PENGARUH MEDIA KUIS INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V MI AL-HIKMAH BANDAR LAMPUNG

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

ALDA REGINA PUTRI
NPM. 1711100004

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1444H/2022M

PENGARUH MEDIA KUIS INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V MI AL-HIKMAH BANDAR LAMPUNG

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh
ALDA REGINA PUTRI
1711100004

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing 1 : Syofnidah Ifrianti, M. Pd.
Pembimbing 2 : Yuli Yanti, M. Pd. I.

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1444H/2022M

ABSTRAK

Penelitian dalam skripsi ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar IPA, dikarenakan guru sudah menggunakan media pembelajaran yang bervariatif salah satunya menggunakan media visual tetapi minat belajar peserta didik itu masih rendah. Masih dikatakan banyak sekali peserta didik yang minat belajarnya masih rendah karena itu perlu media pembelajaran yang lebih bervariatif dan lebih menarik perhatian peserta didik dan diharapkan peserta didik mampu memahami apa yang disampaikan oleh pendidik agar dapat mendorong keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi dan meningkatkan minat belajar IPA.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatf. Penelitian menggunakan quasi eksperimen. Terdapat beberapa jenis eksperimen, Teknik pengumpulan data yang dipakai yaitu angket (kuisioner), dan teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling. Dalam uji instrumen menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas sedangkan uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas, setelah itu menggunakan uji hipotesis.

Untuk mengetahui beberapa permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini maka dirumuskan masalah yaitu: Apakah terdapat pengaruh yang signifikan media kuis interaktif terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V di MI Al-Hikmah. Tujuan penelitian ini agar minat belajar peserta didik dapat meningkat pembelajaran IPA. Subjek dalam penelitian ini siswa kelas V MI Al-Hikmah Bandar. Hasil perhitungan Uji-t angket, bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,01. nilai Sig. (2-tailed) ini lebih kecil dari 0,05 (5%), yang artinya Ho ditolak dan Ha diterima. Media kuis interaktif berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada kelompok eksperimen.

Kata kunci : Media Kuis Interaktif, Minat Belajar

ABSTRACT

The research in this thesis is motivated by the low interest in learning science, because the teacher has used various learning media, one of which is using visual media but the students' interest in learning is still low. It is still said that there are many students whose learning interest is still low because it needs more varied learning media and attracts the attention of students and it is hoped that students will be able to understand what is conveyed by the teacher in order to encourage the success of students in mastering the material and increase interest in learning science.

This research uses quantitative method. The study used a quasi-experimental. There are several types of experiments, the data collection technique used is a questionnaire (questionnaire), and the sampling technique used is purposive sampling. In the instrument test using validity and reliability testing, while the analysis prerequisite test uses normality test and homogeneity test, after that using hypothesis testing.

To find out some of the problems contained in this study, the problem formulated, namely: Is there a significant effect of interactive quiz media on students' learning interest in science subjects for class V at MI Al-Hikmah. The purpose of this research is to increase students' learning interest in science learning. The subjects in this study were fifth grade students of MI Al-Hikmah Bandar. The results of the calculation of the t-test of the questionnaire, that the value of Sig. (2-tailed) of 0.01. value Sig. (2-tailed) is smaller than 0.05 (5%), which means Ho is rejected and Ha is accepted. Interactive quiz media affect the learning interest of students in the experimental group.

Keywords: Interactive Quiz Media, Learning Interest

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Alda Regina Putri
NPM	: 1711100004
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Kuis Interaktif Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Al-Hikmah Bandar Lampung" adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 21 Oktober 2022

Penulis

<u>ALDA REGINA PUTRI</u>

1711100004

KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi	:	**"PENGARUH MEDIA KUIS INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V MI AL-HIKMAH BANDAR LAMPUNG".**
Nama	:	Alda Regina Putri
NPM	:	1711100004
Fakultas	:	Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

MENYETUJUI

Untuk di Munaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I	Pembimbing II
Syofnidah Ifrianti, M.Pd	**Yuli Yanti, M.Pd. I**
NIP. 196910031997022002	**NIP.**

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.
NIP. 196810201989122001

KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Pengaruh Media Kuis Interaktif Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Al-Hikmah Bandar Lampung"** disusun oleh : Alda Regina Putri, NPM: 1711100004, Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Telah di Ujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal : Jum'at / 30 September 2022, Pukul : 10:00 – 12:00 WIB. Tempat : Ruang Sidang PGMI.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua	**: Dr. H. Subandi, MM**	(.....)
Sekretaris	**: Deri Firmansah, M.Pd**	(.....)
Penguji Utama	**: Rahma Diani, M.Pd**	(.....)
Penguji Pendamping I	**: Syofnidah Ifrianti, M.Pd**	(.....)
Penguji Pendamping II	**: Yuli Yanti, M.Pd.I**	(.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

وَأَن لَّيْسَ لِلْإِنسَٰنِ إِلَّا مَا سَعَىٰ ﴿٣٩﴾ وَأَنَّ سَعْيَهُۥ سَوْفَ يُرَىٰ ﴿٤٠﴾

"*Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya, dan bahwasanya usaha itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya*)." (QS An-Najm : 39-40)

PERSEMBAHAN

Dengan Rahmat Allah Subhana huwata'ala, semangat usaha serta doa akhirnya skripsi ini dapat penulis selesaikan. Dengan penuh rasa syukur yang tulus ikhlas skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Zulkifli Sofyan dan Ibundaku Rita Fitria Sari, atas ketulusan dalam mendidik akhlak, membesarkan jiwa serta membimbing penulis dengan penuh kasih sayang dan ikhlas dalam doa sehingga mengantarkan penulis menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
2. Adik-adikku tercinta, Septian Dwi Putra dan Desti Tria Mustika, yang selalu memberi semangat dikala sedang sedih dan putus asa.
3. Sepupu – sepupuku, Lola Fitriyana, Loli Fitriyani, Yan Violla Dwi Novsila, Nada Yuli Herdianti, yang selalu menemaniku setiap harinya, yang selalu mendengarkan keluh kesah, yang selalu memberikan motivasi hingga saat ini.
4. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung, tempat menempuh studi dan menimba ilmu pengetahuan, semoga menjadi perguruan tinggi yang lebih tinggi kedepannya.

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama lengkap Alda Regina Putri, lahir di Banjar Manis pada tanggal 15 Mei 1999. Putri pertama dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Zulkifli Sofyan dan Ibu Rita Fitria Sari.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh peneliti antara lain pendidikan di SD Negeri 1 Gisting Bawah, lulus pada tahun 2011. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Gisting, lulus pada tahun 2014, setelah itu peneliti kembali melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Talang Padang, dan lulus pada tahun 2017.

Pada tahun 2017 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung jalur SPAN-PTKIN pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pada tahun 2020 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Banjarmanis Kecamatan Gisting, Kabupaten Tanggamus, Kemudian melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MI AL-HIKMAH Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadirat allah SWT yang sudah memberikan kesehatan dan rahmatnya sehingga penenliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **"PENGARUH MEDIA KUIS INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V MI AL-HIKMAH BANDAR LAMPUNG.**

Shalawat dan salam kita sanjung agungkan kepada nabi besar kita yaitu nabi Muhamad SAW, yang telah membawa kita semua dari alam kegelapan menuju alam alam yang terang benderang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Penyelesaian skrispsi ini tentu tidak lepas dari bantuan dan bim inga dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti mengcapkan terimaksih, kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Dr. Chairul Amriyah, M. Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
3. Deri Firmansyah, M. Pd selaku Sekertaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku pembimbing 1 penulis yang telah memberikan masukan dan membimbing serta memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Yuli Yanti, M.Pd.I selaku pembimbing II yang telah memberikan masukan dan membimbing serta memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini , ditengah kesibukkan namun tetap meluangkan waktu, tenaga dan fikirannya dalam peneyelesaian skripsi ini.
6. Bapak dan ibu dosen Fakultas Tarbiyan dan Keguruan yan telah medidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama menuntut ilmu di Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung, Terimakasih atas ilmu yang sangat bermanfaat.

7. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, khususnya jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, terimaksih atas ketulusan dan kesediannya membantu peneliti dalam menyelesaikan syarat-syarat administrasi
8. Kepala Sekolah MI Al-Hikmah Bandar Lampung telah memberikan saya izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah ini.
9. Wali kelas V MI Al-Hikmah Bandar Lampung karena sudah membantu dan mengajarkan saya pada saat saya penelitian.
10. Kepada yang sedang berjuang denganku Muhammad Hengki Saputra yang telah membantu, dan mensuport sampai skripsi ini selesai.
11. Kepada sahabat – sahabat ku (Ulya P. Sari Tarihoran, Amalia Zahra, Sri Ayu Wandira. Faza Andrisa Putri, Melda Tiara, Alya Faiza, Nina Chairani, Chintiya Kanjeng, Resi Amelia).
12. Keluargaku Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Kelas D 2017 terimakasih atas doa dan dukungan nya.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih abanyak kekurangan, hal ini disebabkan masih terbatasnya ilmu dan teori penelitian yang peneliti kuasai. Oleh karena itu kepada pembaca kiranya dapat memberikan masukan dan saran-saranyang bersifat membangun.

Bandar Lampung.....2022
Penulis,

ALDA REGINA PUTRI
NPM. 1711100004

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
ABSTRAK ..... **ii**
SURAT PERNYATAAN ..... **iv**
PERSETUJUAN ..... **v**
PENGESAHAN ..... **vi**
MOTTO ..... **vii**
PERSEMBAHAN ..... **viii**
RIWAYAT HIDUP ..... **ix**
KATA PENGANTAR ..... **x**
DAFTAR ISI ..... **xii**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xv**
BAB I PENDAHULUAN
A. Penegasan Judul 1
B. Latar Belakang Masalah 2
C. Identifikasi Masalah 7
D. Batasan Masalah 8
E. Rumusan Masalah 8
F. Tujuan Penelitian 8
G. Manfaat Penelitian 8
H. Kajian yang Relevan 9
I. Sistematika Penulisan 11

BAB II LANDASAN TEORI
A. Landasan Teori 13
1. Media Pembelajaran 13
a. Pengertian Media Pembelajaran 13
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran 15
c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran 16
B. Kuis Interaktif 17
1. Pengertian 17
2. Tujuan dan Manfaat Kuis Interaktif 18

C. Video Pembelajaran 19
1. Pengertian 19
2. Keuntungan Video dalam Proses Pembelajaran 20
D. Minat Belajar 21
1. Pengertian 21
2. Aspek Minat Belajar 22
3. Fungsi dan Minat Pembelajaran 22
4. Faktor-faktor yang Memengaruhi Minat Belajar 23
5. Indikator Minat Belajar 24
E. Ilmu Pengetahuan Alam 27
1. Pengertian 27
2. Perlunya IPA Diajarkan di Sekolah Dasar 28
F. Hipotesis 28

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian 31
B. Pendekatan dan Jenis Pendekatan 31
C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel 33
1. Populasi 33
2. Sampel 33
3. Teknik Sampling 34
4. Teknik Pengumpulan Data 35
a. Kuisioner 35
D. Variabel Penelitian 35
E. Definisi Operasional Variabel 36
F. Instrumen Penelitian 36
a. Instrumen Penelitian Minat Belajar 37
G. Uji Instrumen 39
1. Uji Validitas 39
2. Uji Reliabilitas 40
H. Uji Prasarat Analisis 40
1. Uji Normalitas 40
2. Uji Homogenitas 41
I. Uji Hipotesis 42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Uji Instrumen Penelitian 45
1. Uji Validitas. 45
2. Uji Reabilitas 47
B. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data 50
1. Uji Normalitas 50
2. Uji Homogenitas 51
C. Hipotesis 52
D. Pembahasan Hasil Penelitian 53

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 61
B. Rekomendasi 61

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Peserta Didik Kelas V 33
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel 36
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar Peserta Didik 37
Tabel 3.4 Skor Alternatif Jawaban Angket..... 38
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Angket 45
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas 47
Tabel 4.3 Kesimpulan Angket yang digunakan 48
Tabel 4.4 Skor Hasil Angket Pretest dan Posttest..... 49
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Angket 50
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas Angket 51
Tabel 4.7 Hasil Uji-T Angket 52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Halaman Pertama Dalam Kuis Interaktif 56
Gambar 2 Menu Dalam Kuis Interaktif 56
Gambar 3 Menu Pada Materi Kuis Interaktif 57
Gambar 4 Menu Video Pembelajaran Dalam Kuis Interaktif 57
Gambar 5 Menu Pilihan Kuis Interaktif 58
Gamba 6 Contoh-Contoh Soal Kuis Interaktif 58

BAB I
PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Pada bagian bab ini penulis akan menjelaskan maksud dari judul skripsi ini agar tidak membuat kesalahan pemahaman bagi pembaca untuk memahami judul skripsi tersebut. Skripsi ini berjudul "Pengaruh Media Kuis Interaktif Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD/MI". Adapun yang perlu dijelaskan sebagai berikut.

Media adalah salah satu sumber belajar atau alat komunikasi yang dapat mengirimkan pesan-pesan pendidikan kepada para peserta didik. Tentang penggunaan media sebagai sumber belajar atau alat komunikasi yang dapat menyampaikan pesan-pesan pendidikan kepada para peserta didik.

Kuis interaktif adalah sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan siswa untuk meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran secara mandiri hanya dengan sekali menekan tombol pada tampilan aplikasi. Pada kuis interaktif bentuk soal atau pertanyaan telah dibuat sedemikina rupa supaya menjadu efektif, efesien dam mampu melatih kemampuan siswa.

Minat belajar peserta didik kuat hubungannya dengan karakter, motivasi, ekspresi, dan pola pikir atau pemahaman, faktor genetik dan dampak ekstern atau lingkungan. Dalam penerapannya, minat atau dorongan dalam diri peserta didik terikat dengan apa atau bagaimana peserta didik bisa mengekspresikan dirinya melalui belajar. Secara garis besar minat belajar bermakna kecondongan dan ketertarikan yang tinggi atau kemauan yang besar terhadap suatu hal.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa inggris yaitu natural science, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). Berhubungan dengan alam atau bersangkut paut dengan alam, science artinya ilmu pengetahuan.

Jadi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau science itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini.

Dengan demikian rancangan media yang dikembangkan dengan menggunakan prinsip-prinsip yang baik dan benar bisa membantu peserta didik dalam kegiatan belajar mereka dan membantu pendidik untuk mempersingkat waktu dalam menyajikan materi. Oleh karena itu keberadaan media dalam pembelajaran tidak mungkin diabaikan, keberadaan media sangat penting untuk mencapai target yang inginkan. Berdasarkan uraian diatas, bisa diberi kesimpulan bahwa kehadiran media pembelajaran sangat penting pada proses pembelajaran karena media pembelajaran merupakan alat bantu untuk memberikan informasi dalam proses belajar mengajar di sekolah.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang bermutu dapat diwujudkan melalui usaha yang mampu mensinergikan seluruh komonen pendidikan secara optimal sehingga proses interaksi antar peserta didik dan sumber belajar. Pendidikan dikatakan bermutu, jika melahirkan kelulusan yang mampu menghadapi tantangan kehidupan yang dihadapi.[1]

Pendidikan merupakan salah satu bagian penting dalam keberadaan manusia yang akan dibutuhkan sampai akhir hayatnya. Pendidikan juga membuat manusia berusaha untuk membina dirinya sendiri agar dapat menghadapi setiap kemajuan yang terjadi karena kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi. Sedangkan untuk kemajuan diri juga diperjelas dalam firman Allah SWT dalam QS. Al-Furqon ayat 62 yang berbunyi:

وَهُوَ ٱلَّذِى جَعَلَ ٱلَّيْلَ وَٱلنَّهَارَ خِلْفَةً لِّمَنْ أَرَادَ أَن يَذَّكَّرَ أَوْ أَرَادَ

شُكُورًا ﴿٦٢﴾

[1] Rahmat Arofah Hari Cahyadi. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model” *Education Journal.* Vol. 3, No 1. (2019) h 1.

Artinya : "*Dan Dia (pula) yang menjadikan malam dan siang silih berganti bagi orang yang ingin mengambil pelajaran atau orang yang ingin bersyukur*"

Ayat ini menjelaskan bahwa Allah SWT menyeru kita sebagai ummat manusia agar ber-Tadzakkur. Arti dari "Tadzakkur" ialah mengingat Allah, maksud dari mengingat Allah disini ialah mengingat nikmat-nikmat Allah yang sudah Allah berikan kepada kita, mengingat bahwa seorang muslim dalam kehidupannya memiliki tujuan yakni beribadah kepada Allah SWT dan mensejahterahkan dunia dengan nilai-nilai islam yang diberikan oleh Allah, mengingat bahwa kematian ialah sesuatu yang nyata akan terjadi pada diri setiap manusia, sehingga setiap ummat manusia harus mempersiapkan segalanya untuk menyambutnya. Dengan seperti itu Tadzakkur berarti juga kesempatan untuk mengembangkan diri didalam kehidupan ini untuk menjadi orang yang bermanfaat bagi manusia, negara, bangsa dan umat, serta di akhirat nanti.

Pada masa era globalisasi saat ini perkembangan teknologi yang pesat dalam dunia pendidikan tidak hanya menuntut lulusan sekolah yang memiliki pengetahuan yang luas akan tetapi juga memiliki keterampilan yang profesional. "*The significance of technology creates an opportunity for innovation and development of instructional tools that brought a valuable contribution in various institutions and considered as future of education*".[2]

Berdasarkan Undang-Undang mengenai Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa:

"usaha sadar yang dilakukan secara sistematis dan terencana dalam suatu interaksi antara pembelajaran dengan sumber belajarnya, antara pendidik dengan peserta didiknya,

[2] Joseph R Carreon, "Facebook as Integrated Blended Learning Tool in Technology and Livelihood Education Exploratory", *International Journal of Educational Technology*, Vol.5, No.2 (2018), h.19–20.

dengan menggunakan metode dan sarana untuk mencapai suatu tujuan tertentu, yaitu mengembangkan kemampuan dan kepribadian seutuhnya".[3]

Dunia pendidikan ditantang untuk membentuk generasi yang berkualitas. Salah satu unsur yang berkembang tugas mulia tersebut adalah guru. Untuk menghasilkan generasi yang berkualitas, tentu harus didahului dengan terciptanya guru-guru yang berkualitas pula. [4]

Pendidikan islam pada hakikatnya adalah proses perubahan menuju arah yang positif. Dalam konteks sejarah perubahan yang positif ini adalah jalan tuhan yang telah dilaksanakan sejak zaman Nabi Muhammad Saw. Pendidikan islam dalam konteks perubahan ke arah yang positif ini identik dengan kegiatan dakwah yang biasanya dipahami sebagai upaya untuk menyampaikan ajaran islam kepada masyarakat. [5]

Proses Belajar diselenggarakan secara formal disekolah-sekolah yang dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana baik dari aspek keterampilan pengetahuan maupun sikap.[6] Pekembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pemberuan yang pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. [7]

Penggunaan media pada pembelajaran disekolah dasar menjadi bagian penting yang harus mendapat perhatian dari guru. Melalui media diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa sehingga terciptalah interaktif edukatif. Media pembelajaran yang baik dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri. Namun

---

[3] A. Hanief Saha Ghafur, "Arsitektur Mutu Pendidikan Indonesia", (Jakarta : Bumi Aksara, 2017), h 21.

[4] Syofnidah Ifrianti, "Membangun Kompetensi Pedagogik dan Keterampilan Dasar Mengajar Bagi Mahasiswa Lessin Study" Vol. 5, No. 1 (2018) h 2

[5] Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam,* (Yogyakarta : LKS Printing Cemerlang, 2019) h 18-19

[6] Azhar Arsyad "*Media Pembelajaran"* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019) h 1

[7] *Ibid,* h 2

dalam impelentasinya masih banyak media pembelajaran yang kurang efektif. [8]

Seorang guru harus mampu memberikan pelayanan untuk menyampaikan ilmu yang sebaik mungkin kepada peserta didik, sehingga pengetahuan peserta didik menjadi berubah dan tambah. harus mampu untuk dapat memahami bidang studinya masing-masing dengan baik sesuai dengan keahliannya. Guru dituntut untuk mampu menciptakan pelajran yang bervariasi dan dengan menggunakan media pembelajaran yang mendukung materi tersebut.[9]

Seiring berkembangnya teknologi permainan yang kita mainkan semakin beragam. Dari permainan yang dulunya petak umpet, kucing-kucingan, bermain gasing, gerobak sodor, dan lain-lain. Sekarang permainan sudah berubah menjadi permainan digital. Bermain game menjadi sarana populer oleh mereka dalam melarikan diri dari beratnya beban dalam hidup ini. Permainan dan hiburan yang mengasah fikiran yakni permainan kuis.

Berhasil atau tidaknya kegiatan pembelajaran tergantung pada cara pendidik dalam mengajar untuk dapat menyesuaikan berasaskan tujuan kompetensi yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran sehingga materi akan disampaikan oleh pendidik dapat terleaisasi dengan tepat dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *Natural Science*, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA) berhubungan dengan alam atau bersamngkut paut dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau *science* itu pengertiannya

---

[8] Ahmad Arifin Zain "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media *Power Point* Interaktif sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD" Vol. 8 No. 1 (2021) h 76

[9] Dian Oktafiani, Lukman Nulhakim "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash* Pada Kelas IV" Vol. 8 No. 3 (2020) h 527

dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. [10]

IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Hal ini sebagaimana yang dilakukan oleh Powler, bahwa IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen/sistematis (teratur).[11]

Seiring dengan perkembangan saat ini maka IPA diakui bukan hanya sebagai suatu pelajaran melainkan juga sebagai bagian yang penting dalam pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam mencapai tujuan tersebut maka peserta didik diharuskan memiliki minat belajar dalam proses pembelajaran. Pendidik juga dituntut kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar. Minat belajar peserta didik sangat berpengaruh terhadap keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Minat belajar adalah minat belajar sebagai kombinasi dari bagaimana seorang yang menyerap, kemampuan mengatur dan mengolah informasi dalam belajar. Sementara itu menurut James jika minat belajar mengacu pada cara belajar yang palik efektif dan efesien dari seseorang yang baik dalam segi penerimaan, menyimpan memori dan mengingat kembali.[12]

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MI Al-Hikmah Bandar Lampung didapatkan hasil bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran yang bervariatif salah satunya menggunakan media visual tetapi minat belajar peserta didik itu masih rendah. Masih dikatakan banyak sekali peserta didik yang minat belajarnya masih rendah, dikarenakan dalam proses pembelajaran peserta didik sering sekali tidak memperhatikan guru

---

[10] Usman Samatoa, *"Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar".* (Jakarta : PT Indeks, 2018) h 3

[11] *Ibid, h 3*

[12] Akrim. *"Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa".* (Yogyakarta : CV Pustaka Ilmu Group, 2021), h 18

disaat guru sedang menerangkan pembelajaran. Peserta didik juga sering sekali diam ketika ditanya oleh guru. Disaat guru menggunakan metode diskusi peserta didik pun sering sekali bemain-main dan tidak fokus dalam diskusi tersebut.

Berdasarkan data diatas terlihat bahwa minat belajar peserta didik itu masih rendah, maka peneliti ingin menguji cobakan media lain yang belum digunakan disekolahan tersebut yaitu media *Kuis Interaktif.*

Kuis Interaktif merupakan sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyan, yang memungkinkan peserta diidk untuk meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran secara mandiri hanya dengan sekali menekan tombol pada tampilan aplikasi. [13]

Sejalan dengan teori penelitian punya Muklis yang berjudul "Pengaruh media kuis interaktif terhadap minat belajar siswa di SMKS" yang menyatakan bahwa hasil dari penelitian ini memperlihatkan hasil belajar setelah menggunakan media Kuis Interaktif , hal ini di lihat dari hasil nilai pretest postest dan dari hasil uji hipotesis. Sehingga dari nilai tersebut dapat dilihat bahwa H0 diterima karena nilai signifikansi. Oleh karena itu dapat di simpulkan bahwa penggunaan media Kuis Interaktif dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan masalah yang dipaparkan diatas maka peneliti mengambil judul "Pengaruh Media Kuis Interaktif Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran IPA Kelas V"

C. Identifikasi Masalah

Berdasarka n latar belakang masalah diatas, maka dapat di identifikasikan adanya beberapa masalah penyebab minat belajar peserta didik rendah, diantaranya yakni:

1. Media pembelajaran yang digunakan guru sudah bervariatif tetapi perlu mengembangkan media yang lain.

---

[13] Rossa Ramadhona, "*8 Jam Pintar Membuat Kuis Berbasis ICT Bagi Guru",* (Sidoarjo : Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), h 4.

2. Rendahnya minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka didalam peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian :

1. Materi dibatasi pada pokok bahasan IPA Kelas V semester ganjil di MI Al-Hikmah.
2. Signifikan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA Kelas V semester ganjil di MI Al-Hikmah.
3. Media yang akan diterapkan adalah media Kuis Interaktif.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah yaitu : “Apakah terdapat Pengaruh yang signifikan Media Kuis Interaktif Terhadap Minat Belajar Peseta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di MI Al-Hikmah.

F. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan media kuis interaktif terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA Kelas V MI Al-Hikmah.

G. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Bagi Peserta Didik
   a. Meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar.
   b. Memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru.

2. Bagi Guru:
   a. Meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar dengan memakai Kuis Interaktif
   b. Memberikan solusi terhadap kendala dalam pelaksanaan pembelajaran yang terkait dengan minat belajar.
3. Bagi Sekolah:
   a. Memberikan masukan dalam upaya mengembangkan proses pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar.
   b. Memberi sumbangan dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran khusus nya mata pelajaran IPA.
4. Bagi Peneliti:
   a. Sebagai motivasi untuk melakukan inovasi dalam melaksanakan pembelajaran.
   b. Peneliti mampu memperbaiki proses pembelajaran didalam kelas dalam rangka meningkatkan minat belajar.

H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Biqrotul Azizah, dalam penelitian yang berjudul " Pengaruh Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MAN 1" berkesimpulan bahwa Nilai t hitung untuk variabel media Quizizz sebesar 6,748 dengan skor signifikansi yang didapat adalah 0,000. Hal itu memperlihatkan bahwa variabel media Quizizz mempunyai skor signifikan < 0,05; maka dugaan (H1) diterima. Maka dari itu bisa dinyatakan bahwa media Quizizz (X) berpengaruh terhadap minat belajar siswa (Y). Hubungan pengaruh yang terdapat dalam penelitian tersebut adalah positif. Hal ini berarti bahwa penggunaan media Quizizz (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar (Y), yang mana dapat diartikan bahwa semakin tinggi

penggunaan media Quizizz maka akan semakin tinggi pula minat belajar siswa.[14]

2. Khaliqul Husna, dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN3 Pekan Baru" berkesimpulan bahwa Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Hal ini dilihat dari uji t diperoleh nilai Sig. 0,00 < 0,05 atau t hitung 6,564 > t tabel 1,657. Berdasarkan uji t maka hipotesisnya adalah Ha yaitu terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak. Persentase kontribusi (sumbangan) variabel X (media pembelajaran quizizz) terhadap variabel Y (minat belajar siswa) adalah sebesar 26,7% sisanya 73,3% dipengaruhi oleh variabel lain.[15]
3. Mukhlis, dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar" berkesimpulan bahwa Hasil belajar setelah menggunakan media Kahoot mengalami peningkatan yang sangat baik, hal ini di lihat dari hasil nilai pretest dan nilai posttest. Dimana nilai rata-rata nilai dari prestest adalah 65.8 sedangkan untuk nilai hasil posttest adalah 90.08. Dari hasil pengujian hipotesis dari tabel test statistics pada pengujian hipotesis menunjukkan hasil nilai signifikan sebesar 0.000 < 0.396. Sehingga dari nilai tersebut dapat dilihat bahwa H0 diterima karena nilai signifikansi hasil uji mann whitney lebih kecil dari pada nilai r tabel. Oleh karena itu dapat di simpulkan bahwa penggunaan media Kahoot dalam proses

[14] Biqrotul Azizah. "Pengaruh Media Quiziz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MAN 1 Gresik". 2020.

[15] Khailiqul Husna, "Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN3 Pekan Baru", 2021.

belajar mengajar mampu meningkatkan minat belajar siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar. [16]

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari 5 bab yaitu yang masing-masing mempunyai titik berat yang berbeda-beda, namun dalam satu kesatuan saling mendukung dan melengkapi.

Bab pertama, pada bab ini berisi pendahuluan yang merupakan garis besar dari keseluruhan pola berpikir dan dituangkan dalam konteks yang jelas serta padat. Atas dasar itu deskripsi skripsi diawali dengan latar masalah yang terangkum di dalamnya tentang apa yang menjadi alasan memilih judul, dan bagaimana pokok permasalahannya. Dengan penggambaran secara sekilas sudah dapat ditangkap substansi skripsi. Selanjutnya untuk lebih memperjelas maka dikemukakaan pula tujuan penelitian baik ditinjau secara teoritis maupun praktis. Penjelasan ini akan mengungkapkan seberapa jauh signifikansi tulisan ini. Kemudian agar tidak terjadi pengulangan dan penjiplakan maka dibentangkan pula berbagai hasil penelitian terdahulu yang dituangkan dalam tinjauan pustaka. Demikian pula metode penulisan diungkap apa adanya dengan harapan dapat diketahui apa yang menjadi jenis penelitian, pendekatan, sumber data, teknik pengumupulan data dan analisis data. Pengembangannya kemudian tampak dalam sistematika penulisan. Dengan demikan, dalam bab pertama ini sudah terlihat pengambaran isi skripsi secara keseluruhan namun dalam satu kesatuan yang ringkas dan padat guna menjadi pedoman untuk bab kedua, bab ketiga, bab keempat, dan bab kelima.

Bab kedua, berisi tentang landasan teori dan pengajuan hipotesis dimana landasan teori yang dipakai dalam penelitian ini adalah mencakup variable yang diteliti diantaranya pengaruh media kuis interaktif terhadap minat belajar peserta didik.

---

[16] Mukhlis, “Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar”. 2020

Bab ketiga, berisi tentang metode penelitian yang mencakup waktu, tempat penelitian yang disesuaikan dengan keadaan pandemi saat ini, pendekataan dan jenis penelitian, populasi, sampel, teknik penelitian, definisi operasional, uji validitas data dan teknik analisi data.

Bab keempat, berisi tentang data yang didapat baik sebelum dan sesudah dilakukan pengumpulan data, disertai pengan pembahasan hasil penelitian dan analisis.

Bab kelima, berisi penutupan yang meliputi kesimpulan dan rekomendasi.

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[17]

Sanaky mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, dengan kata lain suatu media pembelajaran dapat digunakan sebagai media utama yang digunakan untuk keseluruhan proses pembelajaran atau sebagai pelengkap atau suplemen saja.[18]

Media ada yang *by utilization* (dimanfaatkan) oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, artonya media tersebut diproduksi oleh pihak tertentu dan guru tinggal *by use*

---

[17] Azhar Arsyad, *"Media Pembelajaran"*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), h. 3.

[18] Nunuk Suryani, "*Media Pembelajaan Inovatif dan Pengembangannya",* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2020), h 4.

(menggunakannya) secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. [19]

Menurut Rohani, media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Media adalah medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan diantara komunikator dengan komunikan. [20]

Proses pembelajaran media adalah salah satu sumber belajar atau alat komunikasi yang dapat mengirimkan pesan-pesan pendidikan kepada para peserta didik. Tentang penggunaan media sebagai sumber belajar atau alat komunikasi yang dapat menyampaikan pesan-pesan pendidikan kepada para peserta didik ini telah diungkapkan dalam surat An-Naml ayat 28:

ٱذۡهَب بِّكِتَٰبِي هَٰذَا فَأَلۡقِهۡ إِلَيۡهِمۡ ثُمَّ تَوَلَّ عَنۡهُمۡ فَٱنظُرۡ مَاذَا يَرۡجِعُونَ ٢٨

Artinya : "Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu Jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan".

Pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media memiliki cakupan pengertian yang luas sehingga apabila dikaitkan dalam pendidikan, media adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (peserta didik) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya, dan juga dalam penggunaan media tidak dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan mediannya, tetapi lebih penting

---

[19] Shoffan, *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, (Jawa Timur : 2021) , h 1

[20] Hasnul Fikri, Ade Sari Madona. "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif".* (Yogyakarta:Samudra Biru, 2018), h 8.

adalah fungsi dan perannya dalam membantu mempertinggi proses pengajaran. Dengan demikian pula, dapat disimpulkan bahwa tanpa adanya media, informasi yang disampaikan tidak dapat diterima dengan baik oleh penerima.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan satu metode mengajar tertentu akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaraan, jenis tugas, dan respon yang diharapkan peserta didik kuasai setelah pembelajaran berlangsung., dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.[21]

Fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :

a. *Fungsi atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
b. *Fungsi afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar
c. *Fungsi kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan
d. mengingat informsi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
e. *Fungsi kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil peneltian bahwa media visual memberikan konteks

[21] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), h. 19

untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

1. Media dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
2. Media dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
3. Penggunaan media secara tepat dapat mengatasi peserta didik yang memiliki sikap pasif. Dengan demikian, media berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang langsung antara siswa, lingkungan, dan kenyataan dan memungkinkan siswa belajar dengan mandiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Dengan adanya unsur keunikan dapa diri siswa, guru dapat menggunakan media untuk memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman, dan menyamakan persepsi.[22]

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pemebelajaran yang beraneka ragam jenisnya tentunya tidak akan digunakan seluruhnya secara serentak dalam kegiatan pembelajaran. Kriteria yang perlu dipertimbangkan guru atau tenaga pendidik dalam memilih media pembelajatan menurut Sudjana, yakni

1. Ketepatan media dengan tujuan pengajaran,
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran,
3. Kemudahan memperoleh media,
4. Keterampilan guru dalam menggunakannya,

[22] Zaiful Rosyid. *"Ragam Media Pembelajaran"*. (Malang:CV. Literasi Nusantara Abadi, 2020), h 11

5. Tersedia waktu untuk menggunakannya, dan
6. Sesuai dengan taraf berfkir anak. [23]

Menurut Fred Percival setiap media memiliki kelemahan dan kelebihan. Pengetahuan tentang keunggulan dan keterbatasan media menjadi penting bagi guru dapat memperkecil kelemahan atas media yang dipilih oleh guru sekaligus dapat langsung memilih berdasarkan kriteria yang dikehendaki.

Kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu:

a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.
b. Keterpaduan (validitas), media harus tepat yntuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip dan generalisasi.
c. Media harus praktis, luwes dan bertahan
d. Media harus dapat digunakan guu dengan baik dan terampil.[24]

B. Kuis Interaktif Berbasis Multimedia

1. Kuis Interaktif

a. Pengertian

Membuat media pembelajaran rasanya belum pas jika belum ada media evaluasi. Pembelajaran yang dilakukan dengan dukungan media yang menampilkan gambar, video, dan permainan interaktif berupa kuis berisi latihan soal. Kuis biasa ditambahkan sebagai

---

[23] Marlina dkk, "Pengembanagn Media Pembelajaran SD/MI". (Aceh : Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), h 60.

[24] Netriwati, Mai Sri Lena. "*Media Pembelajaran Matematika"*. (Bandar Lampung : Permata Net, 2017), h 21

media untuk menguji keterserapan materi yang diajarkan oleh siswa.[25]

Risqiah menyatakan bahwa, Kuis Interaktif merupakan sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyan, yang memungkinkan peserta diidk untuk meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran secara mandiri hanya dengan sekali menekan tombol pada tampilan aplikasi.[26]

Dapat disimpulkan bahwa kuis interaktif merupakan salah satu media yang dapat dikembangkan sebagai alternatif belajar mandiri. Siswa mendapatkan materi pembelajaran bukan hanya dari ceramah saja, tetapi juga dapat diperoleh dari pertanyaan- pertanyaan yang sifatnya interaktif.

Program pembelajaran interaktif berbasis multimedia memiliki nilai lebih, dibanding bahan pembelajaran tercetak biasa. Pembelajaran interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, sound, dan animasi. [27]

b. Tujuan dan Manfaat Kuis Interaktif

Kuis interaktif bertujuan untuk menguji seseorang yang mencakup dimensi pengetahuan, keterampilan, dan pendidikan yang disertai dengan kecerdasan, kecermatan, ketepatan waktu, kuis dapat menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan siswa tentang materi pelajaran yang saat itu sedang

---

[25] Amiroh, "*Mahir Membuat Media Interaktif",* (Yogyakarta : Pustaka Ananda Surya, 2020), h 89

[26] Rossa Ramadhona, "*8 Jam Pintar Membuat Kuis Berbasis ICT Bagi Guru",* (Sidoarjo : Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), h 4.

[27] Shoffan, *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi,* (Jawa Timur : 2021) , h 127

dipelajarinya. Kuis juga dapat merangsang siswa untuk belajar.

C. Video Pembelajaran

1. Pengertian

Salah satu bentuk media audio visual adalah video pembelajaran. Video merupakan gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media atau disk.

Menurut Smaldino, video pembelajaran juga memiliki keunggulan dalam memperlihatkan suatu proses gerakan dari berbagai sisi, peristiwa yang beresiko, mengembangkan ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik, dan membentuk kesamaa pengalaman. [28]

Istilah video pembelajaran sendiri merujuk pada video yang dirancang atau digunakan untuk kegiatan pembelajaran seperti merangsang sikap, menayangkan suatu tempat secara virtual dan realistik, meningkatkan pengetahuan, melatih keterampilan, dan sebagainya.[29]

Video termasuk media yang dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah dasar. Video ini bersifat interaktif tutorial yang membimbingan siswa untuk memahami materi melalui visualisasi. Siswa juga dapat secara interaktif mengikuti kegiatan sesuai yang diajarkan dalam video. Video pembelajaran yang diberikan, anatara lain:

a. Rekaman hasil aktivitas pembelajaran
b. Visualisasi yang dimaksudkan untuk membimbing siswa dalam memahami materi
c. Prinsip yang hampir sama dengan nonton film

---

[28] Hamdan Husein Batubara, "*Media Pembelajaran Efektif*", (Semarang : Fatawa Publishing, 2020), h 162.

[29] *Ibid*, h 161.

d. Video dapat dibuat sendiri diunduh dari situs share video
e. Video disesuaikan dengan materi melalui proses *editting*.[30]

Sebagai media audio visual dengan memiliki unsur gerakan dan suara, video dapat digunakan sebagi alat bantu mengajar pada berbagai mata pelajaran. Benda-benda yang terlalu kecil, terlalu besar dan berbahaya atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh peserta didik karena lokasinya yang jauh, dapat dihadirkan melalui media video pembelajaran.

2. Keuntungan Video dalam Proses Pembelajaran

Tujuan tehnologi komputer dalam pendidikan bahwa perkembangan teknologi komputer yang pesat memberikan peluang luas kepada kita untuk memanfaatkannya dalam berbagai hal, termasuk dalam hal meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Penggunaan media jenis ini peserta didik diharapkan dapat memperoleh persepsi dan pemahaman yang sama dan benar, selain peserta didik dapat menerima materi mata pelajaran. Media jenis ini juga dapat digunakan untuk menyajikan bagian-bagian dari suatu proses dan prosedur secara utuh sehingga memudahkan peserta didik dalam mengamati dan menirukan langkah-langkah suatu prosedur yang harus dipelajari. Dengan media ini peserta didik akan dipermudah dalam memahami materi, karena video dapat diputar berulang-ulang, sesuai dengan keinginan peserta didik. Kemampuan media video ini juga dapat memanipulasi ruang dan waktu, objek yang besar dan jauh dapat dihadirkan melalui media video ini.

---

[30] Zaiful Rosyid. *"Ragam Media Pembelajaran"*. (Malang:CV. Literasi Nusantara Abadi, 2020), h 72

D. Minat Belajar

1. Pengertian

Susilo mendefinisikan minat belajar sebagai cara yang cenderung dipilih seseorang untuk menerima informasi dari lingkungan dan memprosess informasi tersebut atau cara yang cenderung dipilih seseorang untuk menerima informasi dari lingkungan dan memproses informasi tersebut. Minat belajar adalah cara seseorang mulai berkonsentrasi, menyerap, memproses, dan menampung informasi yang baru dan sulit. [31]

Suparman mendefinisikan minat belajar sebagai kombinasi dari bagaimana seorang yang menyerap, kemampuan mengatur dan mengolah informasi dalam belajar. Sementara itu menurut James jika minat belajar mengacu pada cara belajar yang palik efektif dan efesien dari seseorang yang baik dalam segi penerimaan, peosws, menyimpan memori dan mengingat kembali. [32]

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan cara yang cenderung dipilih atau dilakukan seseorang dalam melakukan kegiatan berpikir, menyerap informasi, memproses atau mengolah dan memahami suatu informasi serta mengingatnya dalam memori sebagai perolehan informasi dari pengetahuan, keterampilan atau sikapsikap dalam memproses informasi tersebut melalui belajar atau pengalaman.

Minat belajar peserta didik kuat hubungannya dengan karakter, motivasi, ekspresi, dan pola pikir atau pemahaman, faktor genetik dan dampak ekstern atau lingkungan. Dalam penerapannya, minat atau dorongan dalam diri peserta didik terikat dengan apa atau bagaimana peserta didik bisa mengekspresikan dirinya melalui belajar. Secara garis besar minat belajar bermakna kecondongan dan ketertarikan yang tinggi atau kemauan yang besar terhadap suatu hal.

---

[31] Akrim. *"Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa".* (Yogyakarta : CV Pustaka Ilmu Group, 2021), h 18

[32] *Ibid, h* 18.

Peranan minat dalam belajar proses belajar mengajar adalah untuk pemusatan pemikiran dan juga untuk menimbulkan kegembiraan dalam usaha belajar seperti adanya kegairahan hati dapat memperbesar daya kemampuan belajar dan juga membentunya tidak melupakan apa yang dipelajarinya, jadi belajar dengan penuh gairah, minat, dapat membuat rasa kepuasan dan kesenangan tersendiri.[33]

2. Aspek Minat Belajar

Minat memiliki dua aspek yakni: (1) Aspek psikis, yang berfondasi terhadap gagasan yang dikembangkan seseorang dalam bidang yang berhubungan dengan minat. Konsep yang membentuk aspek psikis difondasikan dari pengalaman dan apa yang dapat dipelajari dari lingkungan. (2) Aspek emosional, adalah gagasan yang membentuk konsep emosional dan diakui melalui perilaku terhadap kegiatan atau objek yang memunculkan minat belajar.

3. Fungsi Minat dalam Pembelajaran

Fungsi minat belajar lebih besar sebagai power yang menjadi dorongan siswa untuk belajar. Siswa yang berminat belajar akan mempunyai dorongan untuk terus tekun belajar, berbeda dengan siswa yang perilakunya hanya mendapatkan pelajaran tanpa minat yang tinggi, mereka hanya merespon untuk mau belajar akan tetapi sulit untuk tekun sebab tidak ada dorongannya. Untuk mendapat hasil yang baik dalam pembelajaran, siswa harus memiliki minat belajar sehingga ada dorongan untuk siswa agar terus belajar.

Minat berperan sebagai pendorong kemauan seseorang, penguat gairah dan sebagai penggerak dalam melakukan sesuatu yang berasal dari dalam diri untuk

[33] Sutrisno, "*Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran".* (Malang : Ahli Media Press, 2021), h 11.

mengerjakan suatu dengan maksud dan tujuan tertentu dalam kegiatan sehari-hari. Hal ini dijelaskan oleh Sardiman dalam Achru yang menjelaskan berbagai fungsi minat, sebagai berikut:

a) Menggerakkan manusia untuk melakukan sesuatu, yaitu sebagai pendorong atau mesin yang mengeluarkan energi.
b) Menyatakan arah perlakuan, yaitu ke arah tujuan yang akan digapai.
c) Menyaring perlakuan, yaitu memutuskan perlakuan-perlakuan apa yang sesuai agar mencapai tujuan.

Fungsi minat dalam yang berkaitan dengan pembelajaran adalah:

a) Minat menciptakan attention yang serta merta.
b) Minat memudahkan tercapainya konsentrasi.
c) Minat mencegah gangguan attention dari luar.
d) Minat mempererat pelekatnya bahan pelajaran dalam ingatan.
e) Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian. Faktor yang mempengaruhi banyak jenisnya, tetapi digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstren. Faktor intern adalah faktor yang ada didalam individu seperti faktor kesehatan, bakat perhatian, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang diluar individu seperti keluarga, sekolah dan masyarakat.[34]

[34] Sutrisno, "*Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran".* (Malang : Ahli Media Press, 2021), h 12

Menurut Rita Dunn ada banyak variable yang mempengaruhi cara belajar seseorang diantaranya mencakup faktor - faktor fisik, emosional, sosiologis, dan lingkungan. Sesuai dengan pendapat tersebut, Adi W. Gunawan menyatakan bahwa pada dasarnya gaya belajar setiap orang merupakan kombinasi dari semua lima minat belajar berikut ini:

a. Lingkungan : suara, cahaya, temperatur, dan minat belajar;
b. Emosi : minat, keuletan, tanggung jawab, dan struktur;
c. Sosiologi : sendiri, berpasangan, kelompok, tim, dan dewasa;
d. Fisik : cara pandang, pemasukan, waktu, dan mobilitas;
e. Psikologis : global/analitik, otak kiri-kanan, dan implusif/reflektif.[35]

5. Indikator Minat Belajar

Minat belajar tidak hanya berpusat pada skill, namun juga berpusat pada apakah seseorang menentukan tujuan pemahaman (tujuan belajar), yang intinya adalah mempelajari suatu skill baru dengan baik, atau tujuan manifestasi, yang berfokus dalam menunjukkan atau mendemonstrasikan skill terhadap orang lain. Dengan demikian orang yang mempunyai keperluan kinerja yang tinggi berbeda dari orang lain dalam cara berikut:

a. Mereka mencari tanggung jawab pribadi untuk mencari jalan keluar dari suatu persoalan. Ini bermakna mereka memilih ide/gagasan untuk menciptakan hasil, terkadang bahkan ketika itu bukan persoalan mereka.

[35] Akrim. *"Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa".* (Yogyakarta : CV Pustaka Ilmu Group, 2021), h 19.

b. Mereka menentukan tujuan akurat yang kompleks. Mereka dengan dinamis yang tinggi dengan keinginan untuk memonitor keberhasilan mereka sendiri, mereka tidak ingin mencapai sesuatu atau apapun secara tidak sengaja atau hanya kebetulan.

c. Mereka ingin memajukan diri, sehingga mereka memutuskan tujuan yang kompleks akan tetapi yang mereka anggap mempunyai setidaknya peluang 50% untuk diraih.

Indikator minat belajar ada empat, yakni sebagai berikut:

a. Perasaan senang

Seseorang yang memiliki perasaan senang atau suka dalam hal tertentu ia cenderung mengetahui hubungan antara perasaan dengan minat. Perasaan senang dapat dilihat dengan peserta didik tersebut akan terus belajar mengenai ilmu yang disukainya (tidak terpaksa). [36]

Seorang peserta didik yang mempunyai rasa tertarik atau senang terhadap mata pelajaran IPA, maka peserta didik tersebut akan mendapatkan pelajaran tersebut dengan suka hati, konsisten mempelajarinya, tidak ada rasa terpaksa dalam belajar dan tidak bosan akan pelajaran IPA itu sendiri. Dalam penelitian ini instrumen yang menandakan indikator perasaan senang adalah:

1) Opini peserta didik mengenai pembelajaran IPA

2) Feeling peserta didik selama ikut pembelajaran IPA

b. Ketertarikan siswa

Minat bisa berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong kita cenderung atau rasa tertarik pada orang, benda, atau kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Orang yang memiliki minat yang

[36] *Ibid*, h 31

tinggi terhadap sesuatu akan terdapat kecenderungan yang kuat tertarik pada guru dan mata pelajaran yang diajarkan. Sehingga perasaan tertarik merupakan indikator yang menunjukkan minat seseorang.

Peserta didik yang mempunyai interest terhadap pembelajaran IPA, ia akan bergerak untuk memburu tantangan pada isi pelajaran yang dibahas khususnya mata pelajaran IPA, mencari fenomena sesuai dengan keadaan terkini yang berhubungan dengan mata pelajaran IPA dan secara konsisten akan mengkaji materi pelajaran itu.

Sub indikator dari ketertarikan siswa adalah:

1. Keingintahuan peserta didik saat ikut dalam pembelajaran IPA
2. Pemahaman peserta didik saat diberi tugas oleh guru.

c. Attention (Perhatian) siswa

Adanya perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lain. Dalam hal ini dapat dinyatakan bagaimana attention siswa saat menghadiri kelas dan saat berdiskusi. Seorang siswa yang memiliki attention terhadap pembelajaran, ia pasti akan berjuang keras untuk mendapatkan hasil yang baik yakni akan memberi attention lebih, memiliki fokus dalam belajar dan mengikuti materi dari guru serta menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Sub indikator dari attention siswa adalah:

1. Attention saat menghadiri kelas IPA
2. Attention siswa saat diskusi di kelas IPA[37]

[37] *Ibid*, h 32.

d. Keikutsertaan siswa

Keikutsertaan siswa terhadap suatu objek tertentu yang menyebabkan siswa tersebut tertarik dan senang untuk mengerjakan atau melakukan aktivitas dari objek tersebut. Dari hal ini dapat dilihat apakah siswa tersebut tahu akan pentingnya belajar di luar Pendidikan formal.

Sub indikator dari keikutsertaan adalah:

1. Menyadari akan pembelajaran belajar di rumah
2. Aktivitas siswa sebelum dan sesudah menghadiri kelas IPA.

E. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

1. Pengertian

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains dalam arti sempit sebagai sebagai disiplin ilmu dari *physical* dan *life sciences.* IPA berupaya membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasaan dan pemahamannya tentang alam dan seisinya yang penuh dengan rahasia yang tak habis-habisnya. IPA adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam. [38]

IPA membahas tentang gejala-gelaja alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Powler bahwa IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen.[39]

---

[38] Usman Samatoa. *"Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar".*(Jakarta: PT Indeks, 2018) h, 1

[39] *Ibid*, h 3

2. Perlunya IPA Diajarkan di Sekolah Dasar

Setiap guru harus paham akan alasan mengapa IPA diajarkan disekolah dasar. Ada berbagai alasan yang menyebabkan satu mata pelajaran itu dimsukkan ke dalam kurikulum suatu sekolah.

IPA melatih anak berfikir kritis dan objektif. Pengetahuan yang benar artinya pengetahuan yang dibenarkan menurut tolak ukur kebeneran ilmu, yaitu rasional dan objektif. Rasional artinya masuk akal atau logis, diterima oleh akal sehat. Objektif artinya sesuai dengan objeknya, sesuai dengan kenyataan atau sesuai dengan pengalaman pengamatan melalui panca indera.[40]

Dengan pengertian ini, maka IPA dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang sebab dan akibat kejadian-kejadian yang ada di alam ini. Berdasarkan teori-teori diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan pengamatan, percobaan dan penyimpulan yang dilakukan oleh manusia.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan., belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui mengumpulkan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.[41]

---

[40] *Ibid*, h 4

[41] Sugiyono, "*Metode Penelitian Pendidikan*", (Bandung:Alfabeta, 2018), h 96

Berdasarkan pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis adalah pernyataan atau jawaban awal dan bersifat sementara yang kebenerannya belum dapat dipastikan tanpa adanya pembuktian terlebih dahulu dari fakta-fakta yang diperoleh dari hasil penelitian.

Dalam penelitian ini penulis merumuskan atau menyimpulkan hipotesis sebagai berikut :

a. Ho : Tidah ada pengaruh signifikan dari media kuis interaktif tehadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA Kelas V MI Al-Hikmah.
b. Ha : Terdapat pengaruh signifikan dari media kuis interaktif terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA Kelas V MI Al-Hikmah.

DAFTAR PUSTAKA

Amiroh. (2020). *Mahir Membuat Media Interaktif* . Yogyakarta: Pustaka Ananda Surya .

BIBLIOGRAPHY Akrim. (2021). *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa* . Yogyakarta : CV Pustaka Ilmu Group .

Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* . Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif.* Semarang: Fatawa Publishing

Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model . *Education Journal* , Vol. 3, No. 1.

Carreon, J. R. (2018). Facebook as Integrated Blended Learning Tool in Technology and Livelihood Education Exploratory. *International Journal of Educational Technology* , Vol. 5, No. 2.

Dian Oktafiani, L. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV. Vo. 8, No. 3.

BIBLIOGRAPHY Ghafur, A. H. (2017). *Arsitektur Mutu Pendidikan Indonesia.* Jakarta : Bumi Aksara.

Hanul Fikri, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Yogyakarta* : Samudra Biru

Ifrianti, S. (2018). Membangun Kompetensi Pedagogik dan Keterampilan Dasar Mengajar Bagi Mahasiswa Lessin Study. *Jurnal Terampil* , Vol. 5, No.1 .

Marlina, A. W. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI.* Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Netriwati, M. S. (2017). *Media Pembelajaran Matematika.* Bandar Lampung : Permata Net .

Nuryadi, d. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian.* Yogyakarta : Mercu Buana .

Ramdhona, R. (2019). *8 Jam Pintar Membuat Kuis Berbasis ICT Bagi Guru.* Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Roqib. (2019). *Ilmu Pendidikan Islam* . Yogyakarta : LKS Printing Cemerlang .

Rosyid, Z. (2020). *Ragam Media Pembelajaran* . Malang : CV. Literasi Nusantara Abadi.

Samatoa, U. (2018). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.* Jakarta : PT Indeks .

Shoffan. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi.* Jawa Timur .

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D).* Bandung : Alfabeta.

Supardi. (2017). *Statistik Penelitian Pendidikan* . Depok: Rajawali Pers .

Suryani, N. (2020). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sutrisno. (2021). *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran.* Malang: Ahli Media Press.

Tuti Khairani H, d. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan.* Tahta Media Group .

Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan.* Jakata : PT. Fajar Interpratama Mandiri .

Zain, A. A. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Power Point Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD . Vol. 8, No. 1 .