

**PENGARUH MEDIA GAMBAR INTERAKTIF TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
IPA KELAS IV SD BINA TARUNA JAYA MEDAN**

JURNAL (ARTIKEL)

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

Oleh

VANESSA PUTRI
NPM. 2002090107



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**



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

BERITA ACARA

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diseleggarakan pada hari Jum'at, Tanggal 18 Oktober 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Vanessa Putri
NPM : 2002090107
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Gambar Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Bina Taruna Jaya Medan.

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

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

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.
2. Suci Perwita Sari, 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 ARTIKEL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Artikel ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Vanessa Putri
NPM : 2002090107
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Pengaruh Media Gambar Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa
Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD

Sudah layak disidangkan.

Medan, 15 Oktober 2024

Disetujui oleh:
Pembimbing

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

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M. Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, 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 ARTIKEL

Nama Lengkap : Vanessa Putri
NPM : 2002090107
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Pengaruh Media Gambar Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa
Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
26 / Agustus 2024	Revisi Cover	
10 / September 2024	Revisi Setiap Poin Jural	
18 / September 2024	Revisi Isi dan Jurnal	
20 / September 2024	Revisi Abstrak	
21 / September 2024	Revisi daftar Pustaka	
15 / Oktober 2024	ACC Sidang	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Oktober 2024

Dosen Pembimbing

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



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

PERNYATAAN KEASLIAN JURNAL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Vanessa Putri
N.P.M : 2002090107
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Gambar Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Bina Taruna Jaya Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa jurnal saya yang berjudul "**Pengaruh Media Gambar Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Bina Taruna Jaya Medan**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

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

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, November 2024

Hormat saya

Yang membuat pernyataan



VANESSA PUTRI
NPM. 2002090107

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil'amin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, nikmat, dan hidayah-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan artikel yang berjudul "**Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Pelajaran IPA Kelas IV SD Bina Taruna Jaya Medan**". Sholawat beriring salam tak lupa pula penulis panjatkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membuat suatu perubahan besar dalam kehidupan umat manusia. Laporan artikel ini disusun sebagai salah satu syarat untuk perolehan gelar Strata-1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penulisan artikel ini banyak sekali pihak yang telah berjasa membantu penulis. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua penulis, Ayahanda **Alm Suroto** dan Ibunda tercinta **Lisa Agustina** yang telah mendidik, memberikan bimbingan kepada penulis, memberikan kasih sayang, cinta, dukungan dan semangat untuk mencapai cita-cita, serta doa yang tiada henti-hentinya dan berkat jerih payahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan hingga tahap penyusunan artikel ini.

Penulis menyadari bahwa kelancaran dan keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tidak dapat dipisahkan dari arahan, serta dukungan yang diberikan oleh berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis. Maka dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih 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. Dewi Kusuma Nasution, S.S., M.Hum**, selaku wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum**, selaku wakil Dekan III 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 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd**, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit**, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, masukan serta motivasi kepada penulis selama penyusunan artikel ini.
8. Bapak serta Ibu dosen **Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar** yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan selama masa perkuliahan hingga peneliti menyelesaikan penelitian ini.
9. Bagi sahabat seperjuangan penulis **Nadiyah, Fitria Wantika Zain, Anisa Vista** yang telah kebersamai dari semester awal hingga terselesaikan artikel ini, penulis mengucapkan terimakasih atas segala bentuk support,

bantuan, dukungan dan motivasi kepada penulis.

10. **Muhammad Abdul Qoriib**, seseorang yang selalu menemani dalam keadaan suka maupun duka, yang selalu mendengarkan keluh kesah, memberikan dukungan dan perhatian, motivasi, pengingat dan menemani penulis sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik.
11. Bagi teman-teman PGSD Kelas C Pagi 2020 yang telah kebersamai selama masa perkuliahan hingga saat ini kita harus berjuang dalam menyelesaikan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
12. Terakhir, terimakasih untuk semua orang (tidak dapat penulis sebutkan satu persatu) yang telah berjasa membantu penulis menyelesaikan artikel ini dan telah banyak memberikan informasi kepada penulis.

Selama penulisan artikel ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan baik dari segi penyusunan maupun penulisan. Dengan segala kekurangan dan keterbatasan, sangat diharapkan kritik dan saran yang dapat membangun perbaikan artikel ini. Semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya bagi para pembaca. Semoga Allah SWT meridhoi-Nya, Aamiin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Oktober 2024



Vanessa Putri

NPM. 2002090107



Journal of Education Research
ISSN : 2746-0738 (Online)



Publisher: Perkumpulan Pengelola Jurnal PAUD Indonesia

Journal of Education Research
Peringkat 4

Publikasi hasil penelitian dan kajian
bidang pendidikan secara umum

PUBLISH SEKARANG

Prestasi dengan Publikasi

About the Journal

Vol. 1 No. 2 (2020)
ISSN: 2746-0738

Journal of Education Research

Journal of Education Research is journal which publishes the articles based on research and literature

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL	
BERITA ACARA BIMBINGAN ARTIKEL.....	
KATA PENGANTAR	
COVER RUMAH JURNAL	
DAFTAR ISI.....	
JURNAL	
BUKTI LoA	
BUKTI REVISI.....	
BUKTI PEMBAYARAN PUBLIKASI JURNAL.....	

Pengaruh Media Gambar Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD

Vanessa Putri^{1✉}, Mawar Sari²

(1,2) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

✉ Corresponding author

[vanessaputri0510@gmail.com]

Abstrak

Minat sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat, siswa tidak akan belajar dengan baik sebab tidak menarik baginya. Dapat di simpulkan minat belajar adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada satu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Rendahnya Minat belajar siswa pada pembelajaran Ilmu pengetahuan alam disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui pengaruh Media Gambar Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD Bina Taruna Jaya Medan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian kuantitatif model eksperimen dengan subjek yakni siswa kelas IV SD yang berjumlah 24 siswa. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan jika persentase Minat belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya yakni pada prasiklus 58,33% lalu pada siklus I adalah 75% dan 96% pada siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan Minat belajar mata Pelajaran IPA siswa kelas IV setelah menggunakan Media Gambar Interaktif.

Kata Kunci: *Minat Belajar, IPA, Median, Interaktif.*

Abstract

Interest has a huge influence on learning outcomes, because if the learning material studied is not in accordance with interests, students will not learn well because it is not interesting to them. It can be concluded that interest in learning is a feeling of preference and interest in one thing or activity, without anyone telling you to. The low level of student interest in learning natural sciences is due to the lack of use of learning media that suits students' needs. The aim of this research is to determine the influence of interactive image media on students' learning interest in science learning in class IV at Bina Taruna Jaya Elementary School, Medan. This research uses a quantitative research method with an experimental model with 24 fourth grade elementary school students as the subjects. The results of this research show that the percentage of student interest in learning has increased in each cycle, namely in the pre-cycle it was 58.33%, then in cycle I it was 75% and 96% in cycle II. So it can be concluded that there is an increase in interest in learning science subjects for class IV students after using Interactive Image Media.

Keyword: *Interest In Learning, Science, Median, Interactive.*

PENDAHULUAN

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan; "Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya". Pendidikan merupakan adalah sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bias menghormati hak asasi setiap manusia. Dalam dunia pendidikan suatu metode

pembelajaran dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering disebut dengan media pembelajaran. Tetapi, terkadang alat peraga yang digunakan masih kurang menarik dikarenakan kurang interaktif dan monoton. Salah satu metode pembelajaran yang sekarang ini dapat dikembangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi computer, sebagai media pembelajaran ini dapat menyampaikan materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual.

Sistem pendidikan nasional Indonesia telah beralih dari penggunaan kurikulum tingkat satuan pendidikan ke kurikulum 2013. Kurikulum yang baru ini telah menetapkan standar baru dalam dunia pendidikan, dimana tujuan dari pembelajaran bukan hanya sekedar nilai yang berupa angka, akan tetapi lebih terarah pada proses pembelajarannya. Sebagaimana yang dituangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, yang menyatakan: Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas lulusan.

Penggunaan multimedia interaktif berangkat dari teori konstruktivistik. Dimana pada teori konstruktivistik tersebut menekankan bahwa belajar yang baik berasal dari prakarsa peserta didik. Dalam belajar peserta didik harus mengkonstruksi sendiri pengetahuan mereka melalui pengalaman yang bermakna. Prinsip-prinsip yang disarankan untuk mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan teori konstruktivistik adalah: (a) menekankan pembelajaran daripada pengajaran, (b) menekankan siswa untuk berpikir dan bertindak daripada guru, (c) menekankan pembelajaran aktif (*active learning*), (d) menggunakan pendekatan penemuan atau panduan penemuan, (e) mendorong siswa membangun informasi dan proyek, (f) menggunakan *aktivitas cooperative* atau *collaborative learning*, (g) menggunakan aktivitas pembelajaran bermakna, (h) melibatkan siswa untuk memilih dan mengosiasikan tujuan, strategi, dan cara evaluasi pembelajaran, (i) mendorong otonomi pribadi sebagai bagian dari siswa, (j) mendukung refleksi belajar siswa (k) mendorong siswa untuk menerima dan merefleksikan pada kompleksitas dunia nyata, dan (l) menggunakan penilaian dan aktivitas secara pribadi yang relevan bagi siswa. Pandangan konstruktivistik telah mempengaruhi perkembangan multimedia interaktif. Dalam hal ini media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran salahsatunya yakni dengan penggunaan Quizizz dengan fitur *Lesson*. Menurut Zhao (dalam Batista & Junior, 2020) Quizizz merupakan webtool berbasis pendidikan yang membuat seluruh siswa di kelas dapat ikut serta bermain bersama dalam kegiatan pembelajaran. Quizizz memiliki dua fitur utama, yaitu Fitur *Lesson* dan Fitur *Quiz*. Fitur *Lesson* memiliki keunggulan yang berbeda dari media interaktif lainnya karena fitur *Lesson* dilengkapi dengan teks, gambar, suara dan video untuk membuat materi ajar serta dapat mengkombinasikan dengan pemberian umpan balik berupa kuis di dalam slide materi dengan bentuk pilihan ganda, poling, jawaban singkat, pertanyaan terbuka, dan menggambar. Media interaktif Quizizz ini dapat membuat ketertarikan siswa dalam pembelajaran, dapat membuat siswa memahami hubungan matematika dengan kehidupan sehari-harinya melalui gambar-gambar yang disajikan, agar objek-objek abstrak matematika yang sulit dibayangkan, dapat dibayangkan dengan mudah. Menurut Maspupah & Wulan (dalam Rulismi, dkk., 2024) untuk Fitur *Quiz*nya dapat dipergunakan sebagai media evaluasi dengan mengadakan kuis pertanyaan di akhir pembelajaran dari bahan materi yang telah diajarkan. Media pembelajaran interaktif adalah sebuah metode pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memenuhi target tujuan pembelajaran dengan menggunakan cara-cara berbasis audio, visual, audio visual, atau media cetak (Hakim & Haryudo, 2014). Alat tersebut dapat berupa televisi, buku, radio, majalah, koran, dan sebagainya. Dikatakan interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif (Setyowati, dkk., 2020). Menurut Prastowo (dalam Gunawan, 2020) bahan ajar interaktif merupakan media pembelajaran yang mengkombinasikan (audio, video, teks,, atau grafik) yang bersifat interaktif dan bisa

mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu proses pembelajaran. Dengan demikian maka timbul suatu hubungan dua arah yaitu media pembelajaran dengan peserta didik dan guru hanya sebagai penyambung atau perantara dalam proses pembelajaran tersebut, diharapkan dengan proses pembelajaran yang seperti ini siswa dapat bersikap lebih aktif.

Definisi minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan (Charli, dkk., 2019), perhatian fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan, motivasi (Krapp, dkk., 1992), pengatur perilaku (Wang & Adesope, 2016), dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan konten atau kegiatan tertentu. Minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu (Loviyani Putri & Rifai, 2019). Minat memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan siswa dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku (Nisa, 2015). Siswa yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan siswa yang kurang berminat dengan belajar. Minat sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat, siswa tidak akan belajar dengan baik sebab tidak menarik baginya. Dapat disimpulkan minat belajar adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada satu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Pembelajaran dalam kelas akan terasa menyenangkan apabila menggunakan media pembelajaran yang interaktif, sehingga minat belajar siswa pun meningkat, dengan begitu diharapkan siswa mampu memahami sepenuhnya materi yang sedang diajarkan oleh guru. Hal tersebut dibuktikan melalui penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Amalia, dkk. (2024) dengan judul "Pengaruh Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD". Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan metode kualitatif pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dengan media interaktif cenderung lebih tertarik dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rofi'ah, dkk. (2023) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick berbantuan Media Gambar terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Garum" menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajarannya *Talking Stick* dengan berbantuan media gambar dalam proses pembelajarannya dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian lain yang juga menunjukkan bahwa media dapat meningkatkan minat belajar siswa dilakukan oleh Safitri (2020) yang berjudul "Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Ranomeeto" menunjukkan hasil bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya adalah media pembelajaran media gambar. Oleh karena itu, media gambar dapat dijadikan solusi untuk mengatasi ketidakmenarikan pembelajaran, dalam penelitian ini, media gambar yang dimaksud adalah media gambar dengan menggunakan Quizizz.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ialah pendekatan di dalam usulan penelitian, proses, hipotesis, turun ke lapangan, analisis data dan kesimpulan data sampai dengan penulisannya mempergunakan aspek pengukuran, perhitungan, rumus dan kepastian data numerik (Nabawi, 2019). Penelitian yang akan penulis laksanakan yaitu dengan judul "Pengaruh Media Gambar Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas IV SD Bina Taruna Jaya Medan" menggunakan pendekatan kuantitatif karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan pengaruh antara Multimedia Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Belajar Peserta Didik.

Dengan penulis melakukan penelitian ini, di harapkan mampu untuk membuat inovasi baru bahwa Multimedia Interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, dengan begitu maka peserta didik akan lebih giat dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SD Taruna Jaya medan, Subjek pada penelitian ini yaitu semua siswa kelas IV SD Bina Taruna Jaya medan Yang terdiri dari jumlah siswanya adalah 24 orang siswa. Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa observasi, tes dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teknik pengamatan atau

observasi, tes dan dokumentasi (Sugiyono, 2021). Teknik Analisis Data dilihat selama dalam proses pembelajaran setiap siklus serta dicatatnya pada lembar observasi. Sedangkan hasil belajar peserta didik dapat diukur dengan melihat tes yang telah diberikan. Untuk mengukur minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan Alam Indikator keberhasilan penelitian adalah siswa mencapai KKM >75 hasil belajarnya. Dalam hal ini adapun kategori dengan interval sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Skor Minat belajar

NO	Kategori	Rentang
1	Sangat Rendah	20-39
2	Rendah	40-59
3	Tinggi	60-79
4	Sangat Tinggi	80-100

Adapun cara menghitung presentase minat belajar. Rumus yang digunakan ialah sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah siswa pada kategori}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\% = \dots\dots$$

Peningkatan minat belajar melalui Media Gambar Interaktif Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD Bina Taruna Jaya Medan dapat diukur dengan membandingkan persentase siklus I dan siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tes formatif pembelajaran pra siklus terhadap 24 orang siswa diperoleh hasil yang jauh dari harapan, karena masih banyak siswa yang memiliki minat belajar mata Pelajaran IPA dengan kategori rendah. Pada pra siklus ini metode yang digunakan ialah metode pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran. Hasil tes formatif pra siklus dapat dilihat dari Tabel 2.

Tabel 2. Peningkatan Skor Minat belajar Siswa Pada Pra-siklus

Deskripsi	Pra-siklus
Jumlah Siswa yang ikut tes	24
Jumlah Siswa dengan kategori tinggi	10
Jumlah Siswa dengan kategori rendah	14
Presentase Siswa dengan kategori tinggi	47,27%
Presentase Siswa dengan kategori rendah	58,33%
Jumlah Skor	1.417
Nilai Rerata Kelas	59,04

Setelah dilakukan pembelajaran pada pra siklus, pada siklus I dan siklus II, berikut adalah hasil minat belajar Siswa pada siklus I dan siklus II dengan penerapan metode pembelajaran *Media Gambar Interaktif*.

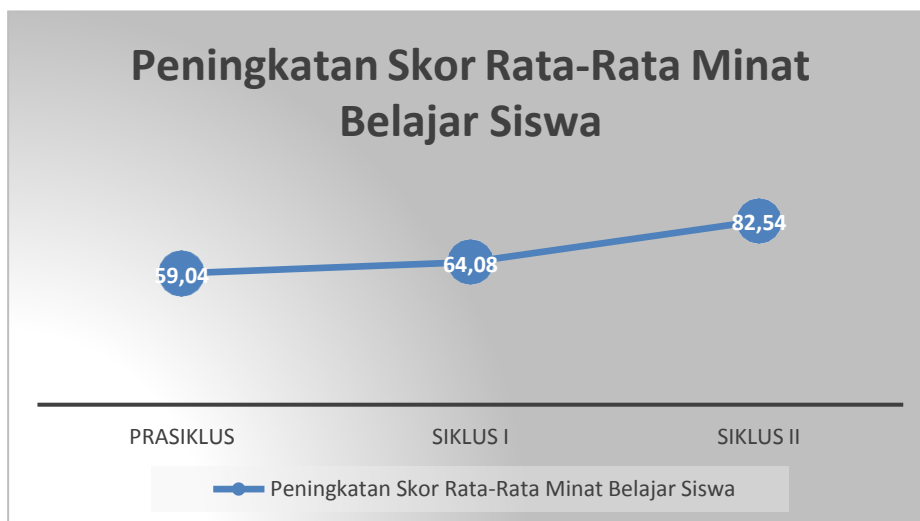
Tabel 3. Peningkatan Skor Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV Pada siklus I

Deskripsi	Siklus I
Jumlah Siswa yang ikut tes	24
Jumlah Siswa dengan kategori sangat tinggi	7
Jumlah Siswa dengan kategori tinggi	11
Jumlah Siswa dengan kategori rendah	6
Presentase Siswa dengan kategori sangat tinggi	29,16%
Presentase Siswa dengan kategori tinggi	45,84%
Presentase Siswa dengan kategori rendah	25%
Jumlah Skor	1.538
Skor Rerata Kelas	64,08

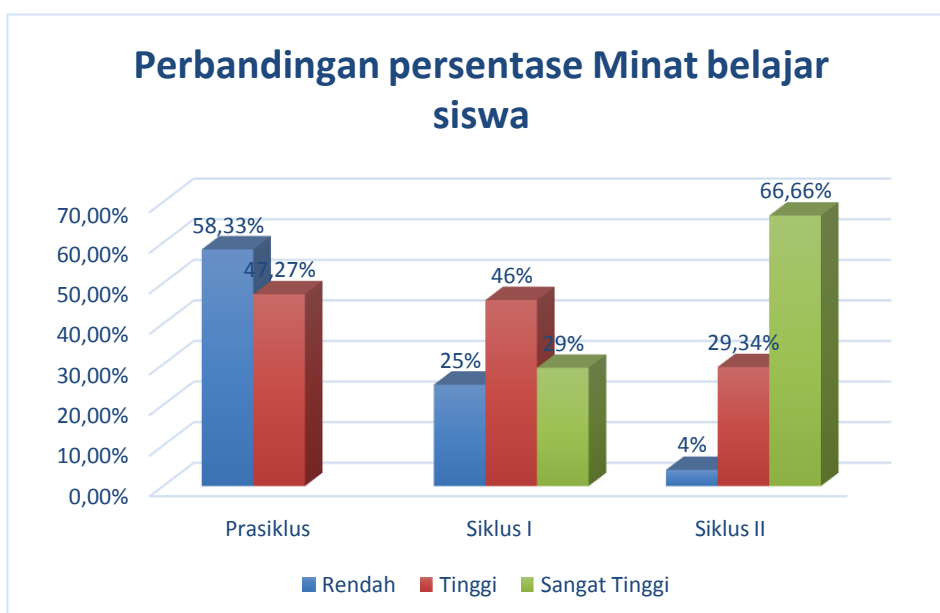
Tabel 4. Peningkatan Skor Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV Pada siklus II

Deskripsi	Siklus II
Jumlah Siswa yang ikut tes	24
Jumlah Siswa dengan kategori sangat tinggi	16
Jumlah Siswa dengan kategori tinggi	7
Jumlah Siswa dengan kategori rendah	1
Presentase Siswa dengan kategori sangat tinggi	66,66%
Presentase Siswa dengan kategori tinggi	29,34%
Presentase Siswa dengan kategori rendah	4%
Jumlah Skor	1.981
Skor Rerata Kelas	82,54

Berikut ini peningkatan skor Minat belajar IPA Siswa kelas IV pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II yakni sebagai berikut:

**Gambar 1. Diagram Peningkatan Skor Rata-rata Minat Belajar IPA Siswa kelas IV**

Selain dari perolehan skor rata-rata Minat belajar, peningkatan Minat belajar juga dapat ditinjau dari persentase kategori Minat belajar siswa yakni sebagai berikut:

**Gambar 2. Perbandingan Persentase Minat belajar Siswa**

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas IV Pada Pembelajaran IPA di SD Bina Taruna Jaya Medan menunjukkan hasil bahwa terdapat peningkatan hasil minat belajar siswa di setiap siklusnya. Adanya peningkatan Minat belajar siswa tidak terlepas dari penggunaan media Media Gambar Interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar serta semangat belajar siswa. Beberapa kelebihan media interaktif dapat menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak menjadi konkrit (nyata). Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena peserta didik dapat berinteraksi dengan media pembelajaran secara langsung, serta menarik perhatian peserta didik sehingga meningkatkan minat, motivasi, aktivitas, kreativitas, dan tingkat kefokusannya dalam belajar.

Dalam hal ini sebelum dilakukan tindakan siklus, peneliti melakukan prasiklus/prasiklus untuk mengetahui kondisi awal Minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Ilmu pengetahuan Alam. Pada prasiklus didapatkan bahwa Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD Bina Taruna Jaya Medan dalam mengikuti pembelajaran masuk dalam kategori rendah. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor rata-rata Minat belajar peserta didik mencapai 59,04. Kemudian dari perolehan data tersebut terdapat 14 peserta didik yang memiliki Minat belajar dengan kategori rendah. Data ini dapat dikatakan bahwa terdapat 58,33% peserta didik yang memiliki Minat belajar rendah. Sedangkan sisanya yaitu terdapat 10 peserta didik memiliki kategori Minat belajar tinggi dengan persentase 47,27%.

Setelah prasiklus, kemudian dilaksanakan siklus I dengan dua kali pertemuan. Pada siklus I diawali dengan perencanaan tindakan yang dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian. Kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat meliputi kegiatan pembuka, inti, dan penutup yang diterapkan menggunakan model *Media Gambar Interaktif*. Hasil refleksi siklus I dinyatakan bahwa pembahian kelompok yang terdiri dari 5-6 peserta didik masih kurang tepat karena beberapa peserta didik belum terlihat keaktifannya dan masih ramai sendiri; tampilan media gambar, LKPD, dan bahan ajar masih kurang menarik terutama paka LKPD dan bahan ajar masih menggunakan hitam putih dan animasi yang sedikit; terdapat beberapa peserta didik yang tidak aktif dalam berdiskusi untuk mengerjakan LKPD; pemberian kuis interaktif kurang bervariasi; dan hasil evaluasi siklus I diperoleh skor rata-rata yang belum mencapai indikator keberhasilan.

Pada tindakan siklus I didapatkan rata-rata Minat belajar peserta didik mencapai 64,08. Berdasarkan rata-rata Minat belajar ini dapat dikatakan bahwa rata-rata Minat belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas IV berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Berdasarkan data tersebut didapatkan bahwa terdapat 6 siswa yang masih berada di kategori rendah yaitu dengan persentase 25%. Sementara itu terdapat 11 siswa dengan kategori Minat belajar tinggi dengan persentase 46% dan 7 siswa dengan kategori Minat belajar sangat tinggi dengan persentase 29%. Berdasarkan hasil tersebut, Minat belajar sudah meningkat dari kegiatan prasiklus namun belum mencapai indikator keberhasilan sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan. Pada siklus I diawali dengan perencanaan, tahap perencanaan ini dilakukan dengan menyesuaikan hasil refleksi pada siklus I guna memperbaiki dan mengatasi masalah yang terjadi pada siklus I. Adapun tindakan yang dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian serta melakukan perbaikan di antaranya membagi peserta didik ke dalam kelompok yang lebih kecil yaitu terdiri dari 4-5 peserta didik; mendesain tampilan media gambar interaktif, LKPD, dan bahan ajar lebih menarik dengan full color dan menambahkan gambar yang variatif dan unik; dalam menarik kesimpulan peserta didik saling berdiskusi antara teman yang satu dengan lainnya; serta pemberian kuis lebih bervariasi disertai dengan talking stick dan menyanyikan lagu daerah agar peserta didik lebih aktif dan antusias. Kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dan perbaikan yang telah dibuat. Saat pembelajaran berlangsung juga dilakukan observasi untuk mengetahui proses pembelajaran yang berlangsung. Hasil refleksi siklus I dinyatakan bahwa peserta didik lebih antusias, bersemangat, serta aktif dalam proses pembelajaran yang menggunakan model *Media Gambar Interaktif*.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh menjelaskan bahwa rerata minat pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran gambar Interaktif menggunakan canva

termasuk dalam kategori minat rendah, rerata minat siswa yang menggunakan media pembelajaran canva masuk dalam kategori tinggi. Selain itu pembentukan kelompok kecil membuat peserta didik lebih aktif, fokus, dan pembelajaran dikemas lebih interaktif dan menarik.

Pada tindakan siklus II didapatkan rata-rata Minat belajar Ilmu pengetahuan alam peserta didik mencapai 82,54. Berdasarkan rata-rata Minat belajar IPA peserta didik Kelas IV ini dapat dikatakan bahwa rata-rata Minat belajar peserta didik berada pada kategori sangat tinggi. Berdasarkan data tersebut didapatkan bahwa terdapat 1 peserta didik memiliki kategori Minat belajar rendah yaitu mencapai 4%. Kemudian terdapat 7 peserta didik yang memiliki Minat belajar dalam kategori tinggi yaitu mencapai 29,34% dan 16 peserta didik memiliki kategori Minat belajar sangat tinggi yaitu mencapai 66,66%. Berdasarkan perolehan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sebanyak 23 peserta didik Kelas IV SD Bina Taruna Jaya Medan sudah memiliki Minat belajar dalam kategori tinggi dan sangat tinggi yaitu mencapai 96%. Pada perolehan data ini dapat dikatakan bahwa semua peserta didik Kelas IV SD Bina Taruna Jaya Medan sudah memiliki Minat belajar yang tinggi terhadap pembelajaran Ilmu pengetahuan Alam. Berdasarkan hasil tersebut, Minat belajar Bahasa Indonesia peserta didik mendapatkan hasil yang lebih baik dan terus meningkat dari prasiklus, siklus I, dan siklus II.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa Pengaruh Media Gambar Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD Bina Taruna Jaya Medan dapat meningkatkan Minat belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu pengetahuan alam (IPA). Pengaruh media gambar interaktif dapat meningkatkan Minat belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu pengetahuan alam dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan Minat belajar peserta didik mulai dari kondisi awal (prasiklus), siklus I, dan siklus II. Pada prasiklus terdapat 58,33% peserta didik yang memiliki Minat belajar dalam kategori tinggi. Pada siklus I, terdapat 75% peserta didik yang memiliki Minat belajar dalam kategori tinggi dan sangat tinggi, dan pada siklus II terdapat 96% peserta didik yang memiliki Minat belajar tinggi dan sangat tinggi.

Adapun saran bagi instansi, yakni diharapkan agar mendukung segala proses pembelajaran berbasis digital guna memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar sehingga dapat memaksimalkan elemen-elemen yang ada guna meningkatkan hasil belajar siswa. Saran untuk Pendidik diharapkan agar lebih cermat dalam memahami karakteristik para siswanya sehingga dengan begitu pendidik dapat mengetahui media pembelajaran seperti apa yang dapat digunakan sesuai dengan kondisi atau karakteristik siswa-siswanya seperti halnya penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, M., Pelita Bangsa Muhamad Virgi Pratama, U., Pelita Bangsa Niken Ayu Pratiwi, U., Pelita Bangsa Ari Fujiarti, U., & Pelita Bangsa, U. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01).
- Batista, J., & Junior, B. (2020). Assessment For Learning With Mobile Apps: Exploring The Potential Of Quizizz In The Educational Context. *IJDR: International Journal of Development Research*, 10(1). <https://quizizz.com/about>
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>
- Gunawan, D. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas IV Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *Eduproxima (Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA)*, 2(1).
- Krapp, A., Hidi, S., Renninger, K. A., Valsiner, J., & Deci, E. L. (1992). *General Questions In The Study Of Interest*. The Role of interest in Learning and Development.
- Loviyani Putri, Y., & Rifai, A. (2019). Pengaruh Sikap dan Minat Belajar terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 3(2), 173–184. <https://doi.org/10.15294/pls.v2i1.23448>

- Nabawi, R. (2019). Pengaruh Lingkungan Kerja, Kepuasan Kerja dan Beban Kerja Terhadap Kinerja Pegawai. *Maneggio: Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, 2(2), 170–183. <https://doi.org/10.30596/maneggio.v2i2.3667>
- Nisa, A. (2015). Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(1).
- Rahman Hakim, B., & Teknik Elektro, J. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Flash Pada Standar Kompetensi Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana Di Smk Walisongo 2 Gempol Subuh Isnur Haryudo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(1), 15–21.
- Rofi'ah, N., Ardiansyah, A., & Mustafida, F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Gambar Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 1 Garum. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Rulismi, D., Sahil, A., & Dali, Z. (2024). Effectiveness of the Use of Quizizz Media on Students' Learning Interest. *Futurity Education*, 4(2), 245–262. <https://doi.org/10.57125/fed.2024.06.25.13>
- Safitri, A. (2020). Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 3 Ranomeeto. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* (Vol. 20, Issue 1).
- Setyowati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika Di Mts Darul Ulum Muhammadiyah Galur. *Intersections: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(2).
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D* (3rd ed.). Sutopo.
- Wang, Z., & Adesope, O. (2016). Exploring the effects of seductive details with the 4-phase model of interest. *Learning and Motivation*, 55, 65–77. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2016.06.003>

Pengaruh Media Gambar Interaktif Terhadap Minat Belajarr Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD Bina Taruna Jaya Medan

Vanessa Putri¹, Mawar Sari²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

e-mail: vanessaputri0510@gmail.com, mawarsari@umsu.ac.id

✉ Corresponding author

vanessaputri0510@gmail.com

ABSTRAK:

Minat sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat, siswa tidak akan belajar dengan baik sebab tidak menarik baginya. Dapat di simpulkan minat belajar adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada satu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Rendahnya Minat belajar siswa pada pembelajaran Ilmu pengetahuan alam disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui pengaruh Media Gambar Interaktif Terhadap Minat Belajarr Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD Bina Taruna Jaya Medan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian kuantitatif model eksperiment dengan subjek yakni siswa kelas IV SD yang berjumlah 24 siswa. Hasil dalam penelitian ini menunjukan jika persentase Minat belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya yakni pada prasiklus 58,33% lalu pada siklus I adalah 75% dan 96% pada siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan Minat belajar mata Pelajaran IPA siswa kelas IV setelah menggunakan Media Gambar Interaktif

Kata-kata kunci: Minat belajar, IPA, Median, Interaktif

ABSTRACT: Interest has a huge influence on learning outcomes, because if the learning material studied is not in accordance with interests, students will not learn well because it is not interesting to them. It can be concluded that interest in learning is a feeling of preference and interest in one thing or activity, without anyone telling you to. The low level of student interest in learning natural sciences is due to the lack of use of learning media that suits students' needs. The aim of this research is to determine the influence of interactive image media on students' learning interest in science learning in class IV at Bina Taruna Jaya Elementary School, Medan. This research uses a quantitative research method with an experimental model with 24 fourth grade elementary school students as the subjects. The results of this research show that the percentage of student interest in learning has increased in each cycle, namely in the pre-cycle it was 58.33%, then in cycle I it was 75% and 96% in cycle II. So it can be concluded that there is an increase in interest in learning science subjects for class IV students after using Interactive Image Media

Key words: Interest in learning, science, median, interactive

PENDAHULUAN

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan; "Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya". Pendidikan merupakan adalah sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bias menghormati hak asasi

Comment [A1]: Gunakan template jer

Comment [A2]: Tuliskan minimal 3 riview literature ang membedakan penelitian sekarang dengan penelitian sebelumnya

setiap manusia. Dalam dunia pendidikan suatu metode pembelajaran dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering disebut dengan media pembelajaran. Tetapi, terkadang alat peraga yang digunakan masih kurang menarik dikarenakan kurang interaktif dan monoton. Salah satu metode pembelajaran yang sekarang ini dapat dikembangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi computer, sebagai media pembelajaran ini dapat menyampaikan materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual.

Sistem pendidikan nasional Indonesia telah beralih dari penggunaan kurikulum tingkat satuan pendidikan ke kurikulum 2013. Kurikulum yang baru ini telah menetapkan standar baru dalam dunia pendidikan, dimana tujuan dari pembelajaran bukan hanya sekedar nilai yang berupa angka, akan tetapi lebih terarah pada proses pembelajarannya. Sebagaimana yang dituangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, yang menyatakan: Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas lulusan.

Penggunaan multimedia interaktif berangkat dari teori konstruktivistik. Dimana pada teori konstruktivistik tersebut menekankan bahwa belajar yang baik berasal dari prakarsa peserta didik. Dalam belajar peserta didik harus mengkonstruksi sendiri pengetahuan mereka melalui pengalaman yang bermakna. Prinsip-prinsip yang disarankan untuk mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan teori konstruktivistik adalah: (a) menekankan pembelajaran daripada pengajaran, (b) menekankan siswa untuk berpikir dan bertindak daripada guru, (c) menekankan pembelajaran aktif (*active learning*), (d) menggunakan pendekatan penemuan atau panduan penemuan, (e) mendorong siswa membangun informasi dan proyek, (f) menggunakan aktivitas *cooperative* atau *collaborative learning*, (g) menggunakan aktivitas pembelajaran bermakna, (h) melibatkan siswa untuk memilih dan mengosiasikan tujuan, strategi, dan cara evaluasi pembelajaran, (i) mendorong otonomi pribadi sebagai bagian dari siswa, (j) mendukung refleksi belajar siswa (k) mendorong siswa untuk menerima dan merefleksikan pada kompleksitas dunia nyata, dan (l) menggunakan penilaian dan aktivitas secara pribadi yang relevan bagi siswa. Pandangan konstruktivistik telah mempengaruhi perkembangan multimedia interaktif. Dalam hal ini media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran salahsatunya yakni dengan penggunaan Quizizz dengan fitur Lesson. Quizizz merupakan webtool berbasis pendidikan yang membuat seluruh siswa di kelas dapat ikut serta bermain bersama dalam kegiatan pembelajaran (Zhao, 2019). Quizizz memiliki dua fitur utama, yaitu Fitur Lesson dan Fitur Quiz. Fitur Lesson memiliki keunggulan yang berbeda dari media interaktif lainnya karena fitur Lesson dilengkapi dengan teks, gambar, suara dan video untuk membuat materi ajar serta dapat mengkombinasikan dengan pemberian umpan balik berupa kuis di dalam slide materi dengan bentuk pilihan ganda, poling, jawaban singkat, pertanyaan terbuka, dan menggambar. Media interaktif Quizizz ini dapat membuat ketertarikan siswa dalam pembelajaran, dapat membuat siswa memahami hubungan matematika dengan kehidupan sehari-harinya melalui gambar-gambar yang disajikan, agar objek-objek abstrak matematika yang sulit dibayangkan, dapat dibayangkan dengan mudah. Kemudian untuk Fitur Quiznya dapat dipergunakan sebagai media evaluasi dengan mengadakan kuis pertanyaan di akhir pembelajaran dari bahan materi yang telah diajarkan (Maspupah & Wulan, 2021). Media pembelajaran interaktif adalah sebuah metode pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memenuhi target tujuan pembelajaran dengan menggunakan cara-cara berbasis audio, visual, audio visual, atau media cetak (Hakim & Haryudo, 2014). Alat tersebut dapat berupa televisi, buku, radio, majalah, koran, dan sebagainya. Dikatakan

interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif . Menurut Prastowo (2014, hal. 540) bahan ajar interaktif merupakan media pembelajaran yang mengkombinasikan (audio, video, teks., atau grafik) yang bersifat interaktif dan bisa mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu proses pembelajaran. Dengan demikian maka timbul suatu hubungan dua arah yaitu media pembelajaran dengan peserta didik dan guru hanya sebagai penyambung atau perantara dalam proses pembelajaran tersebut, diharapkan dengan proses pembelajaran yang seperti ini siswa dapat bersikap lebih aktif.

Defenisi minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan (Slameto, 2010), perhatian (Lin & Huang, 2016), fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan (Ainley, Hillman, & Hidi, 2002), motivasi (Krapp, Hidi, & Renninger, 1992), pengatur perilaku (Wang & Adesope, 2016), dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan konten atau kegiatan tertentu (Schiefele, 2001). Minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu (Hidi, Berndoff, dan Ainley, 2002). Minat memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan siswa dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan prilaku. Siswa yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan siswa yang kurang berminat dengan belajar. Minat sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat, siswa tidak akan belajar dengan baik sebab tidak menarik baginya. Dapat di simpulkan minat belajar adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada satu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ialah pendekatan di dalam usulan penelitian, proses, hipotesis, turun ke lapangan, analisis data dan kesimpulan data sampai dengan penulisnya mempergunakan aspek pengukuran, perhitungan, rumus dan kepastian data numerik (Musianto, 2002). Penelitian yang akan penulis laksanakan yaitu dengan judul “Pengaruh Media Gambar Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas IV SD Bina Taruna Jaya Medan” menggunakan pendekatan kuantitatif karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan pengaruh antara Multimedia Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Belajar Peserta Didik.

Dengan penulis melakukan penelitian ini, di harapkan mampu untuk membuat inovasi baru bahwa Multimedia Interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, dengan begitu maka peserta didik akan lebih giat dan semangat dalm mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SD Taruna Jaya medan, Subjek pada penelitian ini yaitu semua siswa kelas IV SD Bina Taruna Jaya medan Yang terdiri dari jumlah siswanya adalah 24 orang siswa. Adapun instrument yang digunakan pada penelitian ini berupa observasi, tes dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teknik pengamatan atau observasi, tes dan dokumentasi(Sugiyono, 2021). Teknik Analisis Data dilihat selama dalam proses pembelajaran setiap siklus serta dicatatnya pada lembar observasi. Sedangkan hasil belajar peserta didik dapat diukur dengan melihat tes yang telah diberikan. Untuk mengukur minat belajarR peserta didik pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan Alam Indikator keberhasilan penelitian adalah siswa mencapai KKM >75 hasil belajarnya. Dalam hal ini adapun kategori dengan interval sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Skor Minat belajar

NO	Kategori	Rentang
1	Sangat Rendah	20-39
2	Rendah	40-59
3	Tinggi	60-79
4	Sangat Tinggi	80-100

Adapun cara menghitung presentase minat belajar. Rumus yang digunakan ialah sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah siswa pada kategori}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\% = \dots\dots$$

Peningkatan minat belajar melalui Media Gambar Interaktif Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD Bina Taruna Jaya Medan dapat diukur dengan membandingkan persentase siklus I dan siklus II.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil tes formatif pembelajaran pra siklus terhadap 24 orang siswa diperoleh hasil yang jauh dari harapan, karena masih banyak siswa yang memiliki minat belajar mata Pelajaran IPA dengan kategori rendah. Pada pra siklus ini metode yang digunakan ialah metode pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran. Hasil tes formatif pra siklus dapat dilihat dari Tabel 2.

Tabel 2. Peningkatan Skor Minat belajar Siswa Pada Pra-siklus

Deskripsi	Pra-siklus
Jumlah Siswa yang ikut tes	24
Jumlah Siswa dengan kategori tinggi	10
Jumlah Siswa dengan kategori rendah	14
Presentase Siswa dengan kategori tinggi	47,27%
Presentase Siswa dengan kategori rendah	58,33%
Jumlah Skor	1.417
Nilai Rerata Kelas	59,04

Setelah dilakukan pembelajaran pada pra siklus, pada siklus I dan siklus II, berikut adalah hasil minat belajar Siswa pada siklus I dan siklus II dengan penerapan metode pembelajaran *Media Gambar Interaktif*.

Tabel 3. Peningkatan Skor Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV Pada siklus I

Deskripsi	Siklus I
Jumlah Siswa yang ikut tes	24
Jumlah Siswa dengan kategori sangat tinggi	7
Jumlah Siswa dengan kategori tinggi	11
Jumlah Siswa dengan kategori rendah	6
Presentase Siswa dengan kategori sangat tinggi	29,16%
Presentase Siswa dengan kategori tinggi	45,84%
Presentase Siswa dengan kategori rendah	25%
Jumlah Skor	1.538
Skor Rerata Kelas	64,08

Tabel 4. Peningkatan Skor Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV Pada siklus II

Deskripsi	Siklus II
-----------	-----------

Jumlah Siswa yang ikut tes	24
Jumlah Siswa dengan kategori sangat tinggi	16
Jumlah Siswa dengan kategori tinggi	7
Jumlah Siswa dengan kategori rendah	1
Presentase Siswa dengan kategori sangat tinggi	66,66%
Presentase Siswa dengan kategori tinggi	29,34%
Presentase Siswa dengan kategori rendah	4%
Jumlah Skor	1.981
Skor Rerata Kelas	82,54

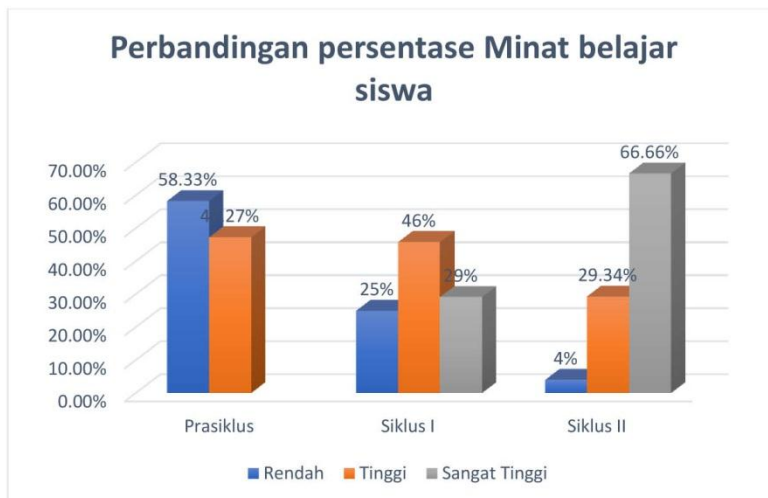
Berikut ini peningkatan skor Minat belajar IPA Siswa kelas IV pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II yakni sebagai berikut:

Gambar 1.
Diagram Peningkatan Skor Rata-rata Minat Belajar IPA Siswa kelas IV



Selain dari perolehan skor rata-rata Minat belajar, peningkatan Minat belajar juga dapat ditinjau dari persentase kategori Minat belajar siswa yakni sebagai berikut:

Gambar 2. Perbandingan Persentase Minat belajar Siswa



Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas IV Pada Pembelajaran IPA di SD Bina Taruna Jaya Medan menunjukkan hasil bahwa terdapat peningkatan hasil minat belajar siswa di setiap siklusnya. Adanya peningkatan Minat belajar siswa tidak terlepas dari penggunaan media Media Gambar Interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar serta semangat belajar siswa. Beberapa kelebihan media interaktif dapat menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak menjadi konkrit (nyata). Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena peserta didik dapat berinteraksi dengan media pembelajaran secara langsung. serta menarik perhatian peserta didik sehingga meningkatkan minat, motivasi, aktivitas, kreativitas, dan tingkat kefokusannya dalam belajar.

Dalam hal ini sebelum dilakukan tindakan siklus, peneliti melakukan prasiklus/prasiklus untuk mengetahui kondisi awal Minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Ilmu pengetahuan Alam. Pada prasiklus didapatkan bahwa Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD Bina Taruna Jaya Medan dalam mengikuti pembelajaran masuk dalam kategori rendah. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor rata-rata Minat belajar peserta didik mencapai 59,04. Kemudian dari perolehan data tersebut terdapat 14 peserta didik yang memiliki Minat belajar dengan kategori rendah. Data ini dapat dikatakan bahwa terdapat 58,33% peserta didik yang memiliki Minat belajar rendah. Sedangkan sisanya yaitu terdapat 10 peserta didik memiliki kategori Minat belajar tinggi dengan persentase 47,27%.

Setelah prasiklus, kemudian dilaksanakan siklus I dengan dua kali pertemuan. Pada siklus I diawali dengan perencanaan tindakan yang dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian. Kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat meliputi kegiatan pembuka, inti, dan penutup yang diterapkan menggunakan model *Media Gambar Interaktif*. Hasil refleksi siklus I dinyatakan bahwa pembaharuan kelompok yang terdiri dari 5-6 peserta didik masih kurang tepat karena beberapa peserta didik belum terlihat keaktifannya dan masih ramai sendiri; tampilan media gambar, LKPD, dan bahan ajar masih kurang menarik terutama paka LKPD dan bahan ajar masih menggunakan hitam putih dan animasi yang sedikit; terdapat beberapa peserta didik yang tidak aktif dalam berdiskusi untuk mengerjakan LKPD; pemberian kuis interaktif kurang bervariasi; dan hasil evaluasi siklus I diperoleh skor rata-rata yang belum mencapai indikator keberhasilan.

Pada tindakan siklus I didapatkan rata-rata Minat belajar peserta didik mencapai 64,08. Berdasarkan rata-rata Minat belajar ini dapat dikatakan bahwa rata-rata Minat belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas IV berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Berdasarkan data tersebut didapatkan bahwa terdapat 6 siswa yang masih berada di

kategori rendah yaitu dengan persentase 25%. Sementara itu terdapat 11 siswa dengan kategori Minat belajar tinggi dengan persentase 46% dan 7 siswa dengan kategori Minat belajar sangat tinggi dengan persentase 29%. Berdasarkan hasil tersebut, Minat belajar sudah meningkat dari kegiatan prasiklus namun belum mencapai indikator keberhasilan sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan. Pada siklus I diawali dengan perencanaan, tahap perencanaan ini dilakukan dengan menyesuaikan hasil refleksi pada siklus I guna memperbaiki dan mengatasi masalah yang terjadi pada siklus I. Adapun tindakan yang dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian serta melakukan perbaikan di antaranya membagi peserta didik ke dalam kelompok yang lebih kecil yaitu terdiri dari 4-5 peserta didik; mendesain tampilan media gambar interaktif, LKPD, dan bahan ajar lebih menarik dengan full color dan menambahkan gambar yang variatif dan unik; dalam menarik kesimpulan peserta didik saling berdiskusi antara teman yang satu dengan lainnya; serta pemberian kuis lebih bervariasi disertai dengan talking stick dan menyanyikan lagu daerah agar peserta didik lebih aktif dan antusias. Kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dan perbaikan yang telah dibuat. Saat pembelajaran berlangsung juga dilakukan observasi untuk mengetahui proses pembelajaran yang berlangsung. Hasil refleksi siklus I dinyatakan bahwa peserta didik lebih antusias, bersemangat, serta aktif dalam proses pembelajaran yang menggunakan model *Media Gambar Interaktif*.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hajar et al., 2023) menjelaskan bahwa rerata minat pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran gambar Interaktif menggunakan canva termasuk dalam kategori minat rendah, rerata minat siswa yang menggunakan media pembelajaran canva masuk dalam kategori tinggi. Selain itu pembentukan kelompok kecil membuat peserta didik lebih aktif, fokus, dan pembelajaran dikemas lebih interaktif dan menarik.

Pada tindakan siklus II didapatkan rata-rata Minat belajar Ilmu pengetahuan alam peserta didik mencapai 82,54. Berdasarkan rata-rata Minat belajar IPA peserta didik Kelas IV ini dapat dikatakan bahwa rata-rata Minat belajar peserta didik berada pada kategori sangat tinggi. Berdasarkan data tersebut didapatkan bahwa terdapat 1 peserta didik memiliki kategori Minat belajar rendah yaitu mencapai 4%. Kemudian terdapat 7 peserta didik yang memiliki Minat belajar dalam kategori tinggi yaitu mencapai 29,34% dan 16 peserta didik memiliki kategori Minat belajar sangat tinggi yaitu mencapai 66,66%. Berdasarkan perolehan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sebanyak 23 peserta didik Kelas IV SD Bina Taruna Jaya Medan sudah memiliki Minat belajar dalam kategori tinggi dan sangat tinggi yaitu mencapai 96%. Pada perolehan data ini dapat dikatakan bahwa semua peserta didik Kelas IV SD Bina Taruna Jaya Medan sudah memiliki Minat belajar yang tinggi terhadap pembelajaran Ilmu pengetahuan Alam. Berdasarkan hasil tersebut, Minat belajar Bahasa Indonesia peserta didik mendapatkan hasil yang lebih baik dan terus meningkat dari prasiklus, siklus I, dan siklus II

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa Pengaruh Media Gambar Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD Bina Taruna Jaya Medan dapat meningkatkan Minat belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu pengetahuan alam (IPA). Pengaruh media gambar interaktif dapat meningkatkan Minat belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu pengetahuan alam dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan Minat belajar peserta didik mulai dari kondisi awal (prasiklus), siklus I, dan siklus II. Pada prasiklus terdapat 58,33% peserta didik yang memiliki Minat belajar dalam kategori tinggi. Pada siklus I, terdapat 75% peserta didik yang memiliki Minat belajar dalam kategori tinggi dan sangat tinggi, dan pada siklus II terdapat 96% peserta didik yang memiliki Minat belajar tinggi dan sangat tinggi.

SARAN

1. Bagi Instansi terkait diharapkan agar mendukung segala proses pembelajaran berbasis digital guna memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar sehingga dapat memaksimalkan elemen-elemen yang ada guna meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi Pendidik diharapkan agar lebih cermat dalam memahami karakteristik para siswanya sehingga dengan begitu pendidik dapat mengetahui media pembelajaran seperti apa yang dapat digunakan sesuai dengan kondisi atau karakteristik siswa-siswanya seperti halnya penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ana, N. Y. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *PEDAGOGI: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(2), 56–62. <https://doi.org/10.24036/fip.100.v1.8i2.318.000-000>
- Annisa, R., & Erwin. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1376/pdf>
- Efrina, G. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Aplikasi Quizizz. *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8610>
- Hajar, O., Kasiyun, S., & Umar Susanto, R. (2023). Pengaruh Media Media Gambar Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 06(01), 6404–6413.
- Lailni Roma, N., Thahir, I., & Akram. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Minat belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA. *Compas: Journal of Education and Conselling*, 1(2), 181–186.
- Nikmah, N. H., & Andriani, A. E. (2023). Penerapan Model Media Gambar Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20113–20117.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7. <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/JPH/article/view/927/522>
- Okta, D. (2019). Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Siswa Melalui Media Kartu Tempel Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Kelas I SDN 59 BengkuluTengah. *E-Journal IAIN Bengkulu*.
- Purbayatri, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Aplikasi Quizizz Pada Materi Sistem dan Dinamika Demokrasi Pancasila Kelas XI MIPA 6 SMAN 1 Surabaya. *PACIVIC: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(1). <http://jurnal.unBahasa Indonesiaby.ac.id/index.php/pacivic/>
- Ramadhaningsing, D., Ismail, & Hasnaeni. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Biologi Melalui Aplikasi Quizizz di Kelas XI SMA Negeri 10 Pinrang. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 128–133. <http://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/622/354>
- Sakdiah, H., & Syahrani, S. (2022). Pengembangan Standar Isi dan Standar Proses Dalam Pendidikan Guna Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Sekolah. *Cross-Border*, 5(1), 622–632. <https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/Cross-Border/article/view/1131>
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Cet. ke-12). Prenadamedia Group.
- Sari, R. E., Fajrie, N., Ermawati, D., & Sa'diah, L. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Gambar Interaktif Pada Siswa Kelas IV SD 1 Gamong. *JUPRATI: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 28–36. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/jpi/article/download/8456/4448>

- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D* (Sutopo, Ed.; ke 3).
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perencanaan Grafis. *IKRAITH-Teknologi*, 6(1). <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-teknologi/article/view/1665>
- Supriyanto. (2022). Upaya Peningkatan Minat belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Materi Teks Berita Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Semarang. *E-Journal UNISSULA*.
- Ummah, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Islami untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MIN di 10 Aceh Tengah. *E-Journal UIN Ar-Raniry*.
- UU No. 20. (2003). *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wiriaatmadja, R. (2018). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. PT Remaja Rosdakarya.
- Yuliana, A., Hartati, S. J., & Hanifa, S. Y. (2021). Pengaruh Model Discovery Dan Conventional Learning Terhadap Motivasi Siswa Dan Hasil Belajar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 397–404. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.1592>
- Zahro, A. (2018). *Total Quality Management Teori & Praktik Manajemen untuk Mendongkrak Mutu Pendidikan*. Ar-Ruzz Media.



SURAT KETERANGAN

LETTER OF ACCEPTANCE (LoA)

Nomor: 366/JER/PPJPAUD/VII/2024

Saya yang bertandatangan di bawah ini Editor in Chief **Journal of Education Research** dengan Nomor ISSN 2746-0738 (online). Dengan ini menyatakan bahwa artikel dengan judul:

Pengaruh Media Gambar Interaktif Terhadap Minat Belajarr Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD

Atas Nama : **Vanessa Putri¹, Mawar Sari²**

Institusi : **(1,2) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**

Bahwa artikel tersebut telah di proses sesuai prosedur publikasi dan akan dipublikasikan pada **Journal of Education Research Volume 5 Nomor 3 Tahun 2024**.

Journal of Education Research telah memenuhi syarat sebagai jurnal tingkat Nasional yang telah terindeks pada sinta 4, Google scholar (Internasional), Dimensions (Internasional) dan Crossref (Internasional)

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangkinang, 17 Juli 2024

Editor in Chief,

Mohammad Fauziddin

Vanessa Putri.docx

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jer.or.id Internet Source	8%
2	123dok.com Internet Source	3%
3	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	2%
4	docplayer.info Internet Source	1%
5	journal.unpas.ac.id Internet Source	1%
6	Suprpto Endah Retnowati, Jerusalem Mohammad Adam, Kristian Sugiyarto, Wagiron. "Innovative Teaching and Learning Methods in Educational Systems", Routledge, 2019 Publication	1%
7	jurnal.unej.ac.id Internet Source	1%
8	jurnal.peneliti.net Internet Source	

1 %

9 Submitted to Universitas Islam Negeri Raden Fatah <1 %
Student Paper

10 Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton <1 %
Student Paper

11 repository.uhamka.ac.id <1 %
Internet Source

12 repository.unika.ac.id <1 %
Internet Source

13 www.researchgate.net <1 %
Internet Source

14 repository.usd.ac.id <1 %
Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off



Pembayaran Diterima

Rp 800.000

Dari



Benyamin Tarigan



SeaBank: 901948563116

Ke



Dian Mei Suri

BCA: 8645372049

Jumlah Transfer

Rp 800.000

Blaya Transfer

Rp ~~2.500~~ GRATIS

Jumlah Total

Rp 800.000

ksi

20240719435075516155

Bagikan