

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa MI / SD

Didit Darmawan^{1*}, Nadia Marta Trilova², Yeni Purwanti³

¹⁻³ Universitas Sunan Giri Surabaya, Indonesia

Email: dr.diditdarmawan@gmail.com^{1*}, nadiamartatrilova03@gmail.com², yenipurwanti254@gmail.com³

*Penulis Korespondensi: dr.diditdarmawan@gmail.com

Abstract. This study aims to analyze the important role of forensic accounting and investigative auditing in the prevention and detection of fraud within organizations. The method used is a descriptive qualitative approach through a literature review by examining various sources related to the concepts, functions, and applications of forensic accounting and investigative auditing. The results of the study indicate that forensic accounting plays a strategic role in the preventive aspect, such as identifying weaknesses in internal control systems, analyzing fraud risks, and detecting early indications of fraud. Meanwhile, investigative auditing plays a role in the repressive aspect through in-depth examination processes, collection of legally valid evidence, analysis of fraud patterns, and identification of perpetrators and their *modus operandi*. The synergy between forensic accounting and investigative auditing is proven to enhance the effectiveness of fraud detection systems, produce more accurate investigation processes, and enable comprehensive fraud disclosure. Furthermore, the implementation of these approaches contributes to improving organizational accountability and transparency. Therefore, the integration of forensic accounting and investigative auditing becomes an essential element in establishing good governance and minimizing fraudulent practices.

Keywords: Interactive Learning Media; Learning Interest; MI Students; Science Learning; Science Learning Outcomes.

Abstrak. Media interaktif dipandang sebagai aspek eksternal, sedangkan minat belajar sebagai aspek internal yang memberikan pengaruh terhadap pencapaian hasil belajar. Melalui penelitian ini diharapkan dapat mendeskripsikan dampak yang diberikan oleh media pembelajaran interaktif dan minat belajar dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah Dasar (SD). Penelitian ini menerapkan metode kualitatif deskriptif, datanya diperoleh dari pengkajian literatur, observasi, dan telaah penelitian terdahulu. Analisis dilakukan melalui reduksi data, penyajian, dan penyusunan kesimpulan. Ditemukan bahwa, media pembelajaran interaktif membantu memvisualisasikan konsep abstrak, meningkatkan motivasi, dan keterlibatan siswa. Sementara itu, minat belajar yang tinggi mendorong keaktifan dan ketekunan siswa dalam memahami materi. Kombinasi keduanya memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA. Oleh karena itu, pemanfaatan media interaktif dan peningkatan minat belajar menjadi strategi penting dalam pembelajaran IPA dijenjang pendidikan dasar.

Kata Kunci: Hasil belajar IPA; Media Pembelajaran Interaktif; Minat Belajar; Pembelajaran IPA; Siswa MI.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk fondasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Pembelajaran di pendidikan dasar menekankan pada penguasaan materi akademik, tetapi juga bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta sikap ilmiah. Selain aspek akademik, pendidikan dasar berperan dalam pembentukan kesadaran sosial, komunikasi inklusif, dan pemerataan akses pendidikan (Hariani & Mardikaningsih, 2022; Sajjapong *et al.*, 2025; Rojak & Irfan, 2025). Guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna agar peserta didik dapat terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Hal

ini menjadi penting mengingat pengalaman belajar yang diperoleh siswa pada jenjang pendidikan dasar akan memengaruhi minat dan motivasi belajar mereka pada tahap pendidikan berikutnya.

Pembelajaran IPA di tingkat MI/SD sering menghadapi tantangan dalam hal rendahnya keterlibatan siswa dan dominasi model ceramah yang kurang menarik. Kondisi ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa metode ceramah cenderung menghasilkan capaian belajar yang lebih rendah dibandingkan metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa secara langsung (Saroinsong & Sinambela, 2014). Akibatnya, beberapa siswa menunjukkan kesulitan memahami konsep-konsep IPA dan nilai hasil belajarnya pun belum optimal. Di era digital saat ini, guru dan peneliti telah mencoba memanfaatkan media pembelajaran interaktif sebagai upaya menumbuhkan perhatian, motivasi, dan penerimaan siswa terhadap materi IPA. Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat juga menuntut peningkatan kesiapan dan literasi teknologi peserta didik sejak jenjang pendidikan dasar agar mampu beradaptasi dengan tantangan pembelajaran di masa depan (Zahid *et al.*, 2025). Misalnya, penelitian pada SD menggunakan media video interaktif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPA setelah penggunaan media interaktif dibandingkan metode konvensional (Rahmawati *et al.*, 2021). Multimedia interaktif secara signifikan meningkatkan prestasi belajar siswa ketika topik seperti sistem pencernaan diajarkan melalui media interaktif di SD (Fitria *et al.*, 2022; Ramadhan & Darmawan, 2025).

Selain itu, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis animasi dalam pembelajaran IPAS terbukti mampu mengoptimalkan daya terima siswa terhadap konsep dan minat belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat menjadi alternatif yang potensial untuk memperbaiki hasil belajar IPA. Di sisi lain, faktor non-teknis seperti minat belajar tidak kalah penting dalam proses pembelajaran tanpa minat yang tinggi, media dan metode sekeren apa pun mungkin tidak mampu menjamin hasil yang signifikan (Amalia *et al.*, 2024). Penggunaan media animasi interaktif menghasilkan peningkatan pemahaman konseptual siswa yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Animasi interaktif memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep abstrak, terlibat dalam pembelajaran mandiri dan mengembangkan koneksi kognitif yang lebih dalam (Khualid & Rohmah, 2025).

Sebagai variabel dependen, hasil belajar IPA menggambarkan pencapaian kompetensi peserta didik dalam memahami materi IPA yang diajarkan. Secara ilmiah, hasil belajar dapat diartikan sebagai skor atau nilai yang diperoleh siswa berdasarkan tes atau penilaian terhadap aspek kognitif, afektif, dan dalam beberapa kasus psikomotorik, sesuai dengan tujuan

pembelajaran IPA (Latukau, 2024). Indikator yang umum digunakan untuk mengukur hasil belajar IPA antara lain: 1. Pengetahuan / penguasaan konsep (kemampuan siswa menjelaskan atau menuliskan konsep IPA). 2. Pemahaman konsep (mampu menjelaskan kembali dengan kata-kata sendiri. 3. Penerapan / kemampuan memecahkan masalah (menggunakan konsep IPA untuk menyelesaikan soal atau kajian praktis). 4. Analisis / evaluasi (kemampuan membandingkan, mengkritisi atau mengevaluasi fenomena IPA). Beberapa penelitian sebelumnya mengimplementasikan tes objektif (pilihan ganda, isian) sebagai instrumen utama untuk mengukur hasil belajar IPA dan ditemukan bahwa manfaat dari pengimplementasian media interaktif adalah peningkatan hasil belajar siswa (Ihwana *et al.*, 2025).

Variabel media pembelajaran interaktif adalah variabel bebas yang merujuk pada penggunaan sarana atau media teknologi yang memungkinkan interaksi dua arah antara siswa dengan materi, antara siswa-siswa, atau antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran IPA. Pernyataan ilmiah untuk variabel ini adalah bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif (seperti animasi, video interaktif, simulasi, media berbasis *m-learning*, kuis interaktif) akan memberikan stimulasi yang lebih baik terhadap perhatian, keterlibatan, dan pemrosesan informasi siswa, sehingga berdampak positif pada hasil belajar IPA. Indikator yang sering dipakai untuk mengukur penggunaan media pembelajaran interaktif meliputi: 1. Keterlibatan (*interactivity*): sejauh mana siswa dapat melakukan interaksi langsung (klik, menjawab, memilih, simulasi); 2. Antarmuka / kemudahan penggunaan media (*usability*); 3. Keterkaitan konten dengan tujuan pembelajaran (kesesuaian materi IPA); 4. Ketertarikan visual dan audio (daya tarik desain grafis, animasi, suara); 5. *Feedback* / respons langsung (media memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa). Berbagai studi membuktikan bahwa media interaktif memiliki efek positif terhadap hasil belajar. Misalnya, penelitian yang menggunakan media interaktif berbantuan gamifikasi menunjukkan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA (Kinaya *et al.*, 2024). Penelitian lain menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis PowerPoint mampu meningkatkan skor hasil belajar IPA siswa dibandingkan tanpa media interaktif (Laura & Sahronih, 2022).

Variabel minat belajar termasuk variabel bebas kedua yang menggambarkan kegairahan, perhatian, dan kecenderungan siswa terhadap proses pembelajaran. Pernyataan ilmiahnya adalah bahwa semakin tinggi peminatan siswa untuk belajar mata pelajaran IPA, semakin besar pula potensi mereka dalam memberikan usaha belajar yang lebih baik, memperhatikan materi, dan mengeksplorasi materi secara mendalam, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajarnya. Minat belajar siswa dipengaruhi oleh faktor pedagogis dan psikososial, seperti gaya mengajar guru, dukungan orang tua, serta model pembelajaran yang

diterapkan (Safitri *et al.*, 2024). Indikator umum dalam mengukur minat belajar meliputi: 1. Kegairahan / kesenangan belajar (siswa merasa senang atau tertarik mengikuti pembelajaran); 2. Perhatian / fokus (siswa memperhatikan secara aktif selama proses pembelajaran); 3. Keingintahuan / rasa ingin tahu siswa terhadap materi IPA; 4. Keinginan / motivasi berlanjut (keinginan melanjutkan belajar atau mendalami materi); 5. Kebutuhan atau keinginan internal (dorongan dalam diri siswa untuk memahami materi tanpa paksaan eksternal). Menurut Slameto (2010) *indicator* minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, keterlibatan siswa. Penelitian mengenai pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar juga telah dilaporkan dalam berbagai bidang. Misalnya, penelitian pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar menunjukkan bahwa minat belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa (Fatimah *et al.*, 2022). Hubungan positif antara minat belajar dan hasil belajar ditemukan secara konsisten pada berbagai jenjang pendidikan (Wafa & Darmawan, 2025).

Pemanfaatan media pembelajaran IPA berperan krusial dalam memperbaiki efektivitas serta daya tarik pengalaman belajar mengajar di tingkat sekolah dasar. Jenis media yang digunakan cukup beragam, mulai dari alat konkret seperti torso dan alat peraga yang dibuat sendiri, hingga media digital seperti proyektor dan video pengajaran. Materi bahan ajaran yang disajikan dalam bentuk visual yang beragam, kreatif dan interaktif akan membuat siswa tertarik untuk melibatkan diri lebih dalam pada materi yang diajarkan (Erlinawati *et al.*, 2016). Efektivitas pemanfaatan media pembelajaran juga berkaitan dengan kemampuan literasi digital siswa dalam mengakses, memahami, dan memanfaatkan media tersebut secara optimal (Kholid & Darmawan, 2023). Media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan ketertarikan dan partisipasi aktif siswa di dalam kelas. Namun, juga ditemukan bahwa beberapa media tidak lagi layak digunakan dan membutuhkan perbaikan atau penggantian. Tantangan lain berasal dari kondisi siswa yang kurang mendukung, seperti faktor lingkungan keluarga yang bisa memengaruhi fokus belajar (Abdullah *et al.*, 2025). Menurut Mayer (2009), orang belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar daripada dari kata-kata saja, sehingga penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat secara signifikan memperkuat pemahaman konsep serta keterlibatan siswa.

Salah satu hal utama yang ingin dituju oleh kegiatan pembelajaran ialah hasil belajar yang baik, maka, guru sebagai pendidik harus memahami beberapa metode pengajaran yang kemudian diterapkan dalam proses mengajar (Nasution, 2017). Dengan kata lain, proses belajar yang berkualitas akan menghasilkan keberhasilan belajar yang tinggi. Untuk mendapatkan proses belajar yang berkualitas, dibutuhkan kemampuan tenaga pendidik yang kompeten dalam mengimplementasikan metode dan media pengajaran yang sesuai dengan

kebutuhan kelas. Apabila metode dan media yang diberikan dalam pembelajaran tidak sesuai dengan kebutuhan kelas, kualitas dari proses pengajaran tersebut akan menurun. Pendekatan tersebut dapat dijadikan acuan untuk tenaga pendidik dalam memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode dan media belajar yang tepat (Handayani & Subakti, 2020). Selain aspek instruksional, pendekatan pendampingan dan penguatan karakter siswa juga berkontribusi dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran (Chada, 2023; Rojak *et al.*, 2024).

Bahan ajar dan media yang sesuai sangat diperlukan dalam proses ini demi hasil belajar yang maksimal khususnya pada mata pelajaran IPA yang membutuhkan media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan (Permatasari & Ramdani, 2019). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang didukung oleh pengelolaan kelas yang baik terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar (HD & Darmawan, 2023).

Dari latar belakang dan penjabaran variabel yang termuat tersebut, ditentukan bahwa tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut yaitu untuk menelaah pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa MI / SD. Kemudian untuk menganalisis dampak dari minat belajar untuk hasil belajar IPA siswa MI / SD. sekaligus untuk menemukan pengaruh simultan media pembelajaran interaktif dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA siswa MI / SD. Dengan mencapai tujuan tersebut, peneliti berharap melalui hasil dari penelitian ini dapat menyumbang proses peningkatan strategi belajar IPA yang lebih baik, dan menjadi dasar rekomendasi yang bisa dimanfaatkan guru MI/SD dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan menumbuhkan minat belajar siswa.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam kajian berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa MI/SD” ialah metode studi literatur melalui pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan melalui penelusuran dan telaah sistematis terhadap berbagai sumber pustaka berupa jurnal, artikel ilmiah, laporan penelitian, dan buku yang relevan dengan topik media pembelajaran interaktif, minat belajar, serta hasil belajar IPA pada siswa sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Proses pengumpulan data dilakukan dengan mencari literatur pada basis data seperti Google Scholar, Garuda, dan repositori perguruan tinggi, menggunakan kata kunci tertentu sesuai variabel penelitian. Setiap artikel yang diperoleh diseleksi berdasarkan kriteria inklusi, yaitu penelitian yang memfokuskan pada siswa SD/MI, membahas penggunaan media interaktif

pada materi di mata pelajaran IPA, serta menyinggung hubungan minat belajar dengan hasil belajar. Setelah data terkumpul, prose selanjutnya ialah analisis yang dilakukan secara deskriptif agar ditemukan pola, kesesuaian, maupun perbedaan temuan antar penelitian, sehingga dapat disintesis menjadi kesimpulan yang utuh mengenai bagaimana media pembelajaran interaktif dan minat belajar berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa MI/SD pembelajaran interaktif dan minat belajar belajar IPA siswa MI/SD.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa MI / SD

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai mata pelajaran penting dalam kurikulum Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah Dasar (SD), berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis sejak usia dini. Namun, masih terdapat banyak siswa yang merasa kesulitan untuk memahami materi IPA yang konsepnya masih abstrak dan memerlukan visualisasi. Hal ini diperparah dengan metode pembelajaran tradisional seperti ceramah dan materi yang disajikan dalam buku teks klasik tanpa didukung dengan media pembelajaran yang menarik.

Media interaktif memungkinkan materi IPA disajikan secara visual, dinamis, dan kreatif, akan menarik minat siswa untuk mempelajari materi secara lebih mudah. Media seperti animasi, simulasi, video pembelajaran, maupun aplikasi berbasis teknologi digital memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan bagi siswa. Dengan adanya media pembelajaran interaktif, diharapkan proses belajar menjadi lebih aktif, siswa lebih terlibat, dan manfaatnya ialah keberhasilan meningkatkan hasil belajar. Beberapa studi sebelumnya yang relevan dengan topik ini akan disebutkan di sini untuk memberikan gambaran yang lebih lengkap.

Variabel Media Pembelajaran Interaktif

Pristy dan Sukartono (2023)

Tujuan utama penelitian yang dilakukan ini ialah untuk menemukan tingkat hasil belajar siswa yang mengimplementasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *Powerpoint* interaktif. Sampel penelitian terdiri dari 36 siswa kelas IV SDN 2 Kalanglundo Grobogan. Data dari 36 siswa didapat melalui penyebaran angket dan dokumentasi, yang kemudian diimplementasikan analisis regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji-t, uji- f, koefisien determinasi, sumbangan efektif, dan sumbangan relatif. Hasilnya ditemukan bahwa model dan media pembelajaran yang diterapkan memberikan dampak untuk hasil belajar siswa.

Turnip et al. (2024)

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ialah mengetahui dampak penggunaan media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 095172 Saragih Ras. Jumlah sampel penelitian 30 siswa yakni seluruh populasi (total sampling). Hasilnya, didapatkan bahwa melalui implementasi media interaktif animasi, hasil belajar IPA siswa kelas IV tumbuh secara signifikan.

Fitri et al. (2025)

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari penerapan media audio visual untuk tingkat keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V pada mata Pelajaran IPAS di UPT SDN 012 Salo. Sampel berjumlah 11 orang siswa kelas V ini berhasil mengumpulkan data melalui observasi dan tes. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan *paired sample t-test* dan uji regresi linier sederhana. Ditemukan bahwa media audio visual memberikan dampak yang baik untuk tingkat keaktifan dan hasil belajar siswa.

Resilita et al. (2024)

Studi ini diharapkan dalam menelaah dengan cermat dampak pengimplementasian media belajar interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri 136 Palembang. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IVA dan IVB dengan jumlah 43 siswa dengan teknik *simpling random sampling*. Melalui 43 siswa tersebut kemudian dilakukan observasi dan tes sebagai upaya pengumpulan data, kemudian dilakukan analisis uji *Independent sampel t-test*. Ditemukan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan dampak signifikan untuk hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 136 Palembang.

Pandiangan et al. (2022)

Penelitian yang dilakukan di UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar mengimplementasikan metode kuantitatif *experimental* untuk menganalisis dampak penerapan media belajar interaktif animasi untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas 5. Desain penelitian menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*, dengan teknik *NonProbability Sampling* sebagai instrumen pengambilan datanya dan melalui tes. Penelitian ini mengambil sampel sebanyak 20 di kelas eksperimen dan 20 di kelas kontrol. Teknik analisis data menggunakan uji t. Hasilnya, media interaktif animasi berdampak untuk hasil belajar pada mata pelajaran IPA kelas V secara signifikan.

Astiti et al. (2021)

Tujuan penelitian ini menelaah korelasi dari komponen yang memengaruhi hasil belajar IPA, berfokus pada gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik melalui penerapan

media belajar dari guru. Data terkumpul melalui angket/kuesioner dari 156 siswa sebagai populasi dan sampel sebanyak 132 siswa di kelas VI SD Gugus VI Kecamatan Gerokgak. Analisis regresi sederhana dan analisis regresi berganda diterapkan dan akhirnya ditemukan hasil penelitian bahwa terlihat adanya korelasi bersifat signifikan antara gaya belajar visual, auditorial, kinestetik dan pemanfaatan media belajar terhadap hasil belajar IPA (37,3%).

Alfitria et al. (2025)

Tujuan penelitian ini ialah untuk menemukan pengaruh penggunaan media *liveworksheet* dan motivasi belajar pada hasil belajar siswa kelas 4 SD Jaya Mura Kalimantan Selatan. Sampel diperoleh sebanyak 27 siswa kelas eksperimen dan 27 siswa kelas kontrol dengan instrumen tes dan angket. Ditemukan bahwa *liveworksheet* dan motivasi belajar berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Pratama dan Hasanah (2024)

Tujuan penelitian ini menelaah dampak dari penerapan media interaktif berbasis video dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Populasi diambil sebanyak 52 siswa Kelas V SDN Jimbaran Kulon dengan instrumen angket, observasi dan dokumentasi untuk mengumpulkan data. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan uji-t (t-test, uji normalitas dan uji homogenitas). Hasilnya, terungkap bahwa media interaktif memberikan pengaruh terhadap variabel minat belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Jimbaran Kulon.

Fitriani (2016)

Penelitian ini berupaya untuk mencari tahu dampak dari penerapan model pembelajaran interaktif *type picture and picture* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas IV MI Nasrul Haq Makassar. Penelitian ini melibatkan 30 sampel. Dibantu instrumen angket, wawancara dan dokumentasi didapatkan data yang kemudian dianalisis menggunakan regresi linear sederhana. Hasil penelitian penggunaan model pembelajaran interaktif *type picture and picture* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV.

Ge'e dan Dahlan (2025)

Penelitian ini menganalisis dampak penerapan media interaktif *educaplay* pada hasil belajar IPA siswa kelas V. *Quasi-experimental design* diterapkan sebagai metode penelitian. Sampel penelitian diambil dari 70 peserta didik. Melalui tes hasil belajar dan dokumentasi, diperoleh data yang kemudian dianalisis secara *independent sample t-test*. Penelitian ini berhasil mengungkapkan bahwa melalui media *educaplay* terbukti meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

Variabel Minat Belajar

Khasanah (2019)

Penelitian ini bertujuan untuk mencari korelasi antara motivasi belajar dan minat belajar pada prestasi belajar IPA di kelas V SD di Kecamatan Mertoyu dan Kabupaten Magelang. Sampel terdiri dari 84 siswa, dan melalui angket sekaligus dokumenter sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian terdapat hubungan positif dan signifikan antara motivasi belajar dan minat belajar dengan prestasi belajar IPA.

Awe dan Bengel (2017)

Sebagai tujuan utama, penelitian ini ingin menemukan korelasi antara variabel minat belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di mata pelajaran IPA. Sampel berjumlah 42 orang. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner dan tes yang kemudian dianalisis melalui uji regresi sederhana dan uji-F. Ditemukan bahwa minat dan motivasi belajar menyumbang pengaruh yang positif terhadap hasil belajar.

Riadin dan Estimurti (2022)

Tujuan utama penelitian ini untuk menemukan dampak yang diberikan motivasi belajar dan minat belajar untuk mengembangkan hasil belajar siswa kelas V MI Purworejo Banyumas di era merdeka belajar. 105 siswa berperan sebagai populasi dan sampel yang mengisi angket dan tes untuk data utama. Hasilnya ditemukan bahwa minat dan motivasi belajar berdampak untuk mengembangkan hasil belajar.

Khairina et al. (2017)

Penelitian ini mengetahui hubungan minat belajar dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA pada kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. Sampel berjumlah 22 orang siswa kelas V. Angket dan dokumentasi dimanfaatkan dalam proses pengumpulan data. Tahap pengujian hipotesis dilakukan dari uji korelasi *Product Moment*. Didapatkan hasil bahwa minat belajar memberi hubungan yang positif untuk hasil belajar.

Hajar (2018)

Tujuan utama dari penelitian ini ialah untuk menelaah korelasi antara minat belajar dengan hasil belajar IPA di MI Alkhairaat Lere. Rumus Solvin diterapkan untuk mengambil sampel sebanyak 50 siswa. Hasilnya, pengaruh positif terlihat dari minat belajar untuk hasil belajar siswa.

Dewi dan Istaryatiningtias (2022)

Yang ingin dicapai penelitian ini ialah untuk menemukan dampak yang diberikan minat belajar untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar Kelapa Gading Barat 01 Pagi. Sampel penelitian ini sebanyak 62 dengan teknik *random*

sampling. Data dikumpulkan menggunakan angket dan data nilai rapor hasil belajar IPA. Data dianalisis dengan Anova Tabel dan Uji T berbantuan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN Kelapa Gading Barat 01 Pagi.

Heryyanti et al. (2021)

Tujuan penelitian ini untuk menelaah tingkat minat belajar, kebiasaan belajar dan lingkungan belajar di era new normal. Sampel berjumlah 94 siswa. Teknik pengambilan data menggunakan angket dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan metode regresi berganda dan regresi sederhana. Dari hasilnya, diketahui bahwa bahwa gaya belajar, minat belajar, kebiasaan belajar dan lingkungan belajar berpengaruh terhadap minat belajar siswa di era new normal.

Sonah (2018)

Tujuan utama dilakukannya penelitian ini ialah untuk menemukan korelasi minat belajar dan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Haqqul Yaqin. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 16 siswa. Data hasil penelitian diperoleh dari hasil pretest-posttest dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V MI Haqqul Yaqin tahun Pelajaran 2017/2018.

Irmawati et al. (2025)

Tujuan utamanya adalah untuk menelaah hubungan positif yang diberikan minat belajar dan kebiasaan belajar untuk hasil belajar IPA. Sampel penelitian berjumlah 255 dengan teknik *random sampling*, dengan menyebarkan angket dilengkapi dokumentasi sebagai teknik pengambilan datanya yang kemudian dianalisis melalui uji korelasi berganda. Hasilnya, minat belajar dan kebiasaan belajar berhubungan secara positif dan signifikan dengan hasil belajar.

Asari et al. (2022)

Tujuan utama dilakukan penelitian berjenis kuantitatif korelasi ini adalah untuk mengungkap peran minat belajar dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 368 Paccerakang Kabupaten Luwu. Hasilnya diketahui bahwa minat belajar berkorelasi dengan hasil belajar.

Tabel 1. Studi tentang Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa MI / SD.

Peneliti	Lokasi penelitian	Fokus Penelitian	Temuan Utama
Pristy & Sukartono (2023)	SDN 2 Kalanglundo kecamatan Ngaringan.	Dampak <i>Powerpoint</i> secara aktif dan <i>Problem Based Learning</i> untuk meningkatkan hasil belajar.	Kedua variabel secara bersama memberikan efek untuk hasil belajar.
Turnip <i>et al.</i> (2024)	SD Negeri 095172 Saragih Ras.	Animasi sebagai media interaktif untuk mengangkat hasil belajar IPA.	Animasi terbukti menjadi media interaktif yang berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.
Fitri <i>et al.</i> (2025)	UPT SDN 012 Salo.	Pengaruh media audio visual untuk mengetahui tingkat keaktifan dan hasil belajar.	Dengan menggunakan media audio visual, siswa menjadi aktif dan hasil belajar meningkat.
Resilita <i>et al.</i> (2024)	SD Negeri 136 Palembang.	Mengetahui dampak menerapkan media belajar yang interaktif untuk hasil belajar.	Melalui implementasi media belajar interaktif, hasil belajar siswa terdampak secara positif.
Pandiangan <i>et al.</i> (2022)	UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar.	Animasi sebagai media interaktif untuk mengangkat hasil belajar.	Aminasi menjadi media interaktif yang berhasil mengangkat hasil belajar siswa.
Astiti <i>et al.</i> (2021)	SD Gugus VI Kecamatan Gerokgak.	Metode belajar siswa (visual, auditorial, kinestetik) dan penerapan media belajar terhadap dampaknya terhadap hasil belajar IPA.	Seluruh variabel yang diteliti memberikan dampak untuk hasil belajar IPA.
Alfitria <i>et al.</i> (2025)	SD Jaya Mura Kalimantan Selatan	Pengaruh media <i>liveworksheet</i> dan dorongan belajar berupa motivasi terhadap hasil belajar.	<i>Liveworksheet</i> dan dorongan belajar berupa motivasi berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
Pratama & Hasanah (2024)	SD Negeri Jimbaran Kulon.	Pengaruh media interaktif berbasis video terhadap minat belajar.	Media interaktif berpengaruh pada minat belajar IPA.
Fitriani (2016)	MI Nasrul Haq Makassar.	Mengimplementasikan <i>type picture and picture</i> untuk mengoptimalkan hasil belajar.	Penggunaan pendekatan interaktif <i>type picture and picture</i> berpengaruh untuk hasil belajar IPA siswa kelas IV.

Peneliti	Lokasi penelitian	Fokus Penelitian	Temuan Utama
Ge'e & Dahlan (2025)	SD Negeri 2 Kuanyar.	Pengaruh penggunaan flipbook sebagai alat pembelajaran terhadap hasil belajar.	Penggunaan media educaplay terbukti merubah hasil belajar IPA menjadi lebih positif.
Uswatun Khasanah (2019)	Sekolah dasar di Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang	Hubungan motivasi belajar dan peminatan siswa dalam belajar dengan prestasi belajar IPA.	Prestasi belajar siswa terdampak dengan adanya motivasi dan minat belajar siswa.
Awe & Bengé (2017)	SDI Bajawa, Kecamatan Bajawa, Kabupaten Ngada.	Korelasi dari minat belajar dan motivasi belajar pada hasil belajar IPA pada siswa.	Hasil belajar siswa mendapat pengaruh yang positif dari motivasi belajar IPA.
Riadin & Estimurti (2022)	MI Purwarejo Banyumas.	Pengaruh motivasi belajar dan minat belajar pada hasil belajar.	Hasil belajar dipengaruhi oleh minat belajar.
Khairina <i>et al.</i> (2017)	SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar	Dampak yang diberikan minat belajar kepada hasil belajar IPA.	Minat belajar siswa terbukti menyumbang dampak positif untuk hasil belajar siswa.
Siti Hajar (2018)	MI Alkhairaat Lere	Hasil belajar dengan pemberi pengaruhnya yakni minat belajar.	Timbul dampak yang positif antara minat belajar pada hasil belajar.
Dewi & Istaryatiningtias (2022)	Sekolah Dasar Kelapa Gading Barat 01 Pagi	Variabel minat belajar dalam memberikan pengaruh kepada hasil belajar.	Minat belajar siswa berhubungan positif dengan hasil belajar.
Heryyanti <i>et al.</i> (2021)	MI se-Kecamatan Bandung Tulungagung	Minat belajar, sifat terbiasa belajar dan lingkungan belajar selama era <i>new normal</i> .	Selama era <i>new normal</i> , minat belajar siswa banyak dipengaruhi oleh gaya, minat, kebiasaan dan lingkungan belajar.
Sonah (2018)	MI Haqqul Yaqin	Pengaruh minat belajar pada hasil belajar.	Hasil belajar mendapatkan dampak dari minat belajar.
Irmawati <i>et al.</i> (2025)	SD seKecamatan Gumelar	Korelasi positif antara minat belajar dan kebiasaan terhadap hasil belajar.	Minat belajar dan kebiasaan belajar berkorelasi positif dan signifikan terhadap hasil belajar.
Asari <i>et al.</i> (2022)	SDN 368 Paccerakang Kabupaten Luwu	Mencari korelasi antara hasil belajar yang dipengaruhi oleh minat belajar.	Minat belajar dan hasil belajar saling berkorelasi.

Keberhasilan belajar adalah tujuan yang ingin diraih dengan menerapkan pemilihan model pengajaran yang mampu mencukupi kebutuhan belajar siswa sesuai karakteristiknya (Almaghfiroh & Darmawan, 2025). Banyak jenis media kreatif yang bisa di manfaatkan

sebagai media pengajaran oleh guru, seperti presentasi audio visual sampai interaktif (Laili *et al.*, 2024). Berdasarkan hasil penelitian pada tabel, media pembelajaran interaktif terbukti menyumbang dampak positif untuk meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Penelitian oleh Pristy dan Sukartono (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *PowerPoint* interaktif dan model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Kalanglundo. Hasil serupa ditemukan oleh Rohma *et al.* (2024) yang menggunakan media animasi interaktif dan membuktikan adanya peningkatan signifikan terhadap hasil belajar IPA di SD Negeri 095172 Saragih Ras. Selain itu, Fitri *et al.* (2025) membuktikan bahwa media audio-visual berdampak positif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa SDN 012 Salo. Menurut Kusuma *et al.* (2018), melalui media pembelajaran yang inovatif, berperan penting untuk menumbuhkan keinginan belajar siswa dan meningkatkan kompetensinya. Temuan ini memperkuat teori *dual coding Paivio* bahwa materi yang disampaikan dengan kombinasi visual dan verbal akan lebih mudah diserap oleh otak dan meningkatkan pemahaman konsep sains (Putri & Sari, 2024).

Hasil analisis menunjukkan bahwa minat belajar memberikan dampak positif yang signifikan dengan hasil belajar IPA. Kualitas belajar dan keberhasilan proses belajar diberikan pengaruh yang besar oleh salah satu faktor utamanya yakni minat belajar (Risfi & Darmawan, 2024). Penelitian oleh Khasanah, (2019) menunjukkan korelasi antara motivasi dan minat belajar dengan prestasi belajar IPA siswa kelas V SD di Magelang sebesar 31,1%. Temuan ini diperkuat oleh Riadin dan Estimurti (2022) yang menyatakan bahwa motivasi dan minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa MI Purwarejo Banyumas. Penelitian lain oleh Dewi dan Istaryatiningtias (2022) juga menemukan hasil bahwa minat belajar menyumbang dampak yang signifikan terhadap hasil belajar IPA di SDN Kelapa Gading Barat 01 Pagi. Hasil tersebut sejalan dengan teori *Self-Determination* dari (Raudah & Suriansyah, 2024). yang menjelaskan bahwa minat intrinsik meningkatkan keterlibatan dan kinerja akademik karena siswa belajar dengan rasa ingin tahu yang tinggi.

Penelitian-penelitian terdahulu secara konsisten menunjukkan bahwa kombinasi media interaktif dan minat belajar memberikan hasil yang paling optimal. Misalnya, Alfitria dan Aji (2025) membuktikan bahwa penggunaan media *liveworksheet* dan motivasi belajar secara simultan berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Implikasinya, guru dapat menerapkan strategi berikut: 1. Menggunakan media interaktif berbasis animasi, simulasi, atau game-based learning untuk menarik perhatian siswa. 2. Menumbuhkan minat belajar dengan mengaitkan materi IPA pada kehidupan sehari-hari dan memberi ruang eksplorasi. 3. Menerapkan pembelajaran berbasis proyek (Project

Based Learning) agar siswa berperan aktif dalam menemukan konsep. 4. Melakukan refleksi bersama siswa untuk menumbuhkan motivasi intrinsik. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip *active learning* yang menekankan keterlibatan langsung siswa dalam membangun pemahamannya.

4. KESIMPULAN

Melalui temuan penelitian yang berhasil dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian menegaskan pentingnya media pembelajaran interaktif dan minat belajar sebagai dua faktor utama yang memengaruhi hasil belajar IPA siswa MI/SD. Media interaktif terbukti membantu memvisualisasikan konsep-konsep IPA yang abstrak sehingga lebih mudah dipahami, meningkatkan motivasi, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sementara itu, minat belajar yang tinggi mendorong siswa untuk lebih fokus, tekun, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil kajian literatur dan penelitian terdahulu yang disajikan dalam file menunjukkan bahwa: 1. Media pembelajaran interaktif layak dan efektif digunakan karena mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, serta prestasi belajar IPA. 2. Minat belajar memiliki korelasi positif dan signifikan dengan hasil belajar; siswa yang berminat tinggi cenderung mencapai nilai lebih baik. 3. Kombinasi keduanya menghasilkan pengaruh yang lebih optimal, di mana media interaktif dapat menumbuhkan minat belajar, dan minat yang kuat membuat penggunaan media menjadi lebih efektif.

DAFTAR REFERENSI

- Abdullah, G., Karim, M. A., Lunggela, F. B., Hamzah, D., Lumentut, F., & Durand, W. S. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran IPA sebagai inovasi pembelajaran di SD Negeri. *Knowledge: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan*, 5(2), 552–560. <https://doi.org/10.51878/knowledge.v5i2.6027>
- Alfitria, M. N., Aji, S. D., & Yasa, A. D. (2025). Pengaruh penggunaan media Liveworksheet dan motivasi terhadap hasil belajar siswa pada materi gaya gravitasi kelas 4 sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 879–897.
- Almaghfiroh, Z. A., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh model pembelajaran terhadap minat belajar siswa tingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 3(1), 104–119. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i1.724>
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(1), 39–47. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>

- Asari, I., Supraba, A., Yanti, R., & Hasby, M. (2022). Hubungan antara minat belajar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 368 Paccerakang Kabupaten Luwu. *Indonesian Journal of Learning Studies (IJLS)*, 2(3), 127–132.
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>
- Awe, E. Y., & Benge, K. (2017). Hubungan antara minat dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPA pada siswa SD. *Journal of Education Technology*, 1(4), 231–238. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i4.12859>
- Chada, N. S. (2023). Structured evaluation in mentoring programs for student career development in higher education. *Bulletin of Science, Technology and Society*, 2(3), 64–71.
- Dewi, I. T., & Istaryatiningtias. (2022). Pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kelapa Gading Barat 01 Pagi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 303–311. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.288>
- Erlinawati, N. A., Suherman, U., & Darmawan, D. (2016). Media pembelajaran mobile learning untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan praktikum mahasiswa STIKes Karsa Husada Garut. *Pedagogia*, 14(2), 298–310. <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v14i2.3879>
- Fatimah, W., Abustang, P. B., & Supardi, R. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar IPS. *JKPD: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 28–35.
- Fitri, F., Daulay, M. I., & Nurmalina, N. (2025). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di UPT SDN 012 Salo. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 565–572.
- Fitriani. (2016). *Pengaruh penggunaan model pembelajaran interaktif type picture and picture terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi penggolongan hewan di kelas IV MI Nasrul Haq Makassar* [Skripsi, UIN Alauddin Makassar].
- Ge'e, R. S., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh media interaktif Educaplay terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V sekolah dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 339–344. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4184>
- Hajar, S. (2018). *Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Madrasah Ibtidaiyah Alkhairaat Lere* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palu].
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2021). Pengaruh disiplin belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Hariani, M., & Mardikaningsih, R. (2022). The social education role in shaping students' global awareness in higher education. *Journal of Social Science Studies*, 2(1), 55–60.
- Hasanah, U. (2022). *Upaya penyuluh agama Islam KUA Kecamatan Curup Tengah dalam mengatasi berita hoax dan hate speech di tengah masyarakat* [Skripsi, IAIN Curup].
- HD, A. A., & Darmawan, D. (2023). The influence of classroom management and the use of learning media on increasing student learning motivation. *Hikmah*, 20(2), 372–382. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v20i2.336>

- Heryyanti, D. A., Tanzeh, A., & Masrokan, P. (2021). Pengaruh gaya, minat, kebiasaan dan lingkungan belajar terhadap prestasi belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah di era new normal. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3935–3945. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1331>
- Ihwana, W., Risnawati, R., Vebrianto, R., & Hamdani, M. F. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD (studi kuasi eksperimen pada materi wujud zat dan perubahannya). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 663–668.
- Irmawati, T., Suryandari, K. C., & Salimi, M. (2025). Hubungan minat belajar dan kebiasaan belajar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN se-Kecamatan Gumelar tahun ajaran 2023/2024. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 932–938. <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i2.91341>
- Jannah, G. N., & Jalal, M. (2025). Penerapan media interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa kelas IV sekolah dasar. *SOSIAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 3(2), 126–139. <https://doi.org/10.62383/sosial.v3i2.765>
- Khairina, R. M., Syafrina, A., & Habibah, S. (2017). Hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA pada kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Unsyiah*, 2(1), 61–77.
- Khasanah, U. (2019). *Hubungan motivasi belajar dan minat belajar siswa dengan prestasi belajar IPA di kelas V* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang].
- Kholid, K., & Darmawan, D. (2023). The influence of digital literacy and learning media utilization on student learning motivation. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(2), 393–403. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v4i2.622>
- Kinaya, A., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 88–94. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.281>
- Kusumah, D. R., Darmawan, D., Hermana, D., & Dimyati, E. (2018). Pemanfaatan website sekolah sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran mempersiapkan dan mengoperasikan peralatan transaksi di lokasi penjualan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 699–711.
- Laili, N., Darmawan, D., & El Yunusi, M. Y. M. (2024). Pengaruh media pembelajaran dan dukungan orang tua terhadap minat belajar siswa SMP Buana Waru Sidoarjo. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(2), 260–271. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i2.21824>
- Laura, S. N., & Sahronih, S. (2022). Pengaruh media video animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Bojongnegara. *Periskop: Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 1–6. <https://doi.org/10.58660/periskop.v3i2.36>
- Pandiangan, E. F., Pasaribu, E., & Silalahi, M. V. (2022). Pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V tema 1 subtema 2 UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 4146–4156. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2509>
- Permatasari, I., Ramdani, A., & Syukur, A. (2019). Pengembangan bahan ajar IPA berbasis inkuiri terintegrasi SETS (*Science, Environment, Technology and Society*) pada materi sistem reproduksi manusia. *Jurnal Pijar MIPA*, 14(2), 74–78. <https://doi.org/10.29303/jpm.v14i2.1256>

- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPA SD. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 311–319. <https://doi.org/10.29100/v6i1.4454>
- Pristy, N. (2023). Kontribusi media PowerPoint interaktif dan model *problem based learning* terhadap hasil belajar IPAS SDN 2 Kalanglundo. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2026–2036. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7790>
- Putri, V., & Sari, M. (2024). Pengaruh media gambar interaktif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 4269–4276. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1461>
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Judikdas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>
- Ramadhan, A. M., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh media pembelajaran, motivasi belajar dan gaya belajar visual terhadap hasil belajar siswa SMA Islam Al-Amin Suko Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 6(3), 901–918.
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar pada siswa sekolah dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>
- Resilita, Hakim, L., & Riyanti, H. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 136 Palembang. *Jurnal Pendidikan Amarta*, 3(2), 133–139. <https://doi.org/10.57235/jpa.v3i2.2929>
- Riadin, A., & Estimurti, E. S. (2022). Pengaruh motivasi belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA peserta didik pada era Merdeka Belajar. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, 6(2), 108–114. <https://doi.org/10.24853/holistika.6.2.108-114>
- Rojak, J. A., Fajar, A. S. M., & Darmawan, D. (2024). A comprehensive review of counseling's contribution to student character development in university education. *International Journal of Service Science, Management, Engineering, and Technology*, 6(1), 13–18.
- Safitri, S. M., Masnawati, E., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh gaya mengajar guru, dukungan orang tua dan kepercayaan diri terhadap minat belajar siswa. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 14(1), 77–90. <https://doi.org/10.54180/elbanat.2024.14.1.77-90>
- Saroinsong, B., & Sinambela, E. A. (2014). Uji beda hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran ceramah dan metode pembelajaran simulasi. *Jurnal Ilmiah Manajemen Pendidikan Indonesia*, 1(1), 33–42.
- Wafa, M. A., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar tingkat SMA/SMK. *Jurnal Tawadhu*, 9(1), 92–104.
- Zahid, R. A., Fajar, A. S. M., Fauzi, A., El-Yunusi, M. Y. M., Darmawan, D., & Abror, S. (2025). Upaya meningkatkan kesadaran dan keterampilan mahasiswa dalam menghadapi era kecerdasan buatan di masa depan. *Jurnal Pengabdian Ibnu Sina*, 4(2), 129–139.