



Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan

Volume 5 Nomor 6 Bulan Desember Tahun 2023 Halaman 2834 - 2847

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran IPS Sekolah Dasar

Niken Dwi Ariani^{1✉}, Oktaviani Adhi Suciptaningsih²

Universitas Negeri Malang, Indonesia^{1,2}

e-mail : niken.dwi.2101516@students.um.ac.id¹, oktaviani.suciptaningsih.pasca@um.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menilai dampak media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Metode yang digunakan adalah tinjauan pustaka dengan menganalisis 21 jurnal dan artikel terkait. Fokus utama penelitian adalah efek dari media interaktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar setelah penerapan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini diharapkan menjadi acuan dan referensi bagi para akademisi dalam bidang pendidikan yang berminat untuk melanjutkan penelitian tentang pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa.

Kata Kunci: Minat Belajar, Pembelajaran IPS, Media Pembelajaran Interaktif

Abstract

This research aims to assess the impact of interactive learning media on students' interest in learning in social studies subjects. The method used is a literature review by analyzing 21 journals and related articles. The main focus of the research is the effect of interactive media on the learning process. The research results show that there is a significant influence on interest in learning after implementing interactive learning media. It is hoped that this research will become a reference and reference for academics in the field of education who are interested in continuing research on the influence of interactive media on students' interest in learning.

Keywords: Learning Interest, Social Studies Learning, Interactive Learning Media

Copyright (c) 2023 Niken Dwi Ariani, Oktaviani Adhi Suciptaningsih

✉ Corresponding author :

Email : niken.dwi.2101516@students.um.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5990>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan suatu usaha yang direncanakan oleh pendidik dengan tujuan dalam menciptakan proses belajar peserta didik. Proses ini dilaksanakan oleh guru yang berperan sebagai pembimbing, pendamping, dan pengarah peserta didik agar dapat memperoleh pengalaman belajar. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai metode penyusunan pengalaman belajar bagi peserta didik yang melibatkan dua unsur utama, yaitu guru dan siswa (Oktivianto et al., 2018).

Pentingnya pendidikan pada tingkat dasar terutama dalam pengembangan pengetahuan dan keterampilan dasar siswa, termasuk dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS di sekolah dirancang sebagai pembelajaran yang terkoordinasi dan sistematis, berkembang berdasarkan disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, politik, psikologi, agama, dan sosiologi (Suswandari, 2017).

Penggunaan pendekatan IPAS terpadu menjadi dorongan bagi guru dan siswa untuk berpikir kreatif. Selain pendekatan integratif, guru juga perlu menunjukkan kreativitas dalam mengembangkan bahan ajar, yang memiliki dampak besar terhadap hasil belajar siswa (Jannah & Suciptaningsih, 2023).

Namun, tantangan muncul ketika kurangnya minat siswa dalam mempelajari IPS menjadi permasalahan yang memerlukan penelitian lebih lanjut. Fokus penelitian ini tertuju pada tingkat sekolah dasar di mana minat siswanya terhadap pembelajaran IPS masih rendah. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan metode dan media pengajaran yang kurang interaktif merupakan penyebab utama penurunan minat belajar. Padahal media pembelajaran yang tepat memiliki pengaruh yang besar terhadap motivasi belajar siswa. Media pembelajaran tersebut dapat berupa film bingkai (slide) foto, peta, poster, grafik, flow chatw, dll (Sintia Utami, 2023).

Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, konteks atau permasalahan utama dalam penelitian ini adalah kurangnya minat siswa sekolah dasar terhadap IPS, yang berkaitan dengan keragaman dalam lingkungan pembelajaran. Penelitian-penelitian sebelumnya lebih berfokus pada sebatas media yang digunakan sebagai metode atau pendekatan yang dilakukan dalam mengatasi penurunan minat belajar siswa.

Sejauh ini belum terdapat penelitian terkait pengaruh media pembelajaran interaktif yang berhubungan dengan keragaman lingkungan pembelajaran. Sehingga penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif yang berkaitan dengan keragaman lingkungan serta agar didapatkan solusi melalui pendekatan pembelajaran yang lebih beragam, terutama dengan mengintegrasikan lingkungan pembelajaran interaktif.

Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi penyebab rendahnya minat siswa sekolah dasar terhadap IPS dan merumuskan langkah-langkah untuk mengatasi masalah tersebut melalui penerapan lingkungan pembelajaran interaktif. Dengan demikian, dampak dari penggunaan lingkungan pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa dapat diukur sebelum dan sesudah penerapan metode tersebut.

Untuk mencapai tujuan tersebut, artikel ini akan membahas hasil penelitian yang menganalisis pengaruh lingkungan belajar interaktif terhadap minat belajar siswa. Harapannya, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pengajaran IPS di tingkat sekolah dasar dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dan mau memahami mata pelajaran tersebut.

METODE

Metode penelitian yang diterapkan adalah pendekatan kualitatif menggunakan literature review yang menitikberatkan pada kajian tulisan terkait dengan topik atau variabel penelitian. Sumber data studi literatur berasal dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, dokumentasi, internet, dan referensi lainnya. Data yang digunakan merupakan data sekunder yang berasal dari penelitian sebelumnya oleh para akademisi. Informasi ini diperoleh melalui pemahaman dan telaah terhadap beragam jurnal serta artikel yang relevan dengan fokus penelitian, yang dapat diakses melalui layanan seperti Google Scholar dan Publish or Perish. Pengambilan jurnal

ilmiah dilakukan dengan menggunakan kata kunci yang sesuai dengan topik pembahasan, seperti Minat Belajar, Pembelajaran IPS, dan Media Pembelajaran Interaktif.

Dari berbagai jurnal dan artikel tersebut, peneliti membuat analisis terkait 3 komponen seperti judul penelitian, hasil penelitian dan kesimpulan. Dari 3 komponen tersebut peneliti mendapatkan pandangan/acuan terkait pengaruh media interaktif dalam pembelajaran pada penelitian-penelitian sebelumnya.

Jurnal yang digunakan sebagai literature atau yang dianggap relevan dengan penelitian sebanyak 21 dan merupakan jurnal edisi terbaru maksimal 10 tahun terakhir. Penelitian jenis literature review tidak terdapat populasi dan sampel, untuk itu peneliti menggantinya dengan menganalisis serta mengkaji secara lebih dalam berbagai literature tersebut dengan mengacu pada 3 komponen diatas.

Tahapan yang dilakukan dalam metode literature review adalah merangkum/menelaah secara kritis setiap literature (jurnal maupun artikel) yang telah didapat secara bersamaan dengan tujuan untuk menentukan kekuatan maupun kelemahan literature serta untuk mengetahui hubungan antara literature yang satu dengan yang lain. Kemudian melakukan identifikasi tema dari setiap penelitian untuk dapat dikembangkan dengan cara menggabungkan semua tema yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan dari analisis berbagai artikel yang telah dilakukan maka didapatkan hasil dan pembahasan sebagai berikut:

Hasil

Berikut adalah tabel hasil analisis yang telah dilakukan:

Tabel Analisis			
No.	Judul	Hasil	Kesimpulan
1.	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 3 Tanjung Lago	Hasil analisis data dari penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis animasi dan kelas kontrol yang menerapkan metode pembelajaran konvensional. Dalam studi yang berjudul "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas III SD," terlihat perubahan yang signifikan. Sebelum penerapan media tersebut, hanya 33% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), namun setelah penggunaan media tersebut, terjadi peningkatan yang signifikan menjadi 76%.	Berdasarkan penelitian yang menggunakan data post-test, disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis animasi memiliki pengaruh signifikan. Analisis data menunjukkan perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif animasi dalam kelas eksperimen efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS, seperti yang dievaluasi melalui angket. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis animasi memiliki dampak signifikan terhadap minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS di SD Negeri 3 Tanjung Lago.
2.	Pengaruh Media Pembelajaran Peta Interaktif Berbasis Thinglink Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar	Studi ini menemukan bahwa penggunaan ThingLink sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. ThingLink mampu menyajikan informasi tambahan melalui gambar interaktif, video, dan peta interaktif,	Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran peta interaktif berbasis Thinglink memiliki dampak signifikan terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Hasil uji hipotesis menggunakan Independent

Tabel Analisis

No.	Judul	Hasil	Kesimpulan
		yang memperkaya pemahaman siswa terkait konsep-konsep dalam mata pelajaran IPS. Siswa yang menggunakan ThingLink menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi daripada yang tidak menggunakannya, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ThingLink mampu meningkatkan motivasi siswa dan minat belajar mereka terhadap mata pelajaran IPS.	Sample t Test melalui aplikasi SPSS versi 21 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Thinglink berperan secara signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, terdapat korelasi yang kuat antara penerapan media pembelajaran peta interaktif berbasis Thinglink dan peningkatan minat belajar siswa di jenjang Sekolah Dasar
3.	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD	Berdasarkan hasil wawancara, guru-guru jarang menggunakan media pembelajaran interaktif karena kurang waktu dan keahlian dalam membuatnya. Mereka lebih memilih menggunakan video dan WhatsApp dalam pembelajaran daring, sementara buku tetap menjadi sumber utama dalam pembelajaran luring. Namun, uji ahli menilai media ini layak meskipun perlu beberapa perbaikan terkait jumlah materi yang berlebihan dan gambar yang kurang jelas. Media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline tematik memiliki validitas dan kelayakan tinggi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD. Ahli media dan ahli materi memberikan dukungan terhadap penggunaannya. Media ini membantu guru menyampaikan materi dengan mudah, memfasilitasi pemahaman siswa, dan menarik minat belajar mereka. Selain itu, media ini mendorong keterlibatan aktif siswa melalui tugas, game edukasi, dan kuis	Berdasarkan hasil wawancara, guru kelas IV jarang menggunakan media pembelajaran interaktif karena keterbatasan waktu dan keterampilan dalam pembuatannya. Mereka cenderung menggunakan video dan WhatsApp dalam pembelajaran daring, sementara buku tetap menjadi sumber utama dalam pembelajaran luring. Meskipun demikian, media interaktif berbasis Articulate Storyline dinilai layak digunakan meskipun perlu beberapa perbaikan terkait jumlah materi yang berlebihan dan gambar yang kurang jelas. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya mencakup persiapan pengembangan media dengan teliti, penambahan konten yang komprehensif dan menarik, serta penggunaan desain gambar asli untuk menghindari masalah plagiat saat media diunggah di platform seperti Play Store, sehingga siswa dapat lebih mudah mengunduh media pembelajaran tersebut.
4.	Pengaruh Penggunaan Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar	Hasil analisis data menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif memberikan efek positif terhadap minat dan pencapaian belajar siswa kelas IV SD Pembangunan Laboratorium UNP. Hasil uji hipotesis mendukung temuan ini secara empiris. Temuan tersebut diperinci dalam dua aspek utama yang terkait dengan teori yang relevan: (a) Pengaruh media peta berbasis multimedia interaktif	Hasil penelitian menyimpulkan beberapa hal penting: 1. Pemanfaatan multimedia interaktif di mata pelajaran IPS meningkatkan prestasi belajar bila dibandingkan dengan metode konvensional. Multimedia ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang efektif, serta mendukung kemampuan siswa dalam menangani masalah yang rumit. Penggunaan multimedia juga menginspirasi siswa untuk

Tabel Analisis

No.	Judul	Hasil	Kesimpulan
		terhadap pencapaian belajar siswa dalam IPS, (b) Dampak media peta berbasis multimedia interaktif terhadap pencapaian belajar siswa dengan minat belajar tinggi dalam IPS, (c) Pengaruh media peta berbasis multimedia interaktif terhadap pencapaian belajar siswa yang memiliki minat belajar tinggi, dan (d) Interaksi antara multimedia interaktif dan minat belajar siswa dalam mempengaruhi hasil belajar pada pelajaran IPS di tingkat sekolah dasar.	terlibat dalam proses belajar, menghasilkan pemahaman yang lebih baik daripada metode konvensional yang lebih pasif. 2. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi dalam mata pelajaran IPS mencapai prestasi belajar yang lebih baik dengan penggunaan multimedia interaktif dibandingkan metode konvensional. Minat belajar yang tinggi berpengaruh positif terhadap pencapaian siswa karena memberikan motivasi dan kepercayaan diri saat menggunakan multimedia interaktif. 3. Meskipun memiliki minat belajar rendah dalam mata pelajaran IPS, siswa menunjukkan peningkatan prestasi belajar saat menggunakan multimedia interaktif, lebih baik daripada metode konvensional. Multimedia ini membantu meningkatkan hasil belajar bahkan pada siswa dengan minat belajar yang rendah. Namun, tidak ditemukan interaksi yang signifikan antara penggunaan multimedia interaktif, metode konvensional, dan minat belajar dalam prestasi siswa. Dengan demikian, kesimpulannya adalah penggunaan multimedia interaktif berdampak positif terhadap hasil belajar, tidak tergantung pada tingkat minat belajar siswa.
5.	Pengaruh Media Pembelajaran IPS Berbasis Powtoon Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Jenggot Krembung Sidoarjo	Hasil studi menunjukkan bahwa penggunaan powtoon sebagai media pembelajaran IPS pada siswa kelas IV di SDN Jenggot Krembung Sidoarjo memiliki dampak positif terhadap minat belajar. Keunggulan powtoon dalam menyajikan materi berhasil menarik perhatian siswa, sesuai dengan rencana pengajaran yang telah disiapkan. Animasi yang menarik pada powtoon menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa, berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif. Diharapkan peningkatan minat belajar ini dapat berdampak positif pada prestasi siswa karena cenderung meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.	Berdasarkan penelitian, penggunaan media pembelajaran IPS berbasis powtoon memiliki dampak yang positif pada minat belajar siswa kelas IV di SDN Jenggot Krembung Sidoarjo. Data yang dianalisis menunjukkan perbedaan yang signifikan antara tingkat minat belajar sebelum (pretest) dan setelah (posttest) penerapan media ini. Sebelumnya, rata-rata minat belajar siswa mencapai 42,61, yang kemudian meningkat menjadi 70,44 setelah menggunakan media powtoon. Hasil uji hipotesis juga menunjukkan perbedaan signifikan, di mana nilai t-hitung mencapai 10,820, melebihi nilai t-tabel dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan powtoon secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SDN Jenggot Krembung Sidoarjo.
6.	Pengaruh Think Talk and Write Berbantuan Media	Pendekatan belajar "Think, Talk, and Write" dengan bantuan video interaktif berpengaruh signifikan	Penerapan model pembelajaran Think, Talk, and Write dengan bantuan media video interaktif berdampak positif terhadap

Tabel Analisis

No.	Judul	Hasil	Kesimpulan
	Video Interaktif Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Kelas V Sekolah Dasar.	terhadap minat dan prestasi belajar siswa. Melalui pendekatan ini, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi lisan, serta menulis dalam situasi pembelajaran yang terkait dengan kehidupan sehari-hari mereka.	minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Secara keseluruhan, model ini berkontribusi positif terhadap minat dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Oleh karena itu, metode pembelajaran Think, Talk, and Write dengan media video interaktif dapat dijadikan referensi dalam proses pembelajaran di kelas.
7.	Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa SD.	Hasil pengamatan awal pada 14 Februari 2022 di kelas IV SDN 13 Tappong Kota Palopo mengungkapkan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPS. Beberapa masalah meliputi kurangnya minat siswa, kurangnya fokus saat penjelasan guru, kesulitan pemahaman materi, dan penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif oleh guru. Masalah-masalah ini berdampak negatif terhadap minat belajar siswa, menyebabkan ketidakaktifan dalam proses belajar, dan menurunkan prestasi belajar.	Tanggapan dari peserta uji angket menunjukkan adanya peningkatan minat belajar setelah penerapan video pembelajaran. Sebelum penggunaan video, minat belajar sebesar 59,58% masuk dalam kategori cukup, namun setelah penggunaan video, angka tersebut meningkat menjadi 70,25% dalam kategori tinggi, menunjukkan peningkatan sebesar 10,67%. Dengan demikian, disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi KineMaster dengan model ADDIE berhasil efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar.
8.	Penggunaan Media Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Pada Siswa Sekolah Dasar.	Berdasarkan hasil analisis data, terdapat peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa kelas IV SD Pembangunan Laboratorium UNP setelah penerapan video pembelajaran melalui aplikasi KineMaster dengan model ADDIE. Peningkatan minat belajar mencapai 10,67%, naik dari 59,58% menjadi 70,25%, menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar	Penelitian yang dilakukan dalam tiga siklus menunjukkan bahwa penggunaan media infografis efektif dalam meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas V di SDN 1 Semanding, Gombong, Kebumen pada tahun ajaran 2016/2017. Pada siklus III, tercatat bahwa 22 siswa atau setara dengan 88% dari total siswa telah mencapai tingkat minat belajar IPS yang tinggi atau sangat tinggi, mencapai tujuan utama penelitian. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media infografis efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan selama tiga siklus pembelajaran
9.	Keefektifan Media Audio Visual Berbasis Etnosains Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual dengan pendekatan etnosains efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SDN 2 Sape Kabupaten Bima.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran audio visual dengan pendekatan etnosains efektif dalam pembelajaran. Nilai posttest sebesar 63,48 dibandingkan dengan nilai pretest sebesar 39,52 menunjukkan perbedaan yang signifikan antara keduanya. Oleh karena itu, media audio visual berbasis etnosains dapat diklasifikasikan sebagai sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran
10.	Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Dalam	Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan minat	Media pembelajaran Wordwall interaktif terbukti berhasil meningkatkan minat belajar siswa dengan menginspirasi mereka

Tabel Analisis

No.	Judul	Hasil	Kesimpulan
	Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa/I SMP Negeri 17 Medan.	belajar siswa kelas IV di SDN 2 Sape Kabupaten Bima. Hal ini terbukti dari peningkatan partisipasi siswa dalam kegiatan daring, keteraturan dalam menyerahkan tugas, dan kemauan untuk bertanya saat ada hal yang belum dipahami. Perbandingan ini menunjukkan keunggulan media Wordwall dibandingkan dengan pendekatan konvensional yang hanya mengandalkan membaca atau mencatat ulang dari buku tema. Dengan demikian, Wordwall berhasil menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran	untuk berpikir secara kritis dan merasa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan tanpa takut melakukan kesalahan atau merasa terbebani dengan tugas menulis. Kelebihan dari media ini mencakup tampilan yang menarik, berbagai model yang tersedia, serta kemudahan penggunaan dan biaya yang terjangkau. Namun, terdapat beberapa kendala seperti ketidakstabilan jaringan internet yang dapat mengganggu penggunaan media ini. Selain itu, beberapa siswa mungkin tidak terbiasa dengan penggunaan laptop atau tidak memiliki akses ke perangkat tersebut, dan notifikasi yang muncul di platform media pembelajaran juga bisa mengganggu perhatian siswa selama proses pembelajaran.
11.	Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII2 SMP Swasta PAB 7 Tandam Hilir. <i>JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan</i> , 6(9), 6470-6475.	Dampak yang ditimbulkan dari penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar hanya memiliki pengaruh sebesar 0,092%. Mayoritas pengaruh terhadap minat belajar berasal dari faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.	Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pengajaran IPS untuk siswa kelas VII di SMPS PAB 7 Tandam Hilir hanya memiliki dampak sekitar 0,092% pada minat belajar siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas pengaruh terhadap minat belajar berasal dari variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.
12.	Analisis Penggunaan Media Puzzle pada Tema Pahlawanku Subtema Pahlawanku Kebanggaanku dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IV B Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang (Doctoral Dissertation, Universitas Citra Bangsa).	Pemilihan dan penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang mampu meningkatkan minat belajar siswa, terlihat dari tingkat antusiasme mereka selama proses pembelajaran. Peran media pembelajaran sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa, serta membantu penyampaian informasi yang vital. Penelitian di Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang menemukan bahwa kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran oleh guru berdampak pada kebosanan dan penurunan minat belajar siswa. Namun, penggunaan media puzzle mengubah situasi ini. Siswa menunjukkan keterlibatan	Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: 1. Media puzzle efektif dalam membangkitkan minat belajar siswa kelas IVB di Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang terhadap mata pelajaran IPS. 2. Guru berhasil menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, memungkinkan keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran, dan menghindari kejenuhan di dalam kelas. 3. Penerapan media puzzle dalam pembelajaran IPS menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa, tercermin dari peningkatan persentase indikator minat belajar dibanding sebelumnya.

Tabel Analisis

No.	Judul	Hasil	Kesimpulan
		yang lebih tinggi ketika materi disajikan dengan media puzzle, menandakan peningkatan minat belajar mereka terhadap mata pelajaran IPS.	
13.	Peran Media Pembelajaran Audio Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SD/MI.	Pemanfaatan media pembelajaran audio visual memberikan dampak yang signifikan pada minat belajar siswa berdasarkan hasil uji coba. Pada awalnya, hanya 5 siswa yang benar-benar memperhatikan guru saat menjelaskan materi pada siklus I. Namun, pada siklus II setelah penerapan media audio visual, jumlah siswa yang bersemangat mengikuti pembelajaran meningkat menjadi 13 siswa. Ini menandakan bahwa penggunaan media audio visual efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa jika dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Peningkatan minat belajar ini berpotensi memberikan dampak positif pada peningkatan nilai siswa karena dapat mendorong mereka untuk lebih berusaha dan bersemangat dalam proses pembelajaran.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual membawa perubahan positif pada minat belajar siswa jika dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Dalam siklus kedua, terlihat peningkatan minat belajar siswa ketika menggunakan media audio visual, yang berbeda dari siklus pertama yang hanya menggunakan metode ceramah.
14.	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Mentimeter Menggunakan Explicit Instruction untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Mandirancan	Kesimpulan dari penelitian adalah bahwa prestasi belajar siswa dalam memahami ragam gejala sosial dalam masyarakat dalam mata pelajaran sosiologi lebih tinggi saat menggunakan metode pembelajaran eksplisit dengan penggunaan platform Mentimeter daripada metode konvensional.	Minat belajar siswa yang menerapkan metode pembelajaran eksplisit dengan media Mentimeter menunjukkan tingkat yang tinggi, ditunjukkan dari nilai rata-rata post-test sebesar 34,59.
15.	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Blog Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTs Al-Falah Jakarta Selatan	Berdasarkan analisis data penelitian, ditemukan nilai Adjusted R ² sebesar 0.110. Selain itu, nilai t-hitung sebesar 2,267 yang melebihi nilai t-tabel sebesar 1,985, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan media pembelajaran berbasis blog terhadap minat belajar siswa. Dalam konteks ini, hipotesis nol (H ₀) ditolak dan hipotesis alternatif (H _a) diterima.	Penelitian di MTs Al-Falah Jakarta Selatan menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis blog memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas VII IPS, meskipun pengaruhnya dinilai sangat kecil. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan berbagai teknik pengumpulan data. Meskipun terdapat hubungan, penggunaan blog hanya menjelaskan sebagian kecil variasi minat belajar siswa, sementara

Tabel Analisis

No.	Judul	Hasil	Kesimpulan
		Penggunaan media pembelajaran berbasis blog memiliki pengaruh sebesar 11% terhadap minat belajar siswa.	faktor lain juga mempengaruhi minat belajar yang tidak dimasukkan dalam penelitian tersebut.
16.	Media Flipbook Berorientasi Pendekatan Kontekstual pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar	Media flipbook efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Kelebihan media ini mencakup fleksibilitas dalam belajar, namun, kendala seperti ketidakstabilan jaringan internet, kurangnya akses perangkat, dan notifikasi di laman media pembelajaran menjadi hambatan. Implikasinya adalah media flipbook layak digunakan dalam pembelajaran karena meningkatkan motivasi siswa dan guru untuk mengadopsi teknologi dalam pembelajaran.	Media pembelajaran flipbook dengan pendekatan kontekstual bermanfaat dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD. Media ini meningkatkan motivasi siswa dan mendukung pemahaman materi, serta memberikan fleksibilitas belajar. Namun, kendala seperti ketidakstabilan jaringan internet, kurangnya akses perangkat, dan notifikasi dalam platform media pembelajaran menjadi hambatan dalam penggunaannya.
17.	Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Videoscribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V	Hasil evaluasi dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis Problem-Based Learning dengan menggunakan Sparkol VideoScribe mendapat penilaian yang sangat positif dan sesuai untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.	Pengembangan video pembelajaran berbasis Problem-Based Learning menggunakan Sparkol VideoScribe menunjukkan kualifikasi yang sangat positif dan dapat dianggap sebagai alat pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan pencapaian belajar IPS pada siswa kelas V.
18.	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Prezi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 15 Samarinda	Penerapan media pembelajaran Prezi dalam mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 15 Samarinda memperlihatkan dampak yang signifikan pada minat belajar siswa kelas XI IPS, dengan peningkatan sebesar 72,2% saat diterapkan dalam kegiatan belajar di kelas.	Hasil penelitian mengenai pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Prezi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 15 Samarinda menyimpulkan adanya pengaruh yang signifikan pada minat belajar siswa dengan koefisien determinasi sebesar 72,2%. Oleh karena itu, disarankan untuk melanjutkan pemanfaatan media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran.
19.	Pengaruh Penggunaan Media Power Point dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS di Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2019/2020	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dampak yang signifikan dari penggunaan media PowerPoint terhadap minat belajar IPS di MTs Al Firdaus Panti Jember pada tahun pelajaran 2019/2020.	Dari analisis dan pengujian hipotesis, kesimpulan dapat ditarik bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara penggunaan media PowerPoint dan minat belajar pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus Panti Jember.
20.	Pengembangan Media Kosabang Untuk	Hasil penelitian menyatakan bahwa media komik Nusantara Palembang atau Kosabang merupakan alat yang	Dari hasil pengembangan, media komik Nusantara Palembang terbukti cocok dan efektif dalam meningkatkan minat belajar

Tabel Analisis

No.	Judul	Hasil	Kesimpulan
	Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD	efektif dan sesuai untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).	siswa kelas IV SD pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
21.	Pengaruh Media Adobe Flash Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Kepatihan 1 Pada Materi IPS	Hasil uji statistik menggunakan uji Paired Sample T-Test menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah 0,000, yang kurang dari tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media Adobe Flash berpengaruh pada minat belajar siswa kelas VI di SDN Kepatihan 1 pada mata pelajaran IPS.	Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan media Adobe Flash berdampak pada minat belajar siswa kelas VI di SDN Kepatihan 1 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis diatas maka dapat dirincikan beberapa point penting yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS

IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial, merupakan bidang studi yang mengeksplorasi dan mengupas berbagai aspek kehidupan sosial, ekonomi, politik, dan budaya dalam suatu masyarakat. Ini bukan sekadar satu disiplin ilmu, melainkan merupakan hasil gabungan beberapa disiplin ilmu sosial, termasuk sejarah, geografi, sosiologi, dan ekonomi (Suswandari, 2017).

Misi utama pembelajaran IPS adalah memberikan wawasan kepada siswa mengenai dinamika hubungan antar individu, kelompok, dan masyarakat, terutama dalam konteks berbagai peristiwa sejarah dan realitas sosial. Secara keseluruhan, IPS bertujuan untuk melengkapi siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan agar mereka dapat berperan aktif dalam masyarakat, memahami permasalahan sosial, dan memberikan kontribusi positif dalam proses pembangunan dan perubahan sosial. Pembelajaran IPS bukan hanya tentang menyajikan fakta-fakta sosial, tetapi juga mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif. Siswa didorong untuk memahami peristiwa sejarah, menganalisis dampak kebijakan ekonomi, memahami struktur sosial masyarakat, serta menghargai keragaman budaya. Pentingnya pembelajaran IPS terletak pada kemampuannya untuk membantu siswa membentuk pandangan global, meningkatkan keterampilan komunikasi, dan memahami nilai-nilai etika dalam konteks kehidupan bermasyarakat. Melalui pembelajaran IPS, diharapkan siswa dapat menjadi individu yang berperan aktif, peduli, dan memberikan kontribusi dalam upaya membangun masyarakat yang adil dan berkelanjutan.

2. Media pembelajaran interaktif

Media Pembelajaran Interaktif merupakan bentuk media yang didesain untuk memungkinkan interaksi aktif antara pengguna, umumnya siswa, dengan materi pembelajaran. Jenis media ini memungkinkan pengguna untuk secara langsung terlibat dalam proses belajar-mengajar. Interaktivitas ini dapat disajikan melalui berbagai sarana, seperti perangkat lunak komputer, aplikasi seluler, permainan pembelajaran, simulasi, atau jenis media lainnya.

Ciri utama dari media pembelajaran interaktif adalah adanya tanggapan atau respons langsung terhadap tindakan yang dilakukan oleh pengguna. Dengan kata lain, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, melainkan dapat terlibat secara aktif dengan menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas interaktif, atau berinteraksi dengan elemen multimedia seperti gambar, video, dan animasi.

Media Pembelajaran Interaktif bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya pengalaman belajar mereka, dan memfasilitasi pemahaman terhadap konsep-konsep pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi dan elemen interaktif, media ini mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan, baik di kelas konvensional maupun dalam pembelajaran daring.

3. Penyebab kurangnya minat belajar pada pelajaran IPS

Kurangnya minat dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang memengaruhi motivasi dan antusiasme siswa terhadap mata pelajaran ini. Berikut adalah beberapa penyebab umum kurangnya minat pembelajaran IPS:

- a. Kurangnya Relevansi Materi: Jika siswa tidak melihat keterkaitan antara materi IPS dengan kehidupan sehari-hari atau ketertarikan pribadi mereka dapat kehilangan minat belajar. Materi yang dianggap tidak relevan atau sulit dipahami dapat mengurangi motivasi belajar.
- b. Metode Pengajaran yang Tidak Menarik: Metode pengajaran yang monoton, kurang interaktif, atau kurang kreatif dapat membuat siswa bosan dan kehilangan minat. Pembelajaran yang kurang menarik dan tidak melibatkan siswa secara aktif dapat mengurangi motivasi mereka.
- c. Kurangnya Keterlibatan Siswa: Siswa mungkin kehilangan minat jika mereka tidak merasa terlibat dalam proses pembelajaran. Keterlibatan siswa dapat mencakup partisipasi aktif, diskusi kelas, atau proyek-proyek yang menantang.
- d. Kurangnya Pemahaman Konsep Dasar: Ketika siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar dalam IPS, hal ini dapat menghambat minat mereka. Kesulitan ini mungkin terkait dengan pemahaman konsep sejarah, geografi, ekonomi, atau sosiologi.
- e. Faktor Lingkungan dan Budaya: Beberapa siswa mungkin berasal dari lingkungan atau budaya di mana IPS tidak dianggap sebagai prioritas. Kurangnya dukungan dari lingkungan sekitar atau kurangnya pemahaman nilai IPS dapat memengaruhi minat siswa.
- f. Pentingnya Mata Pelajaran Lain: Siswa mungkin cenderung lebih tertarik pada mata pelajaran lain yang dianggap lebih relevan atau penting dalam mencapai tujuan karier mereka. Hal ini dapat membuat mereka kurang memperhatikan atau mendahulukan mata pelajaran lain daripada IPS.
- g. Kurangnya Motivasi Internal: Faktor internal, seperti kurangnya motivasi diri, ketidakpercayaan diri, atau kurangnya penghargaan terhadap nilai pembelajaran IPS, dapat menjadi penyebab kurangnya minat.
- h. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa.
- i. Asumsi siswa kepada IPS itu sendiri, maksudnya adalah mereka berasumsi bahwa IPS terlalu banyak materi dan membosankan sehingga siswa tidak bersemangat dan memiliki minat belajar terhadap IPS.

4. Solusi mengatasi kurangnya minat belajar siswa pada pelajaran IPS

Terdapat beberapa alasan yang dapat menjadi faktor penyebab rendahnya minat belajar siswa dalam pelajaran IPS, seperti kurikulum yang kurang menarik, metode pengajaran yang monoton, dan kurang relevannya materi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah menggunakan media pembelajaran interaktif dan menarik guna meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran tersebut.

5. Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif pada pelajaran IPS

Para peneliti telah tertarik pada dampak penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPS. Beberapa studi menunjukkan bahwa jenis media interaktif, seperti video, animasi, dan gambar, mampu meningkatkan pencapaian belajar siswa dalam pelajaran IPS. Temuan ini konsisten dengan analisis yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

SIMPULAN

Pembelajaran IPS bertujuan untuk memberikan wawasan kepada siswa mengenai dinamika hubungan antar individu, kelompok, dan masyarakat, terutama dalam konteks berbagai peristiwa sejarah dan realitas sosial. Selain itu, pembelajaran IPS juga mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif. Namun, kurangnya minat belajar pada pelajaran IPS dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya relevansi materi, metode pengajaran yang tidak menarik, kurangnya keterlibatan siswa, kurangnya pemahaman konsep dasar, faktor lingkungan dan budaya, serta kurangnya motivasi internal. Salah satu solusi untuk mengatasi kurangnya minat belajar siswa pada pelajaran IPS adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti video, animasi, dan gambar, dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M., Nizaar, M., Fujiaturrahman, S., Haifaturrahmah, H., & Sari, N. (2022, July). Keefektifan Media Audio Visual Berbasis Etnosains Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Paedagoria* (Vol. 2, pp. 17-23).
- Andani, H., & Lutfi, A. F. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Mentimeter Menggunakan Explicit Instruction untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Mandirancan. *ICT Learning*, 6(2).
- Asnah, N., & Wachidah, K. (2023). Pengaruh Media Adobe Flash terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Kepatihan 1 pada Materi IPS. *Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL)*, 2(4).
- Azizah, S. N., Mashuri, K., & Novianti, Y. (2023). Pengaruh Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII2 SMP Swasta PAB 7 Tandam Hilir. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6470-6475.
- Dewi, I. D. A. W. S., & Sujana, I. W. (2022). Media Flipbook Berorientasi Pendekatan Kontekstual Pada Muatan IPS Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2).
- Halizah, N., Partha, M. N., & Sandy, A. T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Prezi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 15 Samarinda. *geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi*, 3(2), 70-79.
- Jamaluddin Amir, M. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Power Point dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Di MTs Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember).
- Jannah, I. K. J., & Suciptaningsih, O. A. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis CTL pada Kurikulum Merdeka Muatan IPAS. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 6164-6172.
- Khomaria, I., & Kartono, L. L. (2017). Penggunaan Media Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ips Pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 5(4).
- Khomaria, I., & Kartono, L. L. (2017). Penggunaan Media Infografis Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ips Pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 5(4).
- Kilawati, A., & Kasma, S. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 899-912.
- Kilawati, A., & Kasma, S. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 899-912.

- 2846 *Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran IPS Sekolah Dasar - Niken Dwi Ariani, Oktaviani Adhi Suciptaningsih*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5990>
- Marella, S. F., Mauliddiyah, N. A., & Nirwana, S. P. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Peta Interaktif Berbasis Thinglink Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *SNHRP*, 5, 185-189.
- Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, S. P., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. vol, 2, 206-2016.
- Maulida, S. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Blog Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di Mts Al-Falah Jakarta Selatan* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA).
- Meduri, N. R. H., Firdaus, R., & Fitriawan, H. (2022). Efektifitas aplikasi website dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(02), 283-294.
- Merianti, E., & Lasari, Y. L. Peran Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SD/MI.
- Negara, A. W., & Madani, M. (2023). Pengaruh Think Talk and Write Berbantuan Media Video Interaktif Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 994-1003.
- Negara, A. W., & Madani, M. (2023). Pengaruh Think Talk and Write Berbantuan Media Video Interaktif Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 994-1003.
- Novitasari, N., & Miaz, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 929- 934.
- Nugraha, E., & Rodyana, R. (2020, November). Media Pembelajaran CD Interaktif Untuk Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, pp. 138-143).
- Oktivianto, O. I., Hudaidah, H., & Alian, A. (2018). Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Film terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 3(2), 113-118.
- Prianti, N. P. D., & Rezanita, V. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran IPS Berbasis Powtoon Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Jenggot Krembung Sidoarjo. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(1), 1-12.
- Saragi, R., & Tegeh, I. M. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learnig Menggunakan VideoScribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 98-107.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122-130.
- Setiawati, N. S., Oktaviani, M., & Aryaningrum, K. Pengembangan Media Kosabang Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD. *JURNAL HANDAYANI PGSD FIP UNIMED*, 13(2), 136-145.
- Sulvina, A., Sinaga, E. P., Gaol, D. L., Ivanna, J., & Tamba, R. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa/i SMP Negeri 17 Medan. *Journal of Teaching and Science Education (JOTASE)*, 1(2), 59-62.
- Sulvina, A., Sinaga, E. P., Gaol, D. L., Ivanna, J., & Tamba, R. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa/i SMP Negeri 17 Medan. *Journal of Teaching and Science Education (JOTASE)*, 1(2), 59-62.
- Suswandari, M. (2017). Keterampilan guru sekolah dasar dalam mengembangkan bahan ajar IPS. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(4), 354-363.

- 2847 *Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran IPS Sekolah Dasar - Niken Dwi Ariani, Oktaviani Adhi Suciptaningsih*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5990>
- Tambaru, E. (2020). *Analisis Penggunaan Media Puzzle pada Tema Pahlawanku Subtema Pahlawanku Kebanggaanku dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IVb Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang* (Doctoral Dissertation, Universitas Citra Bangsa).
- Utami, S., Jayanti, J., & Selegi, S. F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 3 Tanjung Lago. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 8(1), 21-26.