

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

Vanessa Putri<sup>1✉</sup>, Mawar Sari<sup>2</sup>  
(1,2) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

✉ Corresponding author  
[ [vanessaputri0510@gmail.com](mailto: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 memanusikan 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 kuiz 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:

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

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 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 pada 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*, II(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>