

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS  
KELAS IV MI MUHAMMADIYAH CANDIREJO TAHUN  
PELAJARAN 2023/2024**

**SKRIPSI**

Disusun guna Memenuhi Salah Satu Persyaratan untuk Mencapai  
Gelar Sarjana Strata S-1 Kependidikan Program Studi Pendidikan  
Guru Sekolah Dasar



**OLEH**

**NAMA : ISMIYATI MAISYAROH**

**NIM : 2015100024**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN  
TAHUN 2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP  
HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV MI  
MUHAMMADIYAH CANDIREJO TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Diajukan Oleh :

**ISMIYATI MAISYAROH**

**NIM. 2015100024**

Telah disetujui pembimbing untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji  
Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan  
Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten

Pada tanggal

2024

Pembimbing I



**Isna Rahmawati, S.Th.I., M.Pd.**  
**NIK. 690 516 368**

Pembimbing II



**Sri Suwartini, S.Pd., M.Pd.**  
**NIK. 690 516 367**

Mengetahui  
Ketua Program Studi PGSD



**Isna Rahmawati, S.Th.I., M.Pd**  
**NIK. 690 516 368**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP  
HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV MI  
MUHAMMADIYAH CANDIREJO TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Diajukan Oleh :

**ISMIYATI MAISYAROH**

**NIM. 2015100024**

Telah diperthankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi

Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten

dan diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan guru memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Kependidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pada tanggal

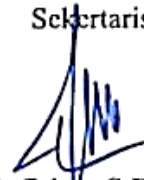
2024

Ketua



**Prof. Dr. D. B Putut Setyadi, M.Hum.**  
NIP. 19600412198901 1001

Sekretaris



**Nela Rofisiah, S.Pd., M.Pd.**  
NIK. 690 516 369

Pembimbing I



**Isna Rahmawati, S.Th.I., M.Pd.**  
NIK. 690 516 368

Pembimbing II



**Sri Suwartini, S.Pd., M.Pd.**  
NIK. 690 516 367

Disahkan Oleh  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Prof. Dr. D. B Putut Setiyadi, M.Hum.**  
NIP. 19600412198901 1001

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ismiyati Maisyaroh

NIM : 2015100024

Jurusan/Program Studi : FKIP/PGSD

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul **“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV MI MUHAMMADIYAH CANDIREJO TAHUN PELAJARAN 2023/2024”** adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam skripsi ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari skripsi ini.

Klaten, 08 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



Ismiyati Maisyaroh

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Cinta pertama dan panutanku, Bapak Suratno. Beliau memang hanya sempat menyelesaikan pendidikannya di SLTA/SMA, namun beliau mampu mendidik penulis. Terima kasih telah memberikan semangat dan motivasi tiada henti sehingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai dengan sarjana.
2. Pintu surgaku, Ibu Siti Mutmainah. Terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat, dan doa yang diberikan selama ini. Terima kasih atas nasihat yang selalu diberikan, terimakasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang keras kepala. Ibu menjadi penguat dan pengingat yang paling hebat. terima kasih, sudah menjadi tempatku untuk pulang ibu.
3. Adikku, Isnaini Fakhul Khotimah. Terima kasih telah ikut serta dalam proses menempuh pendidikan selama ini, terima kasih atas semangat, doa, cinta dan kasih sayang yang selalu diberikan kepada penulis. Tumbuhlah menjadi versi yang paling hebat adikku.
4. Keluarga besar, terima kasih telah memberi bantuan, dukungan, dan doa yang diberikan kepada penulis untuk senantiasa bersemangat dalam menuntut ilmu.
5. Seluruh teman-teman PGSD angkatan tahun 2020 yang telah berperan banyak memberikan pengalaman dan pembelajaran selama di bangku perkuliahan ini.
6. Almamater Universitas Widya Dharma Klaten, yang telah menjadi saksi penulis untuk berproses selama ini.
7. Seluruh pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas bantuan, semangat, dan doa baik yang diberikan kepada penulis selama ini.
8. Dan yang terakhir, terima kasih kepada diri penulis yang hebat bisa tetap berdiri tegap menghadapi segala liku hidup walau terkadang jenuh dan ingin berhenti. Kamu keren dan hebat, Ismi.

## **MOTTO**

“ Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

“Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

( Q.S Al-Insyirah : 5-6 )

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari arahan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M. Pd., Rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Bapak Prof. Dr. D. B Putut Setyadi, M.Hum., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten.
3. Ibu Isna Rahmawati, S. Th.I., M. Pd., Ketua Proram Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten. Sekaligus dosen pembimbing I yang telah memberikan waktu, arahan, dan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Sri Suwartini, S. Pd., M. Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan waktu, arahan, dan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Kepala Sekolah MI Muhammadiyah Candirejo yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
6. Guru, staff, dan siswa MI Muhammadiyah Candirejo yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam melakukan penelitian.
7. Keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun akan selalu penulis terima.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca.

Klaten, 08 Juni 2024

Penulis,

Ismiyati Maisyaroh



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
ABSTRAK .....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xivi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.    Latar Belakang Masalah .....	1
B.    Identifikasi Masalah .....	5
C.    Pembatasan Masalah.....	6
D.    Rumusan Masalah .....	6
E.    Tujuan Penelitian .....	6
F.    Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI .....	9
A.    Tinjauan Pustaka .....	9
B.    Penelitian yang Relevan.....	18

C.	<b>Kerangka Berpikir</b> .....	20
D.	<b>Hipotesis</b> .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....		<b>24</b>
A.	<b>Pendekatan Penelitian</b> .....	24
B.	<b>Tempat dan Waktu Penelitian</b> .....	25
C.	<b>Definisi Operasional</b> .....	26
D.	<b>Populasi dan Sampel</b> .....	27
E.	<b>Teknik Pengumpulan Data</b> .....	28
F.	<b>Instrumen Penelitian</b> .....	29
G.	<b>Uji Validitas dan Reliabilitas</b> .....	30
H.	<b>Teknik Analisis</b> .....	32
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....		<b>35</b>
A.	<b>Deskripsi Data Penelitian</b> .....	35
B.	<b>Hasil Penelitian</b> .....	36
C.	<b>Pembahasan</b> .....	44
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....		<b>52</b>
A.	<b>Simpulan</b> .....	52
B.	<b>Saran</b> .....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>54</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....		<b>57</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol.....</b>	<b>37</b>
<b>Tabel 3 Uji Reliabilitas.....</b>	<b>38</b>
<b>Tabel 4 Uji Normalitas.....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 5 Uji Homogenitas.....</b>	<b>40</b>
<b>Tabel 6 Hasil Analisis Uji Independent Sampel T Test .....</b>	<b>42</b>
<b>Tabel 7 Hasil Uji N-Gain .....</b>	<b>43</b>
<b>Tabel 8 Skor Siswa Pada Tes Awal (Pretest) .....</b>	<b>44</b>
<b>Tabel 9 Skor Siswa Pada Tes Akhir (Posttest) .....</b>	<b>45</b>
<b>Tabel 10 Skor Siswa Pada Tes Awal (Pretest) .....</b>	<b>46</b>
<b>Tabel 11 Skor Siswa Pada Tes Akhir (Posttest) .....</b>	<b>47</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1 Kerangka Berpikir.....</b>	<b>22</b>
--	-----------

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 SURAT IJIN PENELITIAN .....	58
LAMPIRAN 2 SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN .....	59
LAMPIRAN 3 SURAT KETERANGAN VALIDASI .....	60
LAMPIRAN 4 KISI-KISI INSTRUMEN HASIL BELAJAR SISWA .....	61
LAMPIRAN 5 LEMBAR SOAL PRETEST .....	64
LAMPIRAN 6 LEMBAR SOAL POSTTEST .....	66
LAMPIRAN 7 KUNCI JAWABAN SOAL <i>PRETEST</i> DAN <i>POSTTEST</i> .....	68
LAMPIRAN 8 HASIL BELAJAR KELAS EKSPERIMEN DAN KONTROL .....	69
LAMPIRAN 9 UJI VALIDITAS.....	70
LAMPIRAN 10 UJI RELIABILITAS .....	71
LAMPIRAN 11 UJI NORMALITAS .....	72
LAMPIRAN 12 UJI HOMOGENITAS .....	73
LAMPIRAN 13 UJI INDEPENDENT SAMPEL T TEST .....	74
LAMPIRAN 14 MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF .....	75
LAMPIRAN 15 DOKUMENTASI KELAS EKSPERIMEN .....	88
LAMPIRAN 16 DOKUMENTASI KELAS KONTROL .....	90
LAMPIRAN 17 HASIL BELAJAR PRETEST KELAS EKSPERIMEN .....	92
LAMPIRAN 18 HASIL BELAJAR POSTTEST KELAS EKSPERIMEN .....	93
LAMPIRAN 19 HASIL BELAJAR PRETEST KELAS KONTROL .....	94
LAMPIRAN 20 HASIL BELAJAR POSTTEST KELAS KONTROL .....	95

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL  
BELAJAR MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV MI MUHAMMADIYAH  
CANDIREJO TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**ABSTRAK**

Oleh

**Ismiyati Maisyaroh**

**2015100024**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas dalam penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS kelas IV MI Muhammadiyah Candirejo Tahun Pelajaran 2023/2024.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif *quasi experimental design*, yang terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MI Muhammadiyah Candirejo. Sampel dipilih dengan cara random yang terdiri dari 2 kelas (1 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol). Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas A sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 21 siswa, dan kelas B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 22 siswa. Data dikumpulkan dengan teknik pengerjaan tes (*pretest dan posttest*) dan dokumentasi. Sebelum diberi perlakuan siswa diberi *pretest*. Selanjutnya siswa diberi perlakuan. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media interaktif powerpoint sedangkan kontrol tidak diberi perlakuan atau menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah diberi perlakuan siswa diberi *posttest*. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, uji Homogenitas menggunakan Uji *Levene*, uji Hipotesis menggunakan uji *Independent Sample t test* dan uji N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat dilihat dari hasil analisis uji *independent sampel t test* dengan perolehan nilai  $t_{hitung} = 2,392$  dengan Sig. 0,021. Nilai Signifikansi menunjukkan  $0,021 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan media interaktif efektif digunakan untuk memperbaiki hasil belajar siswa. Efektivitas penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil rata-rata persentase N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen terdapat rata-rata N-Gain 59,42 atau 59,5% dengan kategori cukup efektif dan rata-rata N-Gain pada kelas kontrol adalah 43,34 atau 43,5% dengan kategori kurang efektif. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif efektif digunakan pada mata pelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku pada topik A seperti apa daerah tempat tinggalku dahulu pada siswa kelas IV MI Muhammadiyah Candirejo Tahun Pelajaran 2023/2024.

***Kata Kunci : media interaktif, hasil belajar***

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL  
BELAJAR MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MI MUHAMMADIYAH  
CANDIREJO TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**ABSTRACT**

**By**

**Ismiyati Maisyaroh**

**2015100024**

*The purpose of this study is to determine the effectiveness of the use of interactive media on the learning outcomes of social science subjects in grade IV MI Muhammadiyah Candirejo.*

*This study uses a quasi-experimental design quantitative research method, which has two groups, namely the experimental group and the control group. The population of this research is all students of grade IV of MI Muhammadiyah Candirejo. The sample was selected by random method consisting of 2 classes (1 experimental class and 1 control class. The sample in this study is class A as an experimental group of 21 students, and class B as a control class with 22 students. ). Data was collected by test processing techniques (pretest and posttest) and documentation. Before being treated, students are given a pretest. In fact, students are given treatment. The experimental class was treated by using powerpoint interactive media while the control was not treated or using conventional learning. After being given treatment, students are given a posttest. The data analysis techniques used were normality tests using the Shapiro-Wilk test, homogeneity tests using the Levene Test, hypothesis tests using the Independent Sample t test and N-Gain tests.*

*The results of the study showed that there was a difference in learning outcomes between students in the experimental class and the control class, as can be seen from the analysis of the independent test sample t test with the acquisition of a value of  $t$ -count = 2.392 with Sig. 0.021. The Significance value shows  $0.021 < 0.05$  so that it is  $H_0$  rejected, which means that there is a difference in learning outcomes between students in the experimental class and the control class. The use of effective interactive media is used to improve student learning outcomes. The effectiveness of the use of interactive media on student learning outcomes can be seen from the average results of the N-Gain percentage of the experimental class and the control class. In the experimental class, there was an average N-Gain of 59.42 or 59.5% with the category of moderately effective and the average N-Gain in the control class was 43.34 or 43.5% with the category of less effective. Based on these results, it can be concluded that the effective use of interactive media is used in science and science subjects, story material about my area in topic A, what is my area of residence like in grade IV students of MI Muhammadiyah Candirejo for the 2023/2024 Academic Year.*

**Keywords:** *interactive media, learning outcomes*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah suatu metode atau scaffolding yang membolehkan manusia guna meningkatkan kemampuannya yang sesungguhnya lewat proses pendidikan yang dibawanya. Dengan pembelajaran diharapkan bisa merevitalisasi generasi penerus bangsa dengan insan pintar serta bermutu yang bisa merasakan faedah dari kemajuan yang sudah dicapai ( Fitri, 2021). Pembelajaran juga mempengaruhi hakikat kehidupan bernegara, sebagaimana tercantum dalam kata pengantar UUD 1945. Salah satu tujuan bangsa Indonesia yaitu untuk mencerdaskan kehidupan berbangsa. Oleh sebab itu, kenaikan mutu belajar mengajar jadi berarti buat tingkatkan mutu sumber energi manusia Indonesia ( Feriandi, 2019).

Untuk membangun bangsa yang lebih maju dan serta meningkatkan kualitas hidup yang baik bagi masyarakat sebagian tergantung pada pendidikan. Seperti yang kita ketahui saat ini, kemajuan teknologi telah berkembang seiring waktu. Teknologi yang saat ini telah menguasai kehidupan manusia. Teknologi yang lebih maju dan modern dapat berdampak pada pendidikan. Dalam kemajuan teknologi saat ini pendidik dan tenaga pengajar dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif agar dapat memberikan lingkungan belajar menjadi lebih hidup kreatif menyenangkan dan nyaman pada siswa.



Salah satu pemanfaatan kemajuan teknologi dalam pendidikan yaitu teknologi sebagai media dalam penyampaian pembelajaran di kelas.

Untuk memastikan keberhasilan dalam proses pembelajaran siswa, guru membutuhkan perangkat atau alat pendidikan yang berupa media pembelajaran. Selain memanfaatkan buku untuk memberikan materi seiring berjalannya waktu dapat membuat kebosanan siswa dalam belajar muncul, karena cara yang digunakan guru terlalu membosankan dan menurunkan semangat belajar siswa. Maka dari itu juga berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak diragukan lagi karena kurang minat dan semangat belajarnya siswa. Hal tersebut yang menjadi salah satu masalah utama dalam pendidikan pada saat ini dan perlunya perbaikan untuk mencapai keberhasilan pendidikan.

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan proses yang dilakukan oleh guru dan siswa, yang mana komunikasi tercipta dan informasi yang disampaikan dalam bentuk materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran yang dapat mencapai tujuan keberhasilan pendidikan tersebut menyesuaikan tahap perkembangan siswa. Karena banyaknya teknologi yang berkembang maka guru harus mampu mengembangkannya ide-ide kreatif dan inovatif untuk mendorong minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa. Salah satunya menggunakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif yang dibuat guru dapat berupa suara, video dan gambar maupun powerpoint berbasis interaktif. Guru juga dapat membawa langsung benda-benda tertentu untuk ditunjukkan di dalam kelas sehingga siswa dapat melihat, meraba, mencium dan mendengar media tersebut.

Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi berbagai media dapat dibuat dengan mudah, seperti penggunaan aplikasi untuk membuat video yang berupa gambar bergerak serta suara. Ada beberapa permasalahan yang ditemukan dalam dunia pendidikan terutama pada jenjang Sekolah Dasar di Indonesia, seperti rendahnya kemampuan siswa dalam memahami konsep, rendahnya hasil belajar siswa dan juga rendahnya motivasi belajar siswa (Rahman, 2021).

Media pembelajaran yang baik haruslah efektif dan efisien. Efektiv yang artinya media mampu mentransfer materi pembelajaran dengan cepat, dan efisien artinya media bersifat sederhana dan mampu digunakan dengan mudah. Media pembelajaran merupakan metode untuk mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dengan mengkonseptualisasikan pembelajaran secara lebih berhasil dan efektif sehingga informasi yang disampaikan dapat dikomunikasikan dengan baik (Sari, Ambiyar, Aziz, dan Leffega, 2020). Menurut Supriyono (2018), mengklaim bahwa jenis materi yang digunakan mempengaruhi seberapa baik proses pembelajaran berjalan. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar siswa.

Selain itu kreativitas, inovasi, dan keterampilan seorang guru dalam memanfaatkan teknologi kini mutlak diperlukan dalam kegiatan pembelajaran agar karakteristik peserta didik dapat difasilitasi secara optimal, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai (Setiawan & Arnawa, 2019). Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) juga telah

berupaya membantu para guru dengan memberikan berbagai bentuk pendidikan dan pelatihan (diklat) terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Namun kenyataannya, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di satuan pendidikan belum sepenuhnya bisa dilakukan. Selain faktor fasilitas pembelajaran yang masih minim, kemampuan/keterampilan guru dalam penggunaan teknologi juga masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan dengan guru mata pelajaran IPAS kelas IV MI Muhammadiyah Candirejo, mengatakan bahwa siswa kelas IV dalam pembelajaran IPAS masih belum bisa mendapatkan hasil yang memuaskan atau nilai belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Adapun faktor yang menjadi penyebabnya diantara lain kurangnya sarana dan prasana yang disediakan sekolah untuk digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Selain itu keterbatasan waktu untuk pembuatan media dalam proses belajar mengajar dan sulitnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hal tersebut menjadi acuan bagi saya sebagai peneliti untuk menunjukkan bagaimana cara agar hasil belajar siswa meningkat. Salah satu cara yaitu dengan memanfaatkan teknologi untuk menarik siswa untuk menciptakan suasana belajar dan mengajar menjadi aktif dan menarik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran memang sangat diperlukan agar tercipta suasana pembelajaran yang dinamis (Ardiani, 2022). Oleh karena itu, dalam menggunakan media pembelajaran, siswa diharapkan bisa berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran tersebut. Hal ini penting dilakukan agar peserta didik lebih leluasa dalam mengungkapkan dan mengekspresikan kemampuannya, menumbuhkan motivasi dan minat belajar, serta bisa berkolaborasi dengan teman sejawatnya (Dewi & Kristiantari, 2022). Adanya media pembelajaran menjadi lebih kontekstual sehingga diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sesuai dengan konsep merdeka belajar. Peranan media yaitu sebagai alat bantu guru dalam proses belajar berguna karena dapat penyusun kembali informasi visual ataupun verbal (Sumarni, Bhakti, Astuti, Sulisworo, & Toifur, 2020; Widiana, 2022). Maka dari itu, guru sebagai fasilitator juga harus menyesuaikan diri dengan kebiasaan siswa yang saat ini sudah terbiasa dengan pemanfaatan teknologi, sehingga tuntutan akan penggunaan teknologi dalam media seperti media pembelajaran interaktif semakin besar (Kristanti & Sujana, 2022).

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Hasil belajar siswa kelas VI MI Muhammadiyah pada mata pelajaran IPAS masih kurang memuaskan atau belum mencapai KKTP.

2. Kurangnya guru dalam penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar.
3. Kurangnya sarana dan prasarana yang disediakan sekolah untuk digunakan guru dalam pembelajaran.
4. Keterbatasan waktu dalam pembuatan media untuk proses belajar mengajar.
5. Sulitnya pemahaman siswa dalam pembelajaran.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, tidak semua masalah tersebut akan diteliti. Dalam penelitian ini masalah hanya akan dibatasi untuk mengetahui efektivitas penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS kelas IV MI Muhammadiyah Candirejo tahun pelajaran 2023/2024.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana efektivitas penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS kelas IV MI Muhammadiyah Candirejo tahun pelajaran 2023/2024?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk “Mengetahui efektivitas penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS kelas IV MI Muhammadiyah Candirejo tahun pelajaran 2023/2024.”

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi terkait eektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas IV MI Muhammadiyah Candirejo tahun pelajaran 2023/2024.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media interaktif dalam mata pelajaran IPAS kelas IV MI Muhammadiyah Candirejo dapat membuat siswa belajar dengan hal baru dan membuat minat belajar siswa meningkat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### b. Bagi Guru

Untuk menambah wawasan dan pandangan bagi pendidik atau tenaga pendidik terkait keefektivan penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS.

#### c. Bagi Sekolah

Untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dalam mengembangkan teknologi pembelajaran serta

dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam pembelajaran IPAS kelas IV MI Muhammadiyah Candirejo tahun pelajaran 2023/2024.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman terkait keefektivan menggunakan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas IV MI Muhammadiyah Candirejo Tahun Pelajaran 2023/2024.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis uji *independent sampel t test* dengan perolehan nilai  $t_{hitung} = 2,392$  dengan Sig. 0,021. Nilai signifikansi menunjukkan  $0,021 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penggunaan media interaktif efektif digunakan untuk memperbaiki hasil belajar siswa. Efektivitas penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil rata-rata persentase N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen terdapat rata-rata N-Gain 59,42 atau 59,5% dengan kategori cukup efektif dan rata-rata N-Gain pada kelas kontrol adalah 43,34 atau 43,5% dengan kategori kurang efektif. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif efektif digunakan pada mata pelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku pada topik A seperti apa daerah tempat tinggalku dahulu pada siswa kelas IV MI Muhammadiyah Candirejo Tahun Ajaran 2023/2024.



## **B. Saran**

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan penelitian yang peneliti lakukan, maka terdapat beberapa saran untuk peneliti selanjutnya. Adapun saran-saran yang ingin peneliti sampaikan yaitu :

1. Bagi guru, media pembelajaran interaktif diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif dalam memberikan pengajaran pada proses belajar mengajar.
2. Bagi siswa, media pembelajaran interaktif dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat merangsang siswa untuk lebih tertarik pada materi pembelajaran dan mempermudah siswa memahami materi yang diajarkan.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan kepada guru dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran terutama penggunaan media interaktif dan menyediakan fasilitas kepada guru dan siswa.
4. Bagi peneliti selanjutnya penggunaan media interaktif ini dapat digunakan untuk materi lainnya. Penggunaan media interaktif ini sangat luas, maka buatlah sekreatif mungkin agar menarik minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180-9187.
- Alo Pintar. 2023. “Kurikulum Merdeka : Setiap Fase Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)”. <https://alorpintar.com/2023/03/03/kurikulum-merdeka-setiapfase-pembelajaran-ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>. Diakses Pada 28 Mei 2023.
- Amalia Fitri, dkk. 2021. Buku Pandua Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Ardiani, K. E. (2022). Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Teori Belajar Ausubel pada Muatan IPA Materi Sumber Energi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 26–35. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45159>.
- Azam Arifin. (2023). Panduan Mengajar : Media Pembelajaran Interaktif : Pengertian dan Contohnya. <https://www.panduanmengajar.com/2023/04/media-pembelajaran-interaktif.html>
- Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>.
- Deni Purbowati (2022). “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa” dalam *Aku Pintar*, Jakarta Barat <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-hasil-belajar-siswa>
- Dewi, N. K. A. A., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Multimedia Interaktif Ceria pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 72–80. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.46150>.

- Fanani, Achmad. 2022. "Bahan Ajar Digital Berbasis Multiaplikasi Mata Pelajaran IPAS SD". Vol. 2, No. 12. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*.
- Fairuz Nida Salsabila. (2024). Implementasi Pembelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka Di MI Ma'arif NU Pasir Kulon Kecamatan Karanglewas Kabupaten Banyumas.
- Fitri, S.F.N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, % (1) : 1617-1620.
- Feriandi, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Macromedia Flash pada Mata Pelajaran Komputer dan jaringan Dasar Siswa Kelas X.
- Ijul (2022). Media Informasi Online : Manfaat Multimedia Interaktif. <https://www.mediainformasionline.com/2022/04/manfaat-multimedia-interaktif.html>
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 003 / H/ KR / 2022 Tentang Perubahan Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008 / H/ KR / 2022 Tentang Capaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD/MI/Program Paket A.
- Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202–213. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908>.
- Mazidah, N. R., & Sartika, S. B. (2023). Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Grabagan. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 9-16.
- Miftahul Huda. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019.
- Nur Hidayati. (2017). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif (*Adobe Flash CS6*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN Jurug Sewon. *Jurnal Pendidikan ke-SD-an Vol3 No 3*.

- Rizky Aulia Rahmani., & Muhammad Abduh. (2022). Efektivitas Media PowerPoint Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu* Vol 6 No 2, 2456-2465.
- Sari, D. F., Wijayanti, A., & Artharina, F. P. (2020). KEEFEKTIFAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTU MEDIA MONOTIK TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS IV. *Jurnal Sinektik*, 3(1), 42.  
<https://doi.org/10.33061/js.v3i1.2990>
- Setiawan, I. M. D., & Arnawa, I. N. (2019). Pengaruh Pendekatan Saintifik Berbasis Asesmen Projek Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Technology*, 3(4), 269.  
<https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22363>.
- Sugiyono, (2022:130-131). METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF dan R&D (M.Dr. Ir. Sutopo, S.Pd (ed); ke2 ed)
- Sugiyono, (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, dkk., (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Langsa: Yayasan Kita Menulis: 38.
- Sumarni, R. A., Bhakti, Y. B., Astuti, I. A. D., Sulisworo, D., & Toifur, M. (2020). The Development of Animation Videos Based Flipped Classroom Learning on Heat and Temperature Topics. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 3(3), 304–315.  
<https://doi.org/10.24042/ijsme.v3i2.7017>.
- Widiana, W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10.  
<https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>.
- Yunita Indriana, dkk. (2023). Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 SDN Pedurungan Kidul 01 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* Vol 5 No 2