

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS
MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA PADA SISWA KELAS IV
DI SD NEGERI 101805 BATU REJO**

Apria Cahyani¹, Arrini Shabrina Anshor², Beta Rapita Silalahi³, Safrida Napitupulu⁴

^{1,2,3,4} PGSD, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Indonesia

E-mail: 1apriacahyani@umnaw.ac.id, 2shabrinaansh@umnaw.ac.id,
3betarapitasilalahi@umnaw.ac.id, 4safridanapitupulu@umnaw.ac.id.

ABSTRACT

The background of this research is based on the fact that students' interest in learning in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject, especially in the material "My Indonesia is Rich in Culture," is still relatively low, which is indicated by the lack of active participation, enthusiasm in learning, and learning outcomes have not reached the minimum completion criteria (KKM) or learning outcomes are still relatively low. The interactive learning model was created to create a more interesting, active, and collaborative learning atmosphere so that it is expected to increase student involvement in the learning process. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Nonequivalent control group design. The research subjects were 40 fourth-grade students divided into two groups, namely class IVA as an experimental class using an interactive learning model and class IVB as a control class using a conventional learning model. Data were collected through observation and questionnaires on students' learning interests before and after treatment (pretest and posttest). Data analysis was conducted using normality test, homogeneity test, and t-test with the help of SPSS version 25 program. The results showed that there was a significant difference between the pretest and posttest results in the experimental class compared to the control class. The average value of students' learning interest in the experimental class increased significantly after the interactive learning model was implemented. Thus, it can be concluded that the interactive learning model has a positive and significant effect on increasing students' learning interest in the Natural Sciences subject with the material My Indonesia is Rich in Culture.

Keywords: Interactive learning model, Learning interest, Science, My Indonesia is Rich in Culture, Elementary School.

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini di dasarkan pada fakta yang di temukan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi “Indonesiaku Kaya Budaya,” masih tergolong rendah, yang ditunjukan oleh kurangnya partisipasi aktif, antusiasme dalam pembelajaran, dan hasil belajar belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau hasil belajar masih tergolong rendah. Model pembelajaran interaktif di buat untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan kolaboratif sehingga di harapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Nnn Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi Eksperimen (Eksperimen semu) dan desain Nonequivalent control group desain. Subjek penelitian adalah 40 siswa kelas IV yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas IVA sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran interaktif dan kelas IVB sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan (pretest dan posttest). Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t dengan bantuan program SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat secara signifikan setelah diterapkan model pembelajaran interaktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya.

Kata kunci: Model pembelajaran interaktif, Minat belajar, IPAS, Indonesiaku Kaya Budaya, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia

sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang

kehidupan di masa yang akan datang. (Rangkuti & Sukmawarti, 2022) Dunia pendidikan harus mengubah sistem pendidikan agar dapat bertahan pada masa yang akan datang (Nasution & Darwis, 2022).

Pengertian pembelajaran menurut ketentuan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, Tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.

Menurut (Karina & Sujarwo, 2023) pembelajaran abad-21 ini berpusat pada proses perkembangan khususnya di Era Revolusi 4.0 yang mengutamakan pengaplikasian dalam aktivitas pembelajaran. Sedangkan menurut (Sukmawarti et al., 2022) pembelajaran dibutuhkan dalam rangka mempersiapkan siswa untuk menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yaitu berfikir kritis, berpikir kreatif, berkomunikasi dan berkolaborasi. Pembelajaran merupakan bentuk interaksi, integrasi dan interkoneksi antara pendidik dengan peserta didik

yang dalam pelaksanaannya mengacu kepada instrumen yang telah ditetapkan yaitu sebuah kurikulum. Menurut (Landong, 2023) kurikulum adalah rencana atau program pendidikan yang mencakup tujuan, materi, metode, serta penilaian yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kurikulum merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan, dan sekaligus digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada Pendidikan. Pembelajaran dengan tujuan agar terjadinya perubahan kearah yang lebih baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan merupakan sarana yang tepat dalam membentuk generasi yang pintar, kreatif, dan berkarakter. Didalam suatu proses pendidikan faktor terpenting untuk mempengaruhi keberhasilan belajar siswa yaitu model pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Salah satu program inisiatif menteri pendidikan dan kebudayaan bapak Nadiem Makarim adalah merdeka belajar yang ingin menciptakan suasana belajar yang bahagia. Tujuan merdeka belajar adalah agar guru, siswa dan orang tua

dapat memiliki suasana yang menyenangkan (Saleh, 2020).

Minat menjadi salah satu faktor utama dalam mencapai tujuan, karena minat yang muncul dalam diri seorang akan memunculkan perhatian dalam menjalankan suatu kegiatan dengan bersemangat dalam proses pembelajaran. Minat menjadi motor penggerak proses pembelajaran guna tercapainya tujuan. yang di inginkan, jika tidak ada minat maka tujuan kesulitan dala mencapai suatu tujuan pembelajaran (Shaleh & Wahab, 2022). Minat belajar adalah dorongan internal yang mendorong individu untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman. Minat ini muncul dari hasrat untuk mengetahui dan memahami berbagai hal, yang berfungsi sebagai pendorong bagi peserta didik untuk lebih serius dalam proses belajar mereka.

Keaktifan siswa di dalam kelas adalah salah satu indikator terpenting dari keberhasilan proses pendidikan. Kegiatan ini mendorong siswa untuk aktif secara fisik, mental, dan emosional selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam konteks pengajaran IPAS, terutama

dalam materi "Indonesiaku kaya budaya", partisipasi siswa sangat penting untuk keberhasilan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang efektif mampu meningkatkan minat belajar siswa, yang nantinya akan berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu mendorong serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya (Iskandar, 2012).

Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 101805 Batu Rejo, ditemukan fakta bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi "Indonesiaku Kaya Budaya," masih tergolong rendah, hal ini ditunjukkan melalui beberapa indikator, seperti rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Kurangnya antusiasme dalam mengikuti diskusi kelas. Rendahnya hasil evaluasi formatif

pada materi tersebut, dan hanya terdapat 30% hasil belajar siswa dengan kriteria KKM 75, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Salah satu penyebab utama dari rendahnya minat belajar ini adalah penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif dan interaktif, sehingga siswa menjadi cepat bosan saat pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran interaktif telah dikenal sebagai salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar, seperti melalui diskusi, kerja kelompok, simulasi, atau penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan model pembelajaran interaktif diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, relevan, menarik, dan dapat meningkatkan minat belajar sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk mempelajari materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sukmawarti et al., 2021) Inovasi-Inovasi pembelajaran yang

menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia. Saat ini, perkembangan teknologi berkembang pesat. (Hidayat et al., 2021) Di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam penyajian materi pelajaran dan dapat juga dimanfaatkan sebagai teknologi interaksi pembelajaran antara guru dan siswa (Sukmawarti et al., 2018). Pesatnya perkembangan teknologi memudahkan tenaga pendidik dalam membuat dan menggunakan model-model pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SD Negeri 101805 Batu Rejo. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar,

khususnya dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan yang inovatif.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang di gunakan dalam peneltian ini adalah metode kuasi eksperimen (*Quaisy Eksperimental*). Experimen semu merupakan bentuk desain yang melibatkan dua kelompok dimana salah Satu kelompok sebagai kelompok eksperimen dan satu kelompok lainnya sebagai kelompok kontrol (Rukminingsih dkk., 2020). Desain penelitian yang digunakan adalah desain *Nonequivalent control group design*, kedua kelompok diberikan kuesioner sebelum dan kuesioner sesudah. Kemudian kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diberikan perlakuan yang berbeda kemudian hasilnya dibandingkan (Rukminingsih dkk., 2020).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan utama mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran interaktif terhadap peningkatan minat belajar siswa selama proses pembelajaran mata pelajaran IPAS materi "Indonesiaku Kaya Budaya" di kelas IV

SD Negeri 101805 Batu Rejo. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran interaktif memiliki dampak signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS "Indonesiaku Kaya Budaya." Berdasarkan hasil uji-t yang diperoleh, tingkat signifikansi berada di antara 0,001 dan 0,05, yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah percobaan dilakukan. Dengan cara ini, hipotesis alternatif (H_a) dirumuskan dan hipotesis nol (H_0) dirumuskan. Setelah model interaktif diterapkan, peneliti mengumpulkan data pretes dan posttest, lalu melakukan serangkaian analisis: uji normalitas Shapiro-Wilk membuktikan data berdistribusi normal, uji homogenitas Levene menunjukkan varians kedua kelas setara, dan ujiindependent-sample t-test pada nilai posttest menghasilkan signifikansi 0,001, jauh di bawah batas 0,05. Hasil ini membuat hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, sehingga terbukti bahwa model pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan metode konvensional. Dengan kata lain,

penerapan model interaktif menjadikan siswa lebih aktif, terlibat, dan termotivasi selama pembelajaran materi “Indonesiaku Kaya Budaya” di kelas IV SD Negeri 101805 Batu Rejo.

Hasil ini mengindikasikan bahwa siswa yang belajar melalui model pembelajaran interaktif menunjukkan peningkatan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Hal ini karena pembelajaran interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama dalam kelompok, serta mengaitkan materi dengan pengalaman pribadi. Keaktifan ini menumbuhkan rasa ingin tahu, keterlibatan emosional, dan kepuasan dalam belajar yang berdampak positif terhadap minat belajar (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, siswa di kelas kontrol cenderung pasif dan hanya menerima informasi dari guru tanpa banyak berinteraksi. Hal ini menyebabkan minat belajar mereka tidak meningkat secara signifikan. Sebaliknya, siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan antusiasme belajar, terlihat dari hasil posttest yang

lebih tinggi dan aktivitas mereka selama pembelajaran berlangsung.

Selain itu, model pembelajaran interaktif mendukung prinsip student-centered learning, yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk menemukan pengetahuan melalui diskusi, simulasi, permainan edukatif, dan penggunaan media digital. Dengan strategi ini, suasana kelas menjadi lebih dinamis dan kondusif bagi terciptanya pembelajaran bermakna (Rusman, 2019).

Model pembelajaran interaktif yang digunakan dalam penelitian ini dibuat untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Dalam proses pembelajaran, guru mengajak siswa untuk bertanya, menjawab, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Tujuannya adalah agar siswa lebih aktif mengikuti pelajaran, semakin penasaran dengan materi yang dipelajari, serta lebih semangat dalam belajar. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya berbicara dengan guru dan teman sekelas, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas belajar yang mendorong siswa untuk

berpikir secara kritis dan bekerja sama. Menurut Mslh dan Roslaeni (2024) model pembelajaran interaktif akan dapat dipahami oleh peserta didik sebagai pembelajaran yang menitik beratkan pada komunikasi antar peserta didik maupun guru dengan peserta didik melalui interaksi langsung dengan sumber belajarnya. Komunikasi dapat terjalin dari pemberian stimulus-stimulus untuk menggali pertanyaan-pertanyaan siswa sebagai ungkapan rasa ingin tahu siswa terhadap pengetahuan yang akan dipelajari. Selanjutnya, Fitdausia dkk (2023) menambahkan bahwa pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, guru sebagai pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yaitu interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Dimana siswa belajar mengajukan pertanyaan, mencoba merumuskan pertanyaan, dan mencoba menemukan jawaban terhadap pertanyaannya sendiri dengan melakukan kegiatan observasi (penyelidikan). Dengan

cara seperti itu siswa atau anak menjadi kritis dan aktif belajar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 101805 Batu Rejo”. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui analisis statistik menggunakan uji independent sample t-test, yang menunjukkan hasil signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan model pembelajaran interaktif. Minat belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat secara nyata dibandingkan kelas kontrol. Siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya. Aktivitas belajar seperti berdiskusi, bertanya, dan bekerjasama dalam kelompok membuat siswa terlibat secara penuh

dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran interaktif menciptakan suasana belajar yang hidup dan menyenangkan. Melalui interaksi antara guru dan siswa serta antar siswa, pembelajaran menjadi lebih komunikatif, membangkitkan rasa ingin tahu, dan mengarahkan siswa untuk berpikir kritis serta mandiri. Hal ini sejalan dengan tujuan kurikulum merdeka belajar, yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Keterlibatan aktif siswa menjadi kunci meningkatnya minat belajar, yang tampak dari perubahan perilaku selama pembelajaran siswa menjadi lebih percaya diri, senang bertanya, dan mampu menyampaikan ide. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dan stimulus visual seperti video budaya ikut membantu menarik perhatian siswa. Kendala dalam penerapan model pembelajaran interaktif antara lain adalah keterbatasan waktu pembelajaran, kurangnya kesiapan beberapa siswa dalam berpartisipasi aktif, serta keterbatasan media dan alat bantu pembelajaran. Namun, kendala ini tidak menghambat keseluruhan proses dan tetap memberikan hasil yang valid dan positif. Dengan demikian, model

pembelajaran interaktif sangat layak dijadikan alternatif pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa, terutama pada materi-materi yang membutuhkan keterlibatan aktif dan apresiasi terhadap keragaman budaya seperti pada mata pelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, Sukmawarti, & Suwanto. (2021). The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, 2021(1), 1–6.
- Iskandar. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Gaung Persada Press.
- Karina, & Sujarwo. (2023). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Masalah Pada Materi Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang. *jurnal penelitian pendidikan MIPA*, 7.
- Landong, A. (2023). *Pengembangan kurikulum sekolah dasar* (pertama). Jejak Pustaka.
- Nasution, M. F., & Darwis, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Tema 1 Subtema 1 Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 068074 Medan Denai. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 61. <https://doi.org/10.30742/tpd.v4i2.1807>
- Rangkuti, & Sukmawarti. (2022). *Problematika Pemberian Tugas*

Matematika dan Kecakapan
Hidulam Pembelajaran Daring.
Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(2),
593–600.
<https://irje.org/index.php/irje>

Saleh, M. (2020). Merdeka belajar di
tengah pandemi Covid-19.
Prosiding Seminar Nasional
Hardiknas, 1, 51–56.

Shaleh, A. R., & Wahab, M. A. (2022).
Psikologi Suatu Pengantar dalam
Perspektif Islam. Prenada Media.

Sukmawarti, Hidayat, Firmansyah, &
Mujib, A. (2018). IbM GURU
CERDAS GEOGEBRA. *Amaliah:*
Jurnal Pengabdian Kepada
Masyarakat, 1(2), 52–59.
[https://doi.org/10.32696/ajpkm.v1](https://doi.org/10.32696/ajpkm.v1i2.191)
i2.191

Sukmawarti, Hidayat, & Lili Amelia
Putri. (2022). Workshop
Worksheet Berbasis Budaya bagi
Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung
Morawa. *PaKMas: Jurnal*
Pengabdian Kepada Masyarakat,
2(1), 202–207.
[https://doi.org/10.54259/pakmas.](https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.848)
v2i1.848

Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto.
(2021). Desain Lembar aktivitas
Siswa Berbasis Problem Posing
pada Pembelajaran Matematika
SD. *Jurnal MathEducation*
Nusantara, 4(1), 10–18.
[http://jurnal.pascaumnaw.ac.id/in](http://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/118/104)
dex.php/JMN/article/view/118/10
4