sulistyani P (2019) menjelaskan bahwa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang membahas

tentang fenomena alam, baik secara fakta, konsep, prinsip dan hukum dan dapat dibuktikan kebenarannya dengan kegiatan ilmiah. Karena menurut BSNP dalam (Nasrah dkk, 2021) pembelajaran IPA yang dilakukan secara inkuiri ilmiah (scientific inquiry) akan mampu mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup.

Berdasarkan ulasan tersebut, maka jelaslah bahwa IPA atau sains merupakan salah satu cabang ilmu yang berfokus pada alam beserta proses-proses yang terkandung di dalamnya (Sulistiyani P, 2019). IPA atau sains merupakan suatu proses yang menghasilkan pengetahuan. Proses tersebut bergantung pada proses observasi yang cermat terhadap fenomena dan pada teori-teori temuan untuk memaknai hasil observasi tersebut (Rustaman Nuryani dkk., 2015).

Dapat disimpulkan dari beberapa definisi diatas bahwa pembelajaran IPA di SD adalah suatu mata pelajaran yang melihatkan siswa untuk belajar tentang lingkungan alam mereka sendiri secara kreatif dan inovatif, sehingga siswa bukan sekedar memahami dan menguasai sejumlah fakta dan konsep, tetapi mempelajarinya secara sistematis.

2.1.7 Penelitian yang relevan

Penelitian ini dilakukan didukung oleh beberapa hasil penelitian sebelumnya yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian pertama datang dari Sari, Putri Meida (2024) dengan judul *"Pengaruh Media Pembelajaran berbasis ICT (Information and Communication Technology) terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 156 Maga Lombang."* Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen untuk melihat pengaruh media pembelajaran berbasis ICT terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Populasi yang diteliti adalah siswa kelas IV dengan sampel sebanyak 34 siswa, yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis ICT terhadap minat belajar siswa, dengan uji-t menunjukkan nilai t-hitung sebesar 10,298 yang lebih besar dari t-tabel (2,036), serta nilai signifikansi 0,001 yang lebih kecil dari 0,05.
2. Penelitian kedua datang dari Paramitha, Citra (2020) dengan judul *"Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya."* Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi yang belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dalam media pembelajaran, yang berakibat pada rendahnya minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis ICT terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya, serta aktivitas siswa saat media tersebut diterapkan. Media yang digunakan

adalah media audio-visual berupa video pembelajaran. Penelitian ini menggunakan desain pre-experimental dan instrumen berupa lembar observasi dan angket. Teknik analisis data menggunakan regresi linier sederhana dengan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis ICT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis ICT berpengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik.

3. Penelitian ketiga datang dari Okta Fiani Wulan Saputri dan Feri Tirtoni (2021) dengan judul *"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas V SD Muhammadiyah 1 Krembung pada Masa Pandemi."* Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran online melalui penggunaan media pembelajaran berbasis ICT, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain Pre-Eksperimental One Group Pretest-Posttest Design. Penelitian dilakukan secara online dengan sampel 25 siswa kelas V SD Muhammadiyah 1 Krembung yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Instrumen yang digunakan adalah tes pilihan ganda dengan 20 soal, dan pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest. Data kemudian dianalisis menggunakan uji N-Gain, yang menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 55 pada pretest menjadi 84,2 pada posttest. Nilai N-

Gain yang diperoleh adalah 0,64, yang masuk dalam kategori pengaruh sedang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ICT berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SD Muhammadiyah 1 Krembung.

2.1.8 Kerangka Konseptual

Dalam penelitian ini, media pembelajaran berbasis ICT dipandang sebagai pengaruh minat belajar siswa. Penggunaan media berbasis ICT, seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan sumber belajar digital lainnya, diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran IPAS, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka.

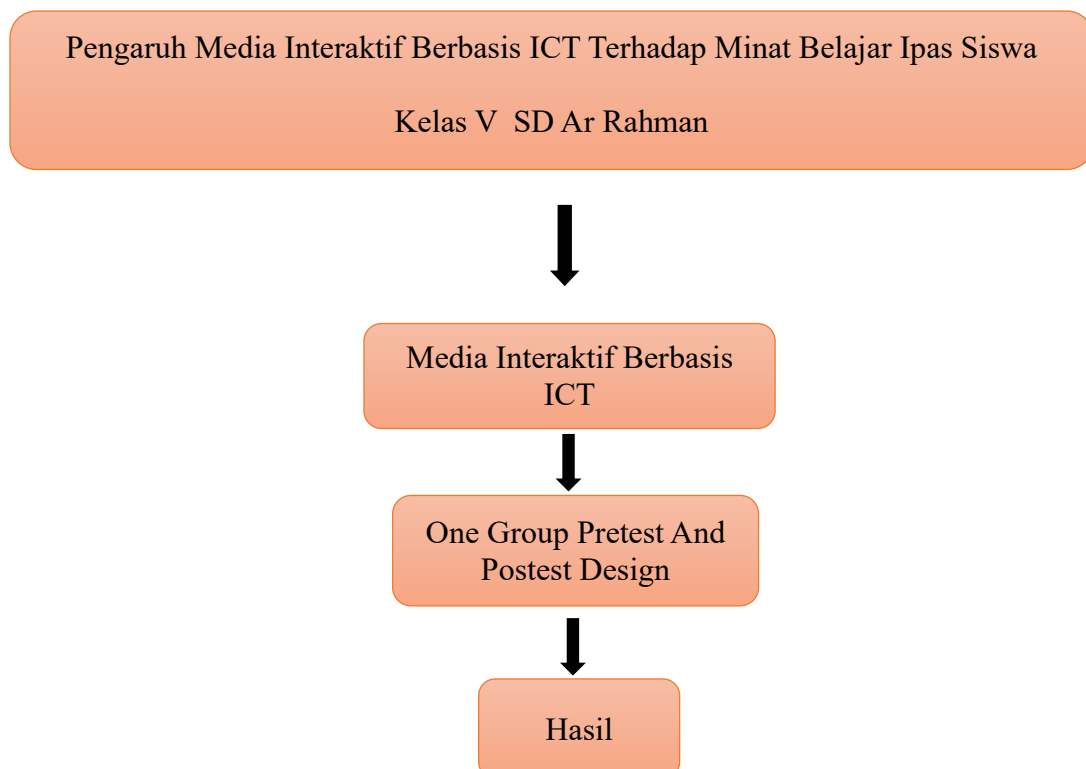
Minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal, seperti motivasi, keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, serta kemampuan siswa untuk terlibat dalam proses belajar. Berdasarkan kajian teoritis yang telah dijelaskan sebelumnya, media berbasis ICT dapat merangsang perhatian siswa dengan menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif belajar dan meningkatkan minat serta hasil belajarnya.

Dalam proses pembelajaran, sering sekali ditemukan siswa yang kurang memperhatikan guru yang sedang menjelaskan, kemudian proses pembelajaran tidak berpusat pada siswa dan tidak adanya keinginan atau semangat dalam

belajar. Oleh karena itu dengan adanya faktor tersebut perlu diperhatikan adalah penggunaan media yang digunakan oleh guru. Hal ini dikarenakan sebelumnya guru tidak ada menggunakan media dalam melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, untuk mengatasi permasalahan dalam penelitian ini dalam meningkatkan minat belajar maka peneliti menggunakan media interaktif berbasis ICT.

Dengan demikian, kerangka konseptual ini menggambarkan hubungan langsung antara media pembelajaran berbasis ICT dan minat belajar siswa, yang diyakini akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mereka. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris mengenai pengaruh penggunaan media ICT terhadap minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD AR Rahman.

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual



2.1.9 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono menyatakan bahwa hipotesis sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Arikunto menyatakan bahwa ada dua jenis hipotesis yang digunakan yaitu alternatif (H_a) dan alternatif nol (H_0). Hipotesis alternatif menyatakan bahwa adanya hubungan variable X dan Y. Berdasarkan kajian dan kerangka berpikir diatas maka hipotesis yang dapat diajukan untuk penelitian dengan judul *Pengaruh Media Interaktif Berbasis ICT Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V SD AR Rahman* adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media interaktif berbasis ICT terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD AR Rahman.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media interaktif berbasis ICT terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD AR Rahman.

Hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media interaktif berbasis ICT dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah tersebut.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Menurut Umar dan Choiri (Syahrizal & Jailani, 2023) penelitian adalah suatu proses di mana kita melakukan susunan Langkah-langkah logis . Penelitian pada dasarnya adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu . Penelitian berarti mencari, menjelajahi atau menemukan makna kembali secara berulang-ulang. Rancangan one group pretest-posttest design ini terdiri dari satu kelompok yang telah ditentukan. Di dalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan yang disebut pretes dan sesudah diberi perlakuan. yang disebut posttes.

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi eksperimen). Jenis metode eksperimen semu (quasi eksperimen) yang digunakan adalah jenis One Group Pretest-Posttest, bertujuan untuk menguji pengaruh media interaktif berbasis ICT terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Dalam penelitian ini peneliti akan mengadakan uji coba untuk melihat minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan media interaktif berbasis ICT.

3.1 Tabel One Group Pretest-Posttest

Pretest	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2

Pelaksanaan Penelitian									
Pengelolaan Data, Analisis, dan Penyusunan Laporan									
ACC Sidang									
Sidang Meja Hijau									

3.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD AR Rahman, yang merupakan tempat penelitian ini dilakukan. Siswa kelas V dipilih karena pada tingkat ini materi pembelajaran IPAS mulai lebih kompleks dan membutuhkan keterlibatan aktif dari siswa, yang dapat dipengaruhi oleh penggunaan media

Maka dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan populasi seluruh anggota atau objek yang akan diteliti disuatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Ar Rahman Medan yang berjumlah 20 siswa. Berikut ini merupakan tabel jumlah siswa.

Tabel 3.3 Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah
1	V	20
JUMLAH	20	

2. Sampel

Menurut (Sugiyono, 2019) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat beberapa teknik yang digunakan. Dalam penelitian ini mengambil teknik “sampling jenuh” yang termasuk dalam non probability.

Jumlah sampel dalam setiap kelompok akan disesuaikan dengan jumlah siswa di kelas V, dengan memastikan bahwa jumlah sampel cukup untuk memungkinkan analisis statistik yang valid. Untuk memastikan keakuratan hasil penelitian, dengan pertimbangan bahwa jumlah siswa hanya 20 siswa.

3.4 Variabel Penelitian

Variable bebas (X1) dan Variable terikat (X2) dalam penelitian ini yaitu Minat Belajar Siswa SD Ar Rahman. Secara operasional variable tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Media interaktif (X1) merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis video yang menampilkan gambar dan suara yang dapat menarik perhatian siswa untuk fokus pada pembelajaran.
2. Minat Belajar Siswa (X2) adalah rasa ketertarikan suatu individu terhadap suatu aktivitas tanpa ada yang menyuruh.

3.4 Defenisi Variabel Penelitian

Penelitian ini berjudul : “Pengaruh Media Interaktif Berbasis ICT Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Ar -Rahman”. Terdapat 2 defenisi operasional variabel yang disampaikan yaitu:

1. Media video interaktif

Media video interaktif adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi yang memberikan pengalaman yang menyenangkan kepada siswa.

2. Minat belajar

Minat belajar adalah keinginan atau ketertarikan dalam diri seseorang untuk memahami atau menguasai suatu materi pembelajaran.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat ukur yang digunakan dalam mengukur variabel penelitian. Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel sudah ada yang tersedia, namun juga masih ada alat ukur variabel yang perlu disusun sendiri oleh penulis.

1. Angket

Angket adalah lembaran-lembaran yang dipakai untuk mendapatkan suatu data-data. Di dalam lembaran ini biasanya memuat suatu pernyataan yang harus di isi dengan Sangat Setuju, Setuju, Ragu-Ragu dan Tidak Setuju.

Angket disebarikan pada siswa untuk melihat tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

abel 3.4 kisi – kisi minat belajar

No	Indikator	Item
1	Perhatian	1,2,3
2	Disertai Rasa Suka dan Senang	4,5,6,7,8
3	Ketertarikan dan Keterkaitan	9,10
4	Rasa Bangga dan Puas	11,12
5	Partisipasi Siswa	13,14,15

Indikator dari Slameto (2015: 57)

Tabel 3.5 Kategori Penilaian Skala Likert

No	Kriteria	Rentang angka
1	Sangat setuju	4
2	Setuju	3
3	Kurang Setuju	2
4	Tidak setuju	1

Sumber : Sugiyono (2015 : 93)

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif, yakni menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-

angka dan kemudian menarik kesimpulan dari pengujian tersebut, dengan rumus-rumus dibawah ini: Berikut adalah teknik analisis data dalam penelitian ini:

1. Uji Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono, (2022:197) mengatakan bahwa uji validitas konstruk untuk menguji validitas konstruksi, dapat digunakan untuk pendapat ahli (judgement experts). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksikan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Setelah pengujian konstruksi dari ahli, maka diteruskan dengan uji coba instrumen. Instrumen tersebut dicobakan pada sampel dari mana populasi diambil.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui cara membuktikan kebenarannya dapat "diterima atau tidak" dengan melakukan Uji T. Maka dapat dilihat ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Kriteria Uji Hipotesis :

1. Jika $\text{sig (2-tailed)} \leq 0.05$: maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jika $\text{sig (2-tailed)} \geq 0,05$: maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Keterangan :

H_a : Terdapat Pengaruh Media Interaktif Berbasis ICT Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sd Ar Rahman.

H0 : Tidak Terdapat Pengaruh Media Interaktif Berbasis ICT
Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sd Ar Rahman

Berikut langkah-langkah pengujian menggunakan IBM SPSS 25
Statistic versi untuk Uji T sebagai berikut:

1. Aktifkan program SPSS - Klik analyze - Compare Means - Sampel Test
2. Memilih variable yang akan diuji pada kotak "Test variable"
3. Klik OK

BAB IV

HASIL PEMBAHASAN DAN SARAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil dari pembahasan bab ini, maka data yang diperoleh pada penelitian ini diambil dari hasil sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan menggunakan skala likert kepada siswa yang akan diuji didalam kelas. Langkah pertama yang dilakukan adalah peneliti memberikan pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan bersumber hanya dari buku tanpa menggunakan media video interaktif kemudian dilakukan tes berupa angket yang terdiri dari 15 pernyataan. Pada pembelajaran berikutnya di lakukan penelitian kembali dikelas yang sama namun pembelajaran menggunakan media video interaktif kemudian di akhir pembelajaran dilakukan tes yang sama untuk mengetahui sejauh mana minat belajar siswa.

Adapun pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan menggunakan lembar angket. Angket adalah lembaran-lembaran yang dipakai untuk mendapatkan suatu data-data. Di dalam lembaran ini memuat suatu pernyataan yang harus di isi dengan Sangat Setuju, Setuju, Ragu-Ragu dan Tidak Setuju. Angket disebarkan pada siswa untuk melihat tingkat minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti sebelumnya sudah melakukan uji validitas instrument penelitian berupa lembar angket yang divalidkan oleh dosen sebagai validator angket kemudian akan digunakan untuk meneliti minat belajar siswa. Kemudian dilakukan uji hipotesis.

Penelitian ini dilakukan di SD Ar-Rahman Jl. Gaperta Ujung No.58, Tj. Gusta, Kec. Medan Helvetia, Kota Medan, Sumatera Utara pada siswa kelas V. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan minat belajar siswa melalui media video interaktif. Setelah data dikumpulkan, selanjutnya adalah menganalisis data agar ditemukan ada atau tidaknya pengaruh media video interaktif terhadap minat belajar siswa.

1. Uji Validitas

Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksikan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Instrumen tersebut dicobakan pada sampel dari mana populasi diambil. Lembar angket yang digunakan dalam penelitian ini divalidasi dengan uji validator oleh Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd untuk mendapatkan saran dan perbaikan di lembar angket yang akan digunakan dalam uji validitas instrument ini memperoleh hasil skor dengan rata rata yaitu 100 dengan kategori tinggi sehingga lembar angket ini sudah valid untuk di uji cobakan.

2. Uji Hipotesis

Uji Hipoitiesis (Paired Sampiel T Test) Dalam rangka mienguji hipotesis penelitian yang biertujuan untuk mengetahui pengaruh media video interaktif terhadap minat bielajar siswa kelas V di SD Ar-Rahman Medan, diperlukan suatu metode analisis statistik yang dapat mengukur perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah interviensi. Dalam konteks penelitian ini,

sampel yang berpasangan tersebut adalah skor minat belajar siswa yang diukur pada dua waktu yang berbeda, yaitu sebelum dan setelah penerapan media video interaktif.

Tujuan utama dari uji ini adalah untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang statistik signifikan dalam minat belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi.

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Minat belajar sebelum menggunakan media	62.4500	20	5.11422	1.14357
	Minat belajar setelah menggunakan media	82.5000	20	6.03062	1.34849

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference			df	Sig. (2-tailed)
			n	Mean	Lower	Upper			
Pair 1	sebelum sesudah	-20.05000	9.23081	2.06407	-24.37015	-15.72985	-9.714	19	.000

Berdasarkan Tabel Uji Paired Sample T Test yang disajikan, analisis statistik dilakukan untuk membandingkan minat belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media video interaktif di SD Ar-Rahman Medan. Dari tabel, dapat dilihat bahwa rata-rata (mean) minat belajar siswa sebelum menggunakan

media video interaktif adalah 62.45 dengan standar deviasi (Std. Deviation) sebesar 5.11422. Setelah penerapan media video interaktif, rata-rata minat belajar siswa meningkat menjadi 82.5 dengan standar deviasi sebesar 6.03062. Nilai t yang dihasilkan dari uji paired sample t -test dengan nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0.000.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan dalam minat belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media video interaktif. Keterangan dalam tabel menunjukkan bahwa hasil uji ini adalah signifikan, yang berarti hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media video interaktif dapat ditolak.

Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya perbedaan yang signifikan diterima. Ini menegaskan bahwa penerapan media video interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Kesimpulan dari analisis ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa media video interaktif efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SD Ar-Rahman menghasilkan data yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa kelas V setelah penerapan media interaktif animasi. Secara kuantitatif, peningkatan ini dapat dilihat dari perubahan nilai rata-rata (mean) minat belajar siswa. Adapun tabel distribusi frekuensi minat belajar siswa SD Ar-Rahman

sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis ICT adalah sebagai berikut :

Tabel 3.6 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa SD Ar-Rahman Sebelum Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Berbasis ICT

Kategori	Interval	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat baik	86-100	0	0%
Baik	71-85	2	10%
Cukup	61-70	9	45%
Rendah	≤ 60	9	45%

Tabel 3.7 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa SD Ar-Rahman Sesudah Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Berbasis ICT

Kategori	Interval	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Baik	86-100	5	25%
Baik	71-85	15	75%
Cukup	61-70	0	0%
Rendah	≤ 60	0	0%

Media interaktif animasi adalah media berupa gambar yang bergerak dan disertai dengan suara yang berisi materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang

aktif dan menyenangkan yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan media tersebut.

Teori dibalik media pembelajaran ini adalah bahwa dengan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, akan terjadi peningkatan minat belajar yang pada akhirnya berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik. Penelitian yang dilaksanakan di SD Ar-Rahman Medan menghasilkan data yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa kelas V setelah penerapan media video interaktif.

Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Muh Idris Jaffar, Sudirman, Muliadi, Bahar, Andi Makkasau dengan judul "Pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika siswa SD di kabupaten Pangkajene dan Kepulauan " dalam jurnal, menunjukkan bahwa penerapan media interaktif animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Penelitian ini, yang fokus pada mata pelajaran IPS, memberikan bukti bahwa media interaktif animasi dapat efektif dalam berbagai konteks mata pelajaran, termasuk Ilmu Pengetahuan Alam seperti dalam penelitian ini.

Selanjutnya, penelitian oleh Awaluddin Muin, Muhammad Idris Jaffar, Andi Nurwahidah dengan judul "pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada pembelajaran SBdp siswa kelas V SD inpres 12/79 Lakukang kecamatan Mare Kabupaten Bone" yang dipublikasikan dalam Jurnal Pendidikan, juga menemukan bahwa media interaktif animasi berpengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar SBdp siswa. Temuan ini menegaskan kembali bahwa

media interaktif animasi tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa tetapi juga berpotensi meningkatkan hasil belajar mereka. Kedua penelitian tersebut, bersama dengan penelitian kami, menunjukkan bahwa media interaktif animasi memiliki potensi yang luas untuk diterapkan dalam berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan. Efektivitas media interaktif animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa menunjukkan bahwa media ini dapat menjadi alat yang berharga bagi guru untuk memotivasi siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti tentang Pengaruh Media Interaktif Berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Ar-Rahman.

1. Berdasarkan hasil persentase minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis video interaktif dikelas V SD Ar Rahman menunjukan dari 20 responden atau sampel terdapat 30% minat belajar dalam kategori rendah, 70% minat belajar siswa dalam kategori sedang yakni rentan 60-70. Rata-rata minat belajar siswa sebelum diberi perlakuan (pretest) yaitu 62,45% berada pada rentang < 70 yang berarti dalam kategori rendah. Maka dapat disimpulkan minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis video interaktif dikelas V SD Ar Rahman termasuk kategori rendah.
2. Berdasarkan hasil analisis minat belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis video interaktif dikelas V SD Ar Rahman persentase menunjukan dari 20 responden terdapat 70 % minat belajar siswa dalam kategori tinggi, 30% minat belajar siswa dalam kategori sedang. Dan rata-rata minat belajar siswa sesudah diberikan perlakuan atau menggunakan video interaktif (posttest) yaitu 82,5 % berada pada rentang nilai interval ≥ 71 yang berarti dalam kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan minat belajar siswa

sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis video interaktif dikelas V SD Ar Rahman termasuk kategori tinggi.

3. Berdasarkan uji t diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. karena dalam pengambilan keputusan analisis uji-t jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka terdapat pengaruh. Berdasarkan pedoman uji-t test maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media video interaktif terhadap minat belajar. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau terdapat adanya pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS Kelas V SD Ar-Rahman.

5.2. SARAN

Sehubung dengan hasil penelitian dan kesimpulan yang dikemukakan, dalam hal ini peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, penggunaan media yang tepat saat proses pembelajaran, dan terampil dalam menggunakan berbagai media pembelajaran

2. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dilakukan kepada siswa SD Ar-Rahman untuk itu diharapkan kepada peneliti lain dapat meningkatkan minat belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan bisa memberikan masukan dan dukungan bagi guru kelas untuk menerapkan berbagai media pembelajaran, seperti media

pembelajaran video interaktif dan media lainnya sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *Seminar Pendidikan*, 4(1), 62–74.
- Cuaca, P., Meningkatkan, U., Belajar, H., Berbasis, S., & Pendidikan, C. (2023). *JDPP*. 11(1).
- Dewi, R., Sutarba, M. U., Unidah, U., Rahmi, S. U., & Hadiansyah, Y. (2022). Pemanfaatan media video interaktif dalam pengembangan lebih lanjut hasil belajar siswa pada materi pencemaran alam di sekolah menengah pertama. *Educatio*, 17(1), 70–76. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i1.5725>
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Hafiedz, R., & Nurhamidah, D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pena Literasi*, 6(1), 54. <https://doi.org/10.24853/pl.6.1.54-64>
- NORMA, N. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Video Pembelajaran Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(2), 101–115. <https://doi.org/10.51878/social.v1i2.697>
- Octaviani, E. M., Humairah, H., & Khasanah, L. A. I. U. (2024). Penerapan Media Video Interaktif pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan Kelas V SD. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(2), 219–226.

<https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i2.518>

- Qadriani, N. L., Hartati, S., & Dewi, A. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>
- Raden Vina Iskandya Putri1, T. A. R. (2023). “. *Peran Kepuasan Nasabah Dalam Memediasi Pengaruh Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Nasabah*, 2(3), 310–324. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Riayah, S., & Fakhriyana, D. (2021). Optimalisasi Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1), 19. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i1.10147>
- Sarea, M. S., Fadillah, N., Alifah, A., Resti, A., & Wardania, W. (2022). Penerapan Media Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Inpres 10/73 Tanete. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 584. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1034>
- Setiati, N., Indriyanti, D. R., Rudyatmi, E., Subekti, N., Dewi, P., Auliya, R., Qonita, N. T., & Arditama, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Daring melalui Video Pembuatan. *Journal of Community Empowerment*, 1(8), 12–18.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Sunardin, Kilawati, A., & Kasma, S. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ips Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 899–912. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1822>

Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Modul Ajar

Modul Ajar (Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum)

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS SEKOLAH	
Nama	: Indah Lestari Tanjung
Instansi	: SD Ar-Rahman
Jenjang Sekolah	: SD
Kelas/Semester	: V/II
Mata Pelajaran	: IPAS
Alokasi Waktu	: 2x35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
Pada tahap ini, solusi yang saya tawarkan adalah dengan merencanakan tujuan pembelajaran dengan menggunakan video interaktif berbabsis ICT pada mata Pelajaran IPAS yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa SD Ar-Rahman. Karena pada saat pembelajaran dengan metode ceramah siswa dikelas V SD Ar-Rahman memiliki minat belajar yang cenderung masih rendah. Oleh karena itu saya memberikan Solusi yang bisa meningkatkan minat belajar siswa tersebut yaitu dengan cara menggunakan video interaktif yang menarik minat belajar siswa. Selain itu pembelajaran ini berguna agar siswa dapat memahami manfaat dari makan dan minum bagi tubuh.	
C. PROFIL PACASILA	
1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Bernalar Krisitis	

D. SARANA DAN PRASARANA
Video interaktif, Spidol, Buku Bacaan dan Ruang Kelas
E. TARGET PESERTA DIDIK
Siswa mampu meningkatkan pemahaman tentang manfaat makan dan minum bagi tubuh dan minat belajar siswa dapat meningkat.
KOMPONEN INTI
A. MODEL PEMBELAJARAN
Dilakukan secara tatap muka dengan menggunakan media video interaktif organ pencernaan pada manusia
B. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Siswa mengetahui makanan dan minuman yang paling sehat bagi tubuh 2. Siswa dapat mengidentifikasi organ pencernaan makanan 3. Siswa mengetahui pentingnya makan dan minum dalam kehidupan sehari hari 4. Meningkatnya minat belajar siswa pada saat pembelajaran 5. Adapun cara mengetahui bahwa adanya perubahan sebelum dan sesudah perlakuan yaitu dengan mengisi angket yang telah disiapkan guru.
C. PEMAHAMAN BERMAKNA
Kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan minat belajar dengan melakukan pembelajaran menggunakan media interaktif siswa mampu menjelaskan organ pencernaan pada manusia.
D. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Mengapa kita perlu makan dan minum ? 2. Bagaimana sistem pencernaan bekerja mengolah makanan dan minuman yang kita konsumsi ?

3. Seperti apa pola makan dan minum yang sehat ?	
E. PERSIAPAN PEMBELAJARAN	
1. Menyiapkan materi ajar dari buku yang ada 2. Menyiapkan peralatan dan media interaktif berbasis video 3. Angket 4. Menentukan metode pembelajaran	
F. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Kegiatan Pendahuluan 15 menit	1. Guru memberikan salam. 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a. 3. Menyanyikan lagu wajib nasional. 4. Peserta didik. diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap pancasila. 5. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. 6. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan. 7. Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pembelajaran sebelumnya. 8. Guru mengecek kehadiran siswa 9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan

	motivasi dengan mengajak peserta didik tepuk semangat.
Kegiatan Inti : 40 menit	Tahap 1 Pengenalan Organ Pencernaan Pada Manusia 1. Guru membagikan angket sebelum adanya perlakuan. 2. Guru Memberikan stimulus agar siswa dapat memahami pertanyaan dan masalah yang disampaikan 3. Siswa mengisi angket yang dibagikan guru. Tahap 2 Menghubungkan Video Kedalam Materi Organ Pencernaan 1. Guru memberikan penjelasan materi organ pencernaan kemudian meminta siswa untuk mengamati penjelasan yang telah di buat di papan tulis. Kemudian menunjukan video yang berisikan materi organ pencernaan. 2. Guru membagikan angket setelah ditayangkan video interaktif ICT yang bertujuan untuk melihat adanya peningkatan minat belajar atau tidak pada siswa.

	3. Guru memberikan pengarahan kepada setiap siswa dalam mengisi angket. 4. Siswa mengisi angket yang telah dibagikan guru. Tahap 3 Peningkatan Minat Belajar 1. Guru melihat hasil dari angket yang dikerjakan siswa dan melihat apakah ada peningkatan minat belajar pada siswa.
Penutup 15 menit	1. Guru memberikan apresiasi kepada hasil kerja siswa 2. Guru mengulas kembali penjelasan siswa dan menyimpulkan. 3. Siswa diminta untuk menyimpulkan kembali penjelasan dari guru.

A. Refleksi peserta didik

1. Kegiatan apa yang kalian sukai selama proses pembelajaran berlangsung?

2. Apa kegiatan yang kalian tidak sukai dalam kegiatan pembelajaran ?

B. Refleksi Guru

1. Apakah pembelajaran hari sudah terlaksana dengan efektif?
2. Apakah pemilihan media sudah interaktif dengan peserta didik?

C. Penilaian

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengambilan sikap, tes pengetahuan dan presentasi nilai kerja dengan rubrik penilaian.

Mengetahui

Kepala sekolah,



[Signature]
Drs. Yahya Syansuddin. MA.

Medan, Juli 2025

Guru Wali Kelas V



Dra. Lilis Suryani

Peneliti,



Indah Lestari Tanjung

Lampiran 2

Materi Pembelajaran

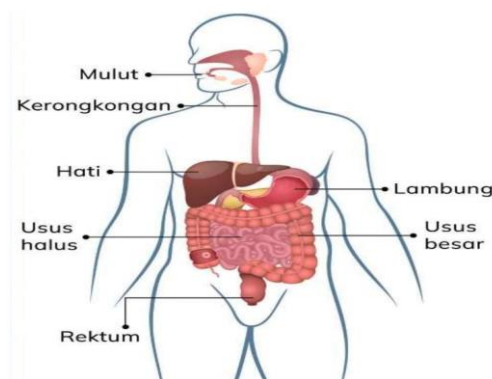
Kelas : V

Mata Pelajaran : IPAS

Materi pembelajaran : Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum

Mengenal Organ Pencernaan Manusia

Kalian tentu sudah mengetahui apa itu sistem pencernaan. Lebih mudahnya, pencernaan adalah organ atau sistem di dalam tubuh yang mengatur makanan yang kita makan mulai dari mulut hingga menjadi tinja yang dikeluarkan melalui anus. Coba kita bayangkan betapa luar biasanya sistem pencernaan yang telah diciptakan Tuhan. Bukan sulap bukan sihir! Nasi, lauk pauk, dan buah yang kita makan melalui mulut berubah menjadi benda berwarna kuning kecoklatan yang kita sebut tinja. Hal itu terjadi karena makanan mengalami proses panjang dalam tubuh.



Gambar 1. Organ Pencernaan Manusia

Bayangkan, kita akan jalan-jalan di saluran pencernaan. Kita akan mulai perjalanan di bagian paling atas, Ibaratkan bahwa makanan yang kita makan memasuki sebuah gua dan akan mengalami perjalanan panjang. Yuk, kita bahas satu per satu!

1. Mulut

Kita mulai dengan berdoa dan masukkan makanan melalui bibir. Kemudian, makanan ditangkap gigi dan lidah. Selanjutnya, kunyah makanan sambil menikmatinya. Kita harus bersyukur karena Tuhan menciptakan indra perasa pada lidah sehingga kita bisa merasakan makanan yang dimakan. Sebelum makanan kita telan, sebaiknya makanan dikunyah sebanyak 32 kali.

2. Kerongkongan

Saat ditelan, makanan masuk ke kerongkongan dan didorong hingga masuk ke dalam lambung. Makanan dapat terdorong ke lambung karena adanya gerakan dari kerongkongan yang disebut gerak peristaltik.

3. Lambung

Lambung terletak pada bagian perut tepat di bawah dada kita. Tugasnya menghancurkan makanan yang kita makan. Di dalam lambung ada enzim yang menghancurkan karbohidrat, protein, dan lemak yang ada di dalam makanan. Ada juga asam lambung yang dapat membunuh kuman

dan bakteri yang ikut di dalam makanan. Setelah dihancurkan makanan akan berbentuk bubur atau pasta.

4. Usus halus

Kemudian bubur makanan masuk ke dalam usus halus. Makanan akan melewati 3 bagian usus halus. Yaitu usus 12 jari (duodenum), jejunum, dan ileum. Di dalam usus halus, terjadi penyerapan sari makanan untuk diedarkan ke seluruh tubuh. Sari makanan akan diubah menjadi energi dan kebutuhan lain di tubuh kita.

5. Rektum

Sisa makanan yang tidak diserap oleh usus halus akan menuju ke usus besar. Di dalam usus besar, sebagian besar air akan diserap sehingga yang tersisa hanyalah ampas atau sisa makanan yang tidak dapat diolah lagi. Ampas makanan ini disebut tinja atau feses.

6. Anus

Anus merupakan tempat keluarnya tinja. Organ ini merupakan pintu terakhir dari sistem pencernaan manusia. Di dalam anus terdapat otot yang dapat menahan feses agar tidak keluar dari rektum jika belum saatnya. Otot ini juga mencegah agar kita tidak buang air besar secara spontan saat tidur.

Lampiran 3 Angket Minat Belajar Siswa

Nama :

Kelas :

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
2. Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis

SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan menggunakan media interaktif animasi				
2	Ketika pelajaran IPAS berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru				
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru				
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPAS				
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPAS dimulai				
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPAS				
7	Saya lebih antusias dalam pembelajaran IPAS				
8	Belajar pelajaran IPAS sangat menyenangkan				
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPAS dimulai menggunakan media interaktif ICT				
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPA tanpa disuruh				
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru				
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPAS dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting				
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru				
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat. pelajaran IPAS				
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut				
	Rata rata				
	kriteria				

Lampiran 4 Lembar Validasi Instrument Penelitian

Lembar Validasi Instrument Penelitian

Judul Penelitian : Pengaruh Media Interaktif Berbasis ICT (Information and Communication Technology) Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V Sd Ar Rahman

Muatan : Kelas V

Penyusun : Indah Lestari Tanjung

Dosen Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO FIT.

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

Petunjuk :

1. Bapak/Ibu dimohonkan memberikan penilaian dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Deskripsikan skala penilaian sebagai berikut :
 - 5 = Sangat Sesuai
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup
 - 2 = Kurang
 - 1 = Tidak Sesuai
2. Bila menurut Bapak/Ibu validator lembar angket Pengaruh Media Interaktif Berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) Terhadap Minat Belajar IPAS perlu ada revisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan.

No	Aspek Yang Divalidasi	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Petunjuk penggunaan lembar angket dinyatakan dengan jelas	✓				
2.	Kalimat pernyataan pada angket mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda	✓				
3.	Kalimat pernyataan pada angket menggunakan Bahasa yang baik dan benar	✓				
4.	Kesesuaian lembar angket dengan indikator	✓				
5.	Pernyataan dalam lembar angket mengungkapkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran IPAS	✓				
6.	Penilaian kinerja belajar siswa menggunakan media interaktif berbasis ICT (<i>Information and Communication Technology</i>) untuk meningkatkan minat belajar dengan menggunakan instrument penelitian yaitu angket	✓				

Komentar dan Saran

.....
 sudah layak digunakan

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, lembar angket siswa dinyatakan :

- ☒ a....Layak digunakan tanpa revisi
 ☐ b. Layak digunakan dengan revisi
 ☐ c.Tidak layak digunakan

Rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

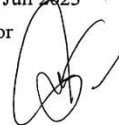
Nilai

Kriteria Penilaian

Kriteria	Skor
Tinggi	80-100
Sedang	60-70
Rendah	0-50

Medan Juli 2025

Validator



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

Lampiran 5 Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Minat belajar sebelum menggunakan media	62.4500	20	5.11422	1.14357
	Minat belajar sesudah menggunakan media	82.5000	20	6.03062	1.34849

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum & sesudah	20	-.368	.111

Paired Samples Test									
			Paired Differences						
			Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
			n	Mean	Lower	Upper			
Pair	Sebelum	Mean					df	Sig. (2-tailed)	
1	Sesudah	-20.05000	9.23081	2.06407	-24.37015	-15.72985	19	.000	

Lampiran 6 nilai pretest dan posttes

NO	Nama	PRE-TEST	POS-TEST
1	Adzkia Ulwa Rafhanah	57	95
2	M. Fathan Al-Azka Kuswady	58	85
3	Muhammad Akhdan Ramadan	55	92
4	Raffa Al-fachri Pohan	63	88
5	Rifaya Almira	65	87
6	Fahreza Ahmad Ramadhan Siregar	68	83
7	Aisyah Khanza Aliyah Barus	60	73
8	Muhammad Fauzan Alamsyah	58	82
9	Alfan Syahlan Ramadan	65	80
10	Adrian Abraei Pieter Tarigan	60	77
11	Muhammad Agun Pradana	63	78
12	Syukur Ali Akbar	60	87
13	Ahmad Mirza	63	83
14	Fahmi Anwar	73	73
15	Azzam Wardhana	62	80
16	Wanisyah	70	75
17	Azzatun An Nisa	62	88
18	Ummayna	72	85
19	Saputri Resti	57	77
20	Intan Naysila	58	82
jumlah		1249	1650
rata-rata		62,45	82,5

NILAI POST-TEST MINAT BELAJAR SISWA

[illegible]

Lampiran 7 Lembar Angket Siswa Sebelum Perlakuan

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : AbzKia ulwa Rafhanah

Kelas : 5

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
2. Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis

SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan menggunakan media interaktif animasi			✓	
2	Ketika pelajaran IPAS berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru			✓	
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru		✓		
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPAS			✓	
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPAS dimulai	✓			✓
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPAS			✓	
7	Saya lebih antusias di pelajaran IPAS		✓		
8	Belajar pelajaran IPAS sangat menyenangkan			✓	
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPAS dimulai menggunakan media interaktif ICT			✓	
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPAS tanpa disuruh	✓			
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru			✓	
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPAS dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting			✓	
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru		✓		
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPAS			✓	
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut			✓	
	Rata rata		57		
	kriteria		Rendah		

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : Raffa Rifachri Pohan

Kelas : 5

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
2. Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis

SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan menggunakan media interaktif animasi			✓	
2	Ketika pelajaran IPAS berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru			✓	
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru			✓	
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPAS		✓		
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPAS dimulai			✓	
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPAS		✓	✓	
7	Saya lebih antusias di pelajaran IPAS	✓			
8	Belajar pelajaran IPAS sangat menyenangkan			✓	
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPAS dimulai menggunakan media interaktif ICT		✓		
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPAS tanpa disuruh			✓	
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru		✓		
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPAS dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting		✓		
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru		✓		
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPAS			✓	
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut			✓	
	Rata rata		63		
	kriteria		Rendah		

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : M. Fauzan

Kelas : 5

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
2. Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis

SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan menggunakan media interaktif animasi			✓	
2	Ketika pelajaran IPAS berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru		✓		
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru	✓			
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPAS			✓	
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPAS dimulai		✓		
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPAS		✓		
7	Saya lebih antusias di pelajaran IPAS	✓	✓		
8	Belajar pelajaran IPAS sangat menyenangkan			✓	
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPAS dimulai menggunakan media interaktif ICT			✓	
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPAS tanpa disuruh		✓		
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru			✓	
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPAS dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting		✓		
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru				✓
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPAS				✓
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut				✓
	Rata rata		58		
	kriteria		Rendah		

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : Muhammad Akhmad Ramadan

Kelas : ✓

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
2. Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis

SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan menggunakan media interaktif animasi			✓	
2	Ketika pelajaran IPAS berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru			✓	
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru			✓	
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPAS			✓	
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPAS dimulai			✓	
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPAS			✓	
7	Saya lebih antusias di pelajaran IPAS			✓	
8	Belajar pelajaran IPAS sangat menyenangkan		✓		
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPAS dimulai menggunakan media interaktif ICT		✓		
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPAS tanpa disuruh			✓	
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru			✓	
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPAS dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting	✓			
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru			✓	
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPAS			✓	
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut				✓
	Rata rata		SS		
	kriteria		Rendah		

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : Rifda Amira

Kelas : ✓

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
2. Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis

SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan menggunakan media interaktif animasi		✓		
2	Ketika pelajaran IPAS berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru			✓	
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru	✓	✓		
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPAS		✓		
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPAS dimulai		✓		
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPAS			✓	
7	Saya lebih antusias di pelajaran IPAS		✓		
8	Belajar pelajaran IPAS sangat menyenangkan		✓		
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPAS dimulai menggunakan media interaktif ICT			✓	
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPAS tanpa disuruh	✓			
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru			✓	
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPAS dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting			✓	
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru			✓	
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat. pelajaran IPAS			✓	
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut		✓		
	Rata rata		65		
	kriteria		Kurang		

Lampiran 8 Lembar Angket Sesudah Perlakuan

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : ADZKia ulwa Rafhanah

Kelas : 5

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
2. Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis

SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan menggunakan media interaktif animasi	✓			
2	Ketika pelajaran IPAS berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru	✓			
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru	✓			
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPAS	✓			
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPAS dimulai	✓			
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPAS	✓			
7	Saya lebih antusias di pelajaran IPAS	✓			
8	Belajar pelajaran IPAS sangat menyenangkan	✓			
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPAS dimulai menggunakan media interaktif ICT	✓			
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPAS tanpa disuruh	✓			
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru	✓			
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPAS dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting		✓		
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru	✓			
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPAS		✓		
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut		✓		
	Rata rata		95		
	kriteria		Tinggi		

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : Raffa alFachri ponan

Kelas : 5

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
2. Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis

SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan menggunakan media interaktif animasi	✓			
2	Ketika pelajaran IPAS berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru	✓			
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru	✓			
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPAS	✓	✓		
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPAS dimulai	✓			
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPAS		✓		
7	Saya lebih antusias di pelajaran IPAS	✓			
8	Belajar pelajaran IPAS sangat menyenangkan	✓			
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPAS dimulai menggunakan media interaktif ICT		✓		
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPAS tanpa disuruh	✓			
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru		✓		
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPAS dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting	✓			
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru	✓			
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPAS		✓		
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut			✓	
	Rata rata		88		
	kriteria		Tinggi		

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : M. Fauzan

Kelas : 5

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
2. Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis

SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan menggunakan media interaktif animasi	✓			
2	Ketika pelajaran IPAS berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru		✓		
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru		✓		
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPAS	✓			
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPAS dimulai		✓		
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPAS		✓		
7	Saya lebih antusias di pelajaran IPAS		✓		
8	Belajar pelajaran IPAS sangat menyenangkan	✓			
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPAS dimulai menggunakan media interaktif ICT		✓		
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPAS tanpa disuruh		✓		
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru		✓		
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPAS dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting		✓		
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru		✓		
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPAS		✓		
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut	✓			
	Rata rata		82		
	kriteria		Tinggi		

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : Muhammad Akhdan Ramadhan

Kelas : V

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
2. Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis

SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan menggunakan media interaktif animasi	✓			
2	Ketika pelajaran IPAS berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru	✓			
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru	✓			
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPAS	✓			
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPAS dimulai	✓			
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPAS	✓			
7	Saya lebih antusias di pelajaran IPAS	✓			
8	Belajar pelajaran IPAS sangat menyenangkan	✓			
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPAS dimulai menggunakan media interaktif ICT	✓			
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPAS tanpa disuruh	✓			
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru		✓		
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPAS dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting		✓		
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru		✓		
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat pelajaran IPAS		✓		
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut		✓		
	Rata rata		22		
	kriteria		Tinggi		

Angket Minat Belajar Siswa

Nama : Rifaza Almira

Kelas : V

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut dan jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya
2. Isilah kolom jawab dengan cara memberi tanda ceklis

SS : Sangat Setuju S : Setuju KS : Kurang Setuju TS : Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya sangat memperhatikan saat guru menjelaskan menggunakan media interaktif animasi	✓			
2	Ketika pelajaran IPAS berlangsung, saya mencatat materi yang disampaikan guru		✓		
3	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan guru	✓			
4	Saya bersemangat ketika belajar pelajaran IPAS		✓		
5	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran IPAS dimulai	✓			
6	Saya merasa senang jika guru memberikan tugas pelajaran IPAS		✓		
7	Saya lebih antusias di pelajaran IPAS	✓			
8	Belajar pelajaran IPAS sangat menyenangkan		✓		
9	Saya merasa tertarik ketika pelajaran IPAS dimulai menggunakan media interaktif ICT	✓			
10	Saya mencoba menyelesaikan soal pelajaran IPAS tanpa disuruh		✓		
11	Saya merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru	✓			
12	Bagi saya menyelesaikan tugas pelajaran IPAS dan mendapatkan nilai bagus itu sangat penting		✓		
13	Ketika sesi tanya jawab, saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru	✓			
14	Saya selalu bertanya tentang apa yang saya tidak ketahui saat. pelajaran IPAS		✓		
15	Ketika guru memberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, saya memanfaatkan kesempatan tersebut		✓		
	Rata rata		87		
	kriteria		Tinggi		



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila menulis surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XII/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Nomor : 1249/II.3-AU/UMSU-02/F/2025
Lamp : ---
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 09 Dzulhijjah 1446 H
05 Juni 2025 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Ar-Rahman
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Indah Lestari Tanjung**
N P M : 2102090245
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Pengaruh Media Interaktif Berbasis ICT (Information and Communication Technology) terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Ar-Rahman**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum




Dra. H. Syamsul Harnita, M.Pd.
NIDN.0004066701

****Pertinggal****





YAYASAN PENDIDIKAN AR-RAHMAN MEDAN

SD AR-RAHMAN

ISLAMIC FULLDAY SCHOOL

NPSN : 1022 0760 NSS : 1040 7600 6052 AKREDITAS : A (Unggul)
Jl. Brigjend H.A. Manaf Lubis No. 58 Medan 20125 sdarrahmanifsdmedan@gmail.com

Nomor : 043.C/SK/SD-AR/VII/2025
Lamp : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di
Tempat

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Sehubungan dengan surat nomor 1249/II.3-AU/UMSU-02/F/2025 tanggal 5 Juni 2025 perihal permohonan izin penelitian atas nama :

Nama : **Indah Lestari Tanjung**
NPM : 2102090245
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **"Pengaruh Media Interaktif Berbasis ICT (Information and Communication Technology) terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Ar-Rahman"**.

Dengan ini kami memberikan izin kepada mahasiswi tersebut, Untuk melakukan penelitian di SD Swasta Ar-Rahman sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana.

Demikian Surat ini kami sampaikan, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Medan, 15 Juli 2025
Kepala Sekolah

M. Yahya Syamsuddin, M.Ag
NUKS : 19023L0120760221162263



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



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama : Indah Lestari Tanjung
 NPM : 2102090245
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Interaktif Berbasis ICT terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Ar-Rahman

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, Mei 2025

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

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 Telp. (061) 6619056 Medan 20238**

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Indah Lestari Tanjung
NPM : 2102090245
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Interaktif Berbasis ICT Terhadap Minat Belajar

[illegible]

Medan, Februari 2025

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. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Indah Lestari Tanjung
 NPM : 2102090245
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Interaktif Berbasis ICT (*Information And Communication Technology*) Terhadap Minat Belajar IPAS
 Siswa Kelas V SD Ar-Rahman

Pada hari Rabu, tanggal 28 Mei, tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Juni 2025

Disetujui oleh :

Pembahas

Amin Basri, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

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

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

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



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Muchtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth. Ibu Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Proposal**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Indah Lestari Tanjung
N.P.M : 2102090245
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

**Pengaruh Media Interaktif Berbasis ICT Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa
Kelas V SD Ar-Rahman**

Menjadi:

**Pengaruh Media Interaktif Berbasis ICT (*Information And Communication
Technology*) Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Ar-Rahman**

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, Juni 2025

Diketahui Oleh :

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd

Dosen Pembahas

Amin Basri, S.Pd., M.Pd.

Hormat Pemohon

Indah Lestari Tanjung

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 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail fkip@umsu.ac.id

FORM K 1

Yth Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Indah Lestari Tanjung
 N P M : 2102090245
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 120

IPK = 3,85

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Interaktif Berbasis ICT terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V SD AR Rahman	
	Analisis Korelasi Makanan Bergizi Sebagai Pencegah Stunting Bagi Anak Anak Usia Dini	
	Penerapan Pendekatan Tematik Terpadu Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ips	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta Pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terimakasih

Medan, 13 Desember 2024

Hormat Pemohon,

Indah Lestari Tanjung

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



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

Form K-2

Kepada : Yth. Ibu Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Indah Lestari Tanjung
NPM : 2102090245
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

**Pengaruh Media Interaktif Berbasis ICT Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V SD
AR Rahman**

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

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

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 24 Februari 2025

Hormat Pemohon,

Indah Lestari Tanjung

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :
- Untuk Dekan / Fakultas
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 595/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Indah Lestari Tanjung**
N P M : 2102090245
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : **Pengaruh Media Interaktif Berbasis ICT terhadap Minat Belajar IPAS
Siswa Kelas V SD AR-Rahman**

Pembimbing : **Mawar Sari, S.Pd.,M.Pd.AIPO fit.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **26 Februari 2026**

Medan, 27 Sya'ban 1446 H
26 Februari 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



FILE PENGARUH MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ICT
(INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY)
TERHADAP MINAT (INDAH LESTARI NPM. 2102090245).docx

ORIGINALITY REPORT

20%	20%	9%	7%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	5%
2	fkip.umsu.ac.id Internet Source	1%
3	riset.unisma.ac.id Internet Source	1%
4	media.neliti.com Internet Source	1%
5	digilib.unimed.ac.id Internet Source	1%
6	text-id.123dok.com Internet Source	1%
7	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
8	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
9	Submitted to Universiti Teknologi Petronas Student Paper	<1%
10	digilib.uinsa.ac.id Internet Source	<1%
	repository.upi.edu	

Dokumentasi Akhir

Siswa mengisi angket sebelum perlakuan



Pemberian perlakuan berupa video interaktif



Siswa mengisi angket setelah diberikan perlakuan



Poto bersama wali kelas V SD Ar-Rahman



Poto bersama kepala sekolah



Poto bersama seluruh siswa kelas V SD Ar-Rahman



DAFTAR RIWAYAT HIDUP**Data Pribadi**

Nama : INDAH LESTARI TANJUNG
Tempat /Tgl Lahir : Barus, 16 September 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Warga Negara : Indonesia
Alamat : Jl. Kapten Muchtar Basri no.94 A
Anak Ke : 2 dari 3 bersaudara

Nama Orang Tua

Ayah : Suhaidi Tanjung
Ibu : Roselly Sihotang
Alamat : Jl. Muara

Pendidikan Formal

1. MIS NU Pasar Batu Gerigis
2. MTSN 1 Tapanuli Tengah
3. MAN 1 Tapanuli Tengah
4. Kuliah pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun 2021 s.d. Sekarang

Medan, September 2025

INDAH LESTARI TANJUNG