



Penerapan Media Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Ghina Naradatul Jannah^{1*}, Muhaiminah Jalal²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

Korepondensi penulis: ghinanaradatul@gmail.com

Abstract: This study is motivated by the observation that during the teaching and learning process of Natural and Social Sciences (IPAS), many students still demonstrate low learning motivation. The use of conventional teaching methods, such as lectures and written assignments, tends to be less effective in attracting students' interest. The purpose of this research is to describe the implementation of interactive media in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject for fourth-grade students at SD Negeri 02/IX Sekernan and to determine whether the use of interactive media can improve students' learning motivation in this subject. This study employs a classroom action research design, consisting of two cycles. Each cycle includes four stages: planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques used in this study include observation, interviews, and documentation. The research subjects are fourth-grade students at SD Negeri 02/IX Sekernan. The results of data analysis indicate that the use of interactive media can enhance students' learning motivation in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject. Observation results show an increase in student engagement from the first cycle to the second, with the average score rising from 71.27% (categorized as fair) to 81% (categorized as good). It can be concluded that the use of interactive media can improve the learning motivation of fourth-grade students in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject at SD Negeri 02/IX Sekernan.

Keywords: Interactive Media, Learning Motivation, Natural and Social Sciences (IPAS)

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi pada saat proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS) masih banyak siswa yang menunjukkan motivasi belajar yang rendah, penggunaan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan tugas-tugas tertulis, kurang dapat menarik minat siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS) di kelas IV SD Negeri 02/IX Sekernan, dan untuk mengetahui penerapan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS) di kelas IV SD Negeri 02/IX Sekernan. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 02/IX Sekernan. Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS) kelas IV SD Negeri 02/IX Sekernan. Rincian hasil observasi peserta didik dengan menggunakan media interaktif telah terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan nilai rata-rata yaitu dari 71,27% dengan kategori cukup dan meningkat menjadi 81% dengan kategori baik. Disimpulkan bahwa menggunakan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS) siswa kelas IV SD Negeri 02/IX Sekernan.

Kata Kunci: Media Interaktif, Motivasi Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek penting dari kehidupan manusia, dan pendidikan berperan dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Ristawati, penelitiannya menjelaskan apakah mereka ingin mencapai tujuan pendidikan yang optimal, siswa membutuhkan tingkat motivasi yang tinggi untuk belajar. Menurut DWI Wijayanti (2021), motivasi untuk faktor yang sangat penting dalam kasus ini adalah bahwa

pembelajaran siswa menentukan keberhasilan pengajaran. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar siswa mengacu pada dorongan dan dapat merangsang antusiasme siswa untuk secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dalam proses pembelajaran Ardedia et al. (2023).

Menurut DWI Astuti (2017), banyak siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan motivasi dan kegiatan belajar pada topik yang dianggap sangat menantang. Berbagai macam bahan menciptakan kesulitan dan berkembang lebih jauh. Menggunakan metode kuliah oleh pendidik dan jalur yang tidak akurat untuk siswa menjelaskan bahwa tidak jarang proses pembelajaran dapat terasa membosankan serta kurang menarik bagi sebagian siswa sehingga mengakibatkan turunnya motivasi belajar Ardedia et al. (2023).

Media pembelajaran yang tepat yang diberikan kepada siswa akan memiliki dampak yang sangat berpengaruh pada motivasi. Jika proses pembelajaran menggunakan media, siswa diharapkan memotivasi pembelajaran mereka. Belajar harus senang terlebih dahulu memotivasi siswa Alannasir (2016). Salah satunya adalah mempelajari IPA (ilmu alam) di sekolah dasar. Ini karena ketika mempelajari ilmu alam dan sosial (IPA), tidak hanya berfokus pada pengetahuan, tetapi keterampilan sosialisasi sangat ditekankan.

Media belajar adalah aspek penting dari memotivasi siswa. Oleh karena itu, pengembangan media belajar sangat diperlukan. Pembelajaran media perlu menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat belajar dan siswa dapat mengalami pengalaman baru Iskandar et al. (2023).

Menggunakan media interaktif di dunia pendidikan, terutama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS) Itu penting. Pengembangan rasa ingin tahu siswa juga tidak terbatas, dan minat siswa dalam minat belajar harus selalu dipertimbangkan atau bahkan ditingkatkan. Peran guru di kelas untuk mempromosikan minat siswa dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: Guru harus kreatif dan inovatif dalam siswa mereka yang menyertainya untuk belajar di kelas. Karena guru yang baik selalu mencari cara, siswa tertarik dan memiliki minat besar pada pelajaran yang mereka berikan untuk mendapatkan nilai terbaik dari pelajaran Nur aninda Pratiwi (2024).

Mereka yang mempengaruhi minat siswa dalam pelajaran, seperti metode guru, media belajar, perilaku guru, penampilan guru, dan media belajar yang diberikan kepada siswa untuk mempromosikan minat mereka dalam belajar. Minat siswa meningkat ketika mereka belajar media yang beragam dan beradaptasi dengan waktu dan kebutuhan mereka. Sebagai guru sebagai mediator utama pembelajaran di kelas, alat dan media lain sangat

dibutuhkan, pembelajaran lebih dinamis dan mencapai tujuan yang diinginkan. Media pembelajaran yang dikemas dengan baik tertarik pada sesuatu yang lebih menarik dalam proses pembelajaran, dan siswa Nur aninda Pratiwi (2024).

Guru memiliki kendala kurangnya Teknologi dan Keterampilan Pengembangan Media Pembelajaran Guru tidak memiliki cukup waktu untuk membuat media pembelajaran yang memadai, sehingga hanya membuat media pembelajaran yang sederhana saja. Media pembelajaran yang terlalu sederhana membuat peserta didik cenderung bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS). Selain itu, dengan bahan ajar dan media pembelajaran yang seadanya dapat Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru sehingga informasi tersebut tertanam pada siswa, sehingga siswa harus memahami materi pembelajaran. masih abstrak dan tidak ada gambaran yang nyata. Media pembelajaran yang sederhana membuat siswa minim berpartisipasi dalam kegiatan belajar, hal tersebut berpengaruh pada keaktifan siswa dan kurangnya kemampuan mengatasi permasalahan Lolik Arsna et al. (2024).

Namun, berdasarkan observasi awal, siswa kelas IV SD Negeri 02/IX Sekernan menunjukkan motivasi belajar yang rendah dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS). Mereka cenderung pasif dan tidak antusias dalam mengikuti pelajaran. Penggunaan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan tugas-tugas tertulis, kurang dapat menarik minat siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih menarik, salah satunya adalah penggunaan media interaktif berbasis Power Point. Media interaktif seperti belajar video, aplikasi pendidikan, dan pengujian digital dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa untuk belajar melalui partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Masalah ini perlu membantu siswa meningkatkan hasil belajar alami dan sosial mereka (IPA). Media Learning adalah alat yang digunakan sebagai mediator pesan yang dapat merangsang pikiran, perhatian, emosi, dan minat siswa saat mematuhi proses pembelajaran. Media Pembelajaran juga merupakan salah satu faktor pendukung untuk keberhasilan proses pembelajaran dan membantu memberikan siswa dari guru kepada siswa. Belajar dari media memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan pemahaman siswa dan mencapai pembelajaran Indra Sukma et al. (2022).

Media belajar adalah bagian penting dari menentukan kesuksesan dalam pembelajaran. Guru harus memiliki keterampilan pendidikan yang sangat baik yang dapat memanipulasi media pembelajaran dan inovasi yang menarik sehingga mereka dapat memusatkan pembelajaran mereka untuk mendorong siswa berkonsentrasi pembelajaran

untuk mendorong siswa untuk mendorong pembelajaran, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi, dan kemandirian. Media dapat dikatakan menarik untuk dipelajari sebagai stimulan siswa ketika mereka bangun dan mempromosikan motivasi siswa dapat tertarik dengan pembelajaran yang diberikan oleh tenaga pendidik Cahyaningtias et al. (2022).

Media yang digunakan sebaiknya merupakan media interaktif dikarenakan proses belajar-mengajar sendiri selalu melibatkan kegiatan interaksi Qosyim & Korespondensi (2017). Media interaktif adalah media pembelajaran yang disukai siswa. Memahami diri interaktif adalah dua cara komunikasi jalanan. Media interaktif diklasifikasikan sebagai media konstruktif yang terdiri dari media pembelajaran, siswa dan proses pembelajaran. Interactive Media adalah media yang menggabungkan beberapa elemen seperti teks, grafik, fotografi, fotografi, audio, video, dan animasi terintegrasi. Kehadiran pembelajaran interaktif memungkinkan pendidik multimedia untuk membantu mengembangkan pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif Indra Sukma et al. (2022).

2. KAJIAN TEORI

Media Interaktif dalam Pembelajaran

Media kata adalah "sedang" dalam bahasa Latin "medium" atau jamak. (2023). Mempelajari media adalah segalanya yang dapat menyampaikan berita tentang saluran yang berbeda. Merangsang pikiran dan emosi siswa untuk menambahkan informasi baru kepada mereka dan untuk mendorong penciptaan proses pembelajaran yang efektif untuk memastikan bahwa siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran mereka dengan tepat. Media belajar tidak hanya alat, tetapi juga alat untuk menarik siswa. untuk belajar Lolik Arsna et al. (2024).

Media belajar adalah semua materi dan alat yang berisi semua informasi dan kami berharap dapat mencapai tujuan pembelajaran kami. Menggunakan media belajar Saas Asela et al. (2020) Keberhasilan siswa sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran matematika. Mempelajar media yang berisi elemen di media seperti teks, audio, video, animasi, grafik, dan siswa, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan fitur yang tersedia. Fariz & Dewi (2022).

Interaktif berasal dari kata interaksi. Ini adalah masalah penanggulangan, dampak, dan terkait, terkait. Interaksi terjadi karena adanya hubungan sebab akibat, yaitu efek dan respons. Pemahaman interaktif adalah masalah yang terkait dengan dua masalah

komunikasi/efek timbal balik yang aktif, saling berhubungan dan dikembalikan satu sama lain. Dalam terminologi komputer, pentingnya interaktivitas adalah dialog antara komputer atau antara komputer dan terminal Diana et al. (2022).

Pengertian pembelajaran interaktif adalah mengajak siswa untuk melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan keterampilan sekaligus, salah satunya adalah sambil menulis. Dengan proses belajar interaktif, siswa dirangsang untuk bertanya, menjawab dan Dia memaksakan pendapatnya dan secara bersamaan melakukan tugas yang diberikan kepadanya oleh guru, baik tugas individu maupun kelompok. Sistem pembelajaran ini tidak menekankan hasilnya, tetapi tidak menekankan prosesnya. Oleh karena itu, siswa tidak mendapatkan pengetahuan melalui ingatan, tetapi dengan mengalaminya Diana et al. (2022).

Memahami media interaktif dalam proses belajar mengajar adalah produk atau layanan digital (multimedia). Ini disediakan oleh guru dengan menyajikan konten pembelajaran seperti teks, video, animasi, video, video game, audio dan banyak lagi. Penggunaan produk dan layanan digital (multimedia) diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan, mempelajari dan memahami motivasi, penelitian, dan memahami materi yang telah mereka pelajari. Media Pembelajaran Interaktif adalah metode pembelajaran yang merespons pengguna, tetapi masukan di media, dan merupakan segalanya yang menyangkut perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat digunakan sebagai perantara untuk mengomunikasikan konten materi pendidikan kepada pelajar dari sumber belajar. Mempelajari kualitas media dapat dinilai melalui pengukuran dan metode spesifik, dan pengujian perangkat lunak Diana et al. (2022).

Media Interaktif dalam Pembelajaran IPAS

Ilmu alam adalah terjemahan dari kata -kata bahasa Inggris, yaitu ilmu alam, yang berarti ilmu alam. Oleh karena itu, sains atau sains dapat disebut ilmu alam atau studi tentang peristiwa yang terjadi dengan cara ini Muakhirin, (2014).

Subjek ilmu alam dan sosial (IPA) adalah salah satu karakteristik kurikulum independen di tingkat sekolah dasar. IPA adalah hasil dari kombinasi subjek dari ilmu alam dan sosial. Penggabungan dibuat dengan keyakinan bahwa siswa sekolah dasar harus memahami acara yang inklusif dan terintegrasi. Tujuan mempelajari IPA dalam kurikulum independen adalah untuk meningkatkan minat dan keingintahuan siswa, mempromosikan inklusi aktif, mengembangkan keterampilan penelitian, meningkatkan pemahaman dirinya sendiri dan lingkungan, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPA.

Bahan inti IPA dapat diajarkan secara menyeluruh, dengan mudah dan melalui pengalaman belajar langsung bagi siswa Kurniawan et al. (2024).

Penerapan media interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS) dapat berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan teori dan hasil penelitian terdahulu, media interaktif cenderung lebih menarik bagi siswa karena melibatkan elemen visual, audio, serta interaksi yang lebih aktif, yang semuanya ini memainkan peran penting dalam meningkatkan partisipasi siswa Muakhirin, (2014). Penggunaan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPA) dalam Media Belajar memengaruhi pembelajaran guru yang umumnya dilakukan. Belajar bekerja di media di mana siswa lebih tertarik untuk memperhatikan semua pengiriman yang diberikan kepada mereka oleh guru mereka. Penggunaan media pendidikan di kelas mendorong dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar, mendorong minat dan harapan baru, dan bahkan memiliki dampak psikologis pada mereka Khaira Ummah & Mustika (2024).

Media Interaktif berbasis Microsoft Power Point

Microsoft Power Point adalah salah satu perangkat lunak yang memungkinkan Anda untuk dengan mudah dan efektif mengatur materi selama presentasi. Microsoft Power Point sering digunakan untuk presentasi animasi, pendidikan dan penciptaan, karena Microsoft Power Point sangat mudah digunakan di semua kelompok. Fitur yang termasuk dalam media pembelajaran interaktif adalah bahwa siswa mendengarkan materi yang telah mereka jelaskan dan secara tidak langsung diundang selama kegiatan belajar mereka. Minat belajar siswa muncul dari upaya guru untuk menyediakan materi studi. PowerPoint dapat menjadi media pembelajaran interaktif karena fasilitas yang terkandung di sana dapat mendukung penciptaan interaksi antara siswa dan media pembelajaran. Luh et al. (2021).

Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital dalam sistem berbasis komputer yang menanggapi tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gerakan, animasi, video, audio, video game, dan banyak lagi. Dengan bantuan perangkat lunak, Anda dapat dengan mudah membuat formulir presentasi profesional yang memungkinkan Anda menggunakan presentasi Anda sebagai bahan pembelajaran Nur aninda Pratiwi (2024).

Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint dapat menggunakan lebih banyak waktu untuk berkomunikasi, mendiskusikan, dan meminta guru. Dalam media pembelajaran yang menarik, pembelajaran lebih menyenangkan daripada membosankan, dan penuh dengan

motivasi, antusiasme, perhatian dan respons terhadap masalah. Kondisi belajar memungkinkan hasil belajar siswa meningkat Iswanto' et al. (2018).

Penggunaan media Microsoft Power Point bisa memberi motivasi dan membuat peserta didik menjadi lebih semangat lagi untuk belajar, dan diharapkan dapat memberikan perubahan positif pada Pelajaran mandiri berada di arah yang lebih baik, termasuk meningkatkan kinerja siswa melalui penggunaan Microsoft Power Point Learning Media. Mencapai kinerja pembelajaran siswa dapat disebabkan oleh banyak faktor. Ini adalah salah satu masalah: cara kuliah diajarkan di kelas, memungkinkan siswa untuk mengantuk dan tidak dapat berkonsentrasi. Primanita Sholihah Rosmana (2023).

Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran dan merupakan sejumlah faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, seperti faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor pendukung yang dapat memengaruhi motivasi belajar adalah penggunaan atau penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media belajar sangat membantu dalam menerapkan pembelajaran di mana siswa dapat bekerja sesuai dengan keterampilan mereka, tetapi guru hanya membuktikan bahwa pembelajaran mencapai tujuan Alannasir (2016).

Motivasi belajar adalah penyakit yang terjadi pada orang yang mempromosikan minat belajar individu karena kegiatan yang unggul dalam kegiatan belajar. Motivasi belajar juga dapat dilakukan kegiatan belajar yang dimulai dengan masing-masing siswa atau siswa individu untuk mempromosikan kegiatan belajar siswa dan mendorong antusiasme dengan belajar. Motivasi belajar adalah prasyarat mutlak untuk belajar dan hasrat. Motivasi belajar bukan hanya kekuatan pendorong di balik minat belajar siswa untuk mencapai hasil yang baik, tetapi juga membutuhkan upaya maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi untuk belajar termasuk keinginan positif untuk belajar, melanjutkan pembelajaran dan berkelanjutan sikap dan perilaku langsung untuk semua siswa terhadap individu. Jika siswa belajar lebih keras, motivasi belajar mereka bisa berhasil. Oleh karena itu, hasil belajar siswa meningkat Salman Alfarizi et al. (2022).

Motivasi belajar memainkan peran utama dalam keberhasilan siswa dalam hal meningkatkan minat dalam belajar di sekolah dan di rumah. Hasil pembelajaran yang dicapai oleh siswa sesuai dengan peraturan yang ditentukan jika ada motif untuk belajar. beberapa pihak. Semakin banyak pihak yang memberi motivasi terhadap siswa, maka semakin baik hasil belajar yang dicapai. Dengan demikian motivasi belajar selalu

senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa yang mau menerapkannya Salman Alfarizi et al. (2022).

Motivasi pembelajaran yang dimiliki siswa dalam semua kegiatan belajar memainkan peran penting dalam meningkatkan kinerja pembelajaran siswa pada subjek tertentu. Siswa yang termotivasi untuk belajar akan memungkinkan hasil belajar tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya Salman Alfarizi et al. (2022).

Penggunaan media belajar adalah faktor pendukung yang memungkinkan guru untuk secara aktif bertarung sebagai perantara saat menerapkan proses pembelajaran. Salah satu penggunaan media pembelajaran adalah Animation Media, media interaktif yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Alannasir (2016).

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Studi ini memungkinkan penelitian untuk menjalankan beberapa kampanye kelas untuk meningkatkan pembelajaran, sehingga peningkatan aktivitas siswa tercapai. Istilah PTK juga dikenal sebagai penelitian tindakan kelas. Ini diketahui di bawah PTK singkatan, dan studi tentang subjek kelas dilakukan untuk menentukan hasil tindakan yang diterapkan pada subjek studi kelas. PTK adalah bagian dari penelitian tindakan.

Classroom Action Research adalah studi yang dilakukan di kelas dengan tujuan menentukan dampak atau hasil dari langkah-langkah yang digunakan dalam subjek penelitian kelas. Ada empat kegiatan penting dalam penelitian ini, tetapi satu unit termasuk perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dikelas IV SD Negeri 02/IX Sekernan, pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pendidik. Penelitian ini telah dilaksanakan sebanyak 2 siklus dalam rentang waktu 3 minggu. Masing-masing siklus dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa 11 Februari 2025 dan Senin 17 Februari 2025. Sedangkan siklus II dilaksanakan hari Senin 21 Februari 2025 dan Selasa 25 Februari 2025. Pengumpulan data penelitian dengan melaksanakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan menggunakan media interaktif. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan,

pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun uraian pelaksanaan setiap siklusnya adalah sebagai berikut :

Siklus I

Dalam perencanaan tindakan ini dilakukan pada tanggal 11 Februari 2025, peneliti bersama guru menyiapkan Modul Ajar mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) dengan pokok bahasan Gaya di Sekitar Kita. Dalam penelitian ini peneliti dan guru mempersiapkan diri maupun media yang akan digunakan dalam pembelajaran nanti baik pada siklus I, siklus II dengan masing-masing pertemuannya. Penerapan media interaktif pada inti pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan pertama ini dilaksanakan pada tanggal 11 Februari 2025 sedangkan pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 17 Februari 2025.

Pada saat itu, para peneliti bekerja dengan guru kelas. Peneliti menggantikan guru kelas dan mengajar atau mempelajari langkah-langkah penelitian. Guru kelas bertanggung jawab untuk mengamati peneliti jika mereka melakukan kegiatan belajar berdasarkan lembar pengamatan yang ditunjuk sebelumnya. Para peneliti dan guru juga mengamati apakah kegiatan belajar siswa berhasil diimplementasikan.

Tabel 1 Hasil Observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan motivasi belajar siswa pada tahap Siklus I

Objek Pengamatan	Skor	Rata-Rata	Kategori
Aktivitas Guru	56	70%	Cukup Terlaksana
Aktivitas Siswa	26	65%	Aktif
Motivasi Belajar Siswa	1568	71,27%	Cukup Termotivasi

Dari tabel diatas diketahui bahwa skor aktivitas guru memiliki nilai 56 dengan rata-rata 70% termasuk kategori cukup terlaksana, sedangkan skor aktivitas siswa memiliki nilai 26 dengan rata-rata 65% termasuk kategori aktif. Kemudian motivasi belajar siswa pada siklus I dapat dilihat dari hasil angket yang telah dibagikan sebagian besar siswa mengisi angket hasilnya termasuk dalam kategori skor cukup termotivasi dengan rata-rata 71,27%. Dengan keterangan diatas guru telah melakukan aktivitas dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan penerapan interaktif dengan baik, sedangkan siswa dalam proses belajar mengajar sudah termasuk dalam kategori aktif dan motivasi belajar siswa yang dapat dilihat pada pembagian angket sudah termasuk dalam kategori cukup termotivasi, tetapi untuk lebih meningkatkan lagi agar mencapai nilai yang diinginkan atau sesuai

kriteria yang dilakukan oleh peneliti akan dilakukan lagi tahap penelitiannya selanjutnya yaitu pada siklus II.

Siklus II

Pada pelaksanaan Siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 21 Februari 2025, dan pada peretemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 25 Februari 2025. Pada siklus II ini peneliti dan guru berkolaborasi untuk melaksanakan tindakan berdasarkan perencanaan yang telah ditetapkan. Pada siklus II ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan hampir sama dengan materi pelajaran yang berbeda yaitu Benda yang Elastis dan Mengapa Kita tidak Melayang di Udara, terlebih siklus II ini dilaksanakan untuk melakukan perbaikan atau penyempurnaan terhadap hal-hal yang masih belum maksimal pada siklus I.

Observasi aktivitas guru pada siklus II ini dilakukan seperti pada siklus I yaitu pada saat proses pembelajaran berlangsung atau pada saat guru melakukan tindakan kelas. Dengan demikian hasil observasi pada siklus II peretemuan kedua, adanya peningkatan pada aktivitas guru meski pada siklus I sudah mencapai kategori cukup terlaksana.

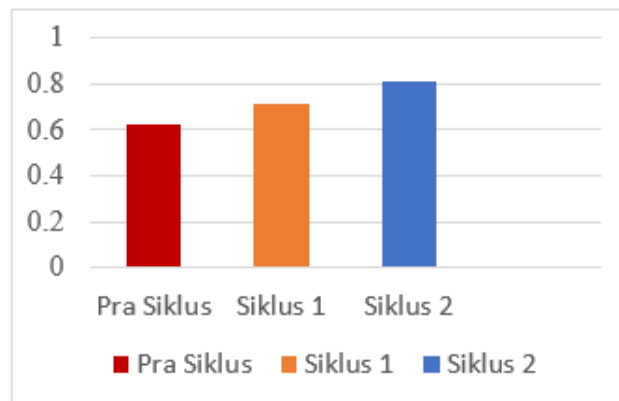
Tabel 2 Hasil Observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan motivasi belajar siswa pada tahap Siklus II

Objek Pengamatan	Skor	Rata-Rata	Kategori
Aktivitas Guru	72	90%	Terlaksana sangat baik
Aktivitas Siswa	36	90%	Sangat Aktif
Motivasi Belajar Siswa	1782	81 %	baik

Dari tabel diatas diketahui bahwa skor aktivitas guru memiliki skor 72 dengan rata-rata 90% termasuk kategori terlaksana sangat baik, sedangkan skor aktivitas siswa memiliki nilai 36 dengan rata-rata 90% termasuk kategori sangat aktif dan motivasi belajar siswa pada siklus II dapat dilihat dengan hasil angket yang dibagikan sudah sebagian besar siswa mengisi skor yang tinggi atau baik dengan rata-rata 81%. Dengan keterangan diatas guru telah melakukan aktivitas dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan penerapan media interaktif dengan baik. Sedangkan siswa dalam proses belajar mengajar sudah termasuk dalam kategori sedang dan motivasi belajar siswa yang dapat dilihat pada pembagian angket sudah termasuk dalam kategori baik dan sudah mencapai nilai yang diinginkan atau sesuai kriteria peneliti.

Tabel 3 Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Pada Setiap Siklus

Siklus	Rata-Rata	Kategori
Pra Siklus	62,27%	Cukup
Siklus I	71,27%	Cukup Termotivasi
Siklus II	81%	Baik

**Diagram 1** Data Observasi Peserta Didik Siklus I dan II

Berdasarkan tabel dan diagram di atas dapat diketahui, pada Pra Siklus mengalami penurunan sebesar 62,27% dan siklus I guru melakukan tindakan dengan menerapkan penerapan media interaktif pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Pada siklus I ini sudah terlihat motivasi belajar siswa sudah mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal ini dilihat dari jumlah peningkatan sebesar 71,27%, meskipun masih ada sebagian kecil siswa yang belum terlihat motivasinya dalam mengikuti proses belajar mengajar. Pada Siklus II peneliti kembali melakukan penelitian sama halnya dengan siklus I. Pada saat jam belajar ke dua, kondisi siswa masih terlihat biasa sebelum memulai pelajaran, tetapi pada saat proses pembelajaran dimulai siswa lebih antusias dan kreatif berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing.

Siswa mulai mengalami perubahan, siswa lebih banyak memberikan pendapat dan memperoleh informasi dari sumber lain yang dibaca menyangkut dengan materi yang sedang dipelajari. Suasana pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dan meningkatkan rata-rata skor yang diperoleh yaitu 81%, hal ini sudah termasuk kategori tinggi. Berdasarkan evaluasi pada akhir pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan penerapan media interaktif ditemukan bahwa pada dasarnya penggunaan penerapan media interaktif ini memiliki potensi yang sangat baik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) disini. Hal ini ditunjukkan oleh hasil

tes angket siswa yang dilaksanakan diakhir pembelajaran pada setiap siklus mengalami peningkatan yaitu dari, siklus I dan siklus II.

Berdasarkan nilai yang dicapai siswa pada setiap akhir pembelajaran tersebut dari siklus I hingga siklus II menunjukkan peningkatan yang baik. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa setiap siswa sudah mengalami peningkatan motivasi dalam pembelajaran. Penggunaan penerapan media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) telah berhasil. Indikator dan tujuan penelitian dalam penelitian ini telah mencapai hasil yang telah ditargetkan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas siswa dikelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri 02/IX Sekernan, dengan penerapan media interaktif secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dikelas IV SD Negeri 02/IX Sekernan. Media interaktif PowerPoint dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, faktor-faktor yang berkontribusi dalam keberhasilan tindakan, serta tantangan yang dihadapi selama proses penelitian. Berdasarkan lembar observasi peserta didik terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dilihat dari hasil persentase meningkat dari tahap pratindakan yang memperoleh skor 62,27% dengan kategori kurang aktif, serta dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I hasil lembar observasi peserta didik mencapai persentase 65% dengan kategori aktif, pada Siklus II meningkat menjadi 90% dengan kategori sangat aktif. maka dapat diketahui bahwa peserta didik sangat senang, dan sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif. Dengan begitu, menggunakan media interaktif menjadikan motivasi belajar peserta didik meningkat.

DAFTAR REFERENSI

- Alannasir, W. (2016b). *Nomor 2 Agustus*. Journal of EST, 2.
- Ardelia, E., Rahma, J., Dzikri, M., Ibrahim, M., Persada, S. A., Dwiyantri, S. K., Wijaya, R., Rozak, A., & Nur, M. (2023). Penerapan media interaktif berbasis game edukasi untuk meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar IPS siswa.
- Aspian, B., Alumni, A., Tarbiyah, F., Keguruan, I., & Kendari, I. (2018). Menumbuhkan motivasi belajar dalam rangka perbaikan hasil belajar peserta didik.

- Cahyaningtias, V. P., Ridwan, M., & Universitas Negeri Surabaya. (2022). Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi.
- Cahyanti, Y. R., Megasari, D. C., & Rofisian, N. (2023). Peran Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran IPAS masa kini, *01*, 160–163.
- Diana, O., Putri, N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, *2*(2).
- Fariz, R., & Dewi, N. R. (2022). Kajian teori: Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Articulate Storyline 3 pada model Preprospec berbantuan TIK untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, *5*, 304–310.
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran media interaktif dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0.
- Indra Sukma, K., Handayani, T., & Universitas Muhammadiyah Hamka. (2022). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis Wordwall quiz terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(4).
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., Rosyada, A. A., & Febriana, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Journal on Education*, *5*(2), 3239–3245.
- Iswanto', E., Sumiharsono', R., & Hidayat, S. (2018). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint dan buku teks terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi tata surya siswa kelas VI semester ganjil tahun pelajaran 2018–2019 di MI Negeri 2 Jember. *Jurnal of Education Teknologi and Innovation (JETI)*, *1*.
- Khaira Ummah, K., & Mustika, D. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran pada muatan IPAS di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan*, *13*(2).
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(2).
- Lolik Arsna, M., Priyanto, W., & Fajriyah, K. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran IPAS kelas IV SD. *Journal of Basic Educational Studies*, *4*(2).
- Luh, N. S. D., Bagus, I. M., & Manuaba, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada mata pelajaran IPA siswa kelas VI SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, *5*(1), 76–83.
- Nafala, N. M. (2022). Implementasi media komik dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, *3*(1).

- Novakhta, V. S., Sundari, F. S., Kurniasih, M., & Prajabatan Gelombang, P. (2023). Penerapan model project-based learning dengan media konkret untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas V-E di SDN Polisi 1 Kota Bogor.
- Nur Aninda Pratiwi. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep (Skripsi).
- Pagarra, A. S. W. K. S., & Sayidiman, H. (2022). *Media pembelajaran*.
- Qosyim, A., & Korespondensi, A. (2017). Penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan Flash untuk materi sistem gerak pada manusia kelas VIII.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S. I., Fazriyah, A. F., Gustina, A. P., & Novita, S. R. (2023). Pengaruh penggunaan media Microsoft PowerPoint berbasis pendekatan saintifik terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SDN 4 Nagrikaler, 5.
- Saas Asela, U. H. S. H., Hidayah, N., Lestari, P., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran media interaktif dalam pembelajaran PAI bagi gaya belajar siswa visual, 1(7).
- Saberina, S., & Bukit, B. (2022). Pengaruh motivasi siswa terhadap proses belajar.
- Safitri, I. S., Novianti, S., Chan, F., Nurluthvia, K. M., & Simatupang, A. P. (2024). Analisis kesulitan siswa dalam pembelajaran IPS muatan IPAS di sekolah dasar. *Ainara Journal*, 5(1).
- Sahib, M., Syahrudin, S., & Saleh, M. S. (2023). *Media pembelajaran*. CV Eureka Media Aksara.
- Salman Alfarizi, M., Mahfud, A., & Prasetya, B. (2022). Meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam melalui penggunaan bahan Al Athfal, 3(1).