

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PETA KEBUDAYAAN INDONESIA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SD INPRES TINGGIMAE

Salsabila¹, Putri Nailah Pratiwi², Herda³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Makassar

¹salsabilacaca8979@gmail.com, ²putrinailahpratiwi@gmail.com,

³herdaerda98@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using interactive learning media on the learning interest of fifth-grade students at SD Inpres Tinggimae. This study employs a quantitative approach using a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest design. The research subjects were all fifth-grade students in a single class, selected using total sampling. Data collection techniques included a learning interest questionnaire administered before (pretest) and after the intervention (posttest), supplemented by observation and documentation. The research instruments were first tested for validity and reliability, with results indicating the instruments were valid ($r = 0.581$; $p = 0.004$) and reliable (Cronbach's Alpha = 0.860). Data analysis was conducted using the JASP software through normality tests and hypothesis testing. The results of the Shapiro–Wilk normality test indicated that the data were not normally distributed ($p = 0.049$), so the analysis proceeded using the Wilcoxon Signed-Rank Test. The results of the hypothesis test showed a significance level of $p = 0.002$ ($p < 0.05$), indicating a significant difference in students' learning interest before and after the use of interactive learning media. Thus, it can be concluded that the use of interactive learning media has a significant effect on students' interest in learning. Interactive learning media has been shown to create a more engaging and interactive learning environment that actively involves students. Therefore, it can serve as an innovative and effective alternative learning strategy to enhance students' interest in learning in elementary school.

Keywords: Interactive Media, Cultural Map, Learning Interest

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa kelas V SD Inpres Tinggimae. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-experimental design melalui desain one-group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah satu kelas dengan teknik total sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan angket minat belajar yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest), serta didukung dengan observasi dan

dokumentasi. Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya, dimana hasil menunjukkan instrumen valid ($r = 0,581$; $p = 0,004$) dan reliabel (Cronbach's Alpha = 0,860). Analisis data dilakukan menggunakan *software* JASP melalui uji normalitas dan uji hipotesis. Hasil uji normalitas Shapiro–Wilk menunjukkan data tidak berdistribusi normal ($p = 0,049$), sehingga analisis dilanjutkan menggunakan uji Wilcoxon Signed-Rank Test. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $p = 0,002$ ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa. Media pembelajaran interaktif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan melibatkan siswa secara aktif, sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Interaktif, Peta Kebudayaan, Minat Belajar

A. Pendahuluan

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, fokus, serta mampu memahami materi dengan lebih baik. Namun, pada kenyataannya, minat belajar siswa masih tergolong rendah, terutama pada materi yang bersifat konseptual seperti kebudayaan Indonesia. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta penggunaan media yang kurang menarik dan kurang variatif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya

keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Kartiani et al. 2023).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan siswa. Salah satu alternatif solusi adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena melibatkan siswa secara langsung melalui tampilan visual dan interaksi. Penggunaan media interaktif terbukti dapat meningkatkan minat belajar serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Amalia et al. 2024). Secara teoritik, minat belajar berkaitan

dengan perhatian, rasa senang, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif seperti peta kebudayaan Indonesia dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan kontekstual. Media visual interaktif juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan daya tarik pembelajaran (Sari and Putra 2021).

Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Hidayat & Nugroho, 2020). Media berbasis visual dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta meningkatkan partisipasi siswa secara aktif dalam pembelajaran (Zahra et al., 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif peta kebudayaan Indonesia terhadap minat

belajar siswa kelas V SD Inpres Tinggimae. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif serta menjadi referensi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-experimental design, yaitu desain (*one-group pretest-posttest*). Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa dengan cara membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan pada satu kelompok yang sama. Desain ini dinilai efektif untuk mengukur perubahan yang terjadi akibat suatu perlakuan dalam pembelajaran. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Inpres Tinggimae yang berjumlah satu kelas. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik (*total sampling*), karena seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian agar hasil yang diperoleh lebih representatif terhadap kondisi kelas secara keseluruhan.

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket minat belajar yang diberikan dalam dua tahap, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Angket disusun berdasarkan indikator minat belajar yang meliputi perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan angket sebagai instrumen penelitian terbukti efektif dalam mengukur aspek afektif siswa, termasuk minat belajar.

Selain angket, digunakan pula teknik observasi untuk melihat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung serta dokumentasi sebagai data pendukung. Observasi dilakukan untuk memperkuat data kuantitatif dengan melihat perilaku nyata siswa dalam pembelajaran.

Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan keakuratan data. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi (*product moment*), sedangkan uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach Alpha. Instrumen yang valid dan reliabel sangat penting dalam

penelitian pendidikan agar data yang diperoleh dapat dipercaya.

Analisis data dilakukan menggunakan *software* analisis JASP melalui beberapa tahap, yaitu uji normalitas sebagai uji prasyarat, kemudian dilanjutkan dengan uji *t* berpasangan atau (*paired sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Jika data berdistribusi normal, maka digunakan uji (*paired sample t-test*), dan jika data tidak berdistribusi normal, maka dilakukan uji alternatif dari (*uji paired sample t-test*), yaitu Wilcoxon signed-rank. Karena data berasal dari subjek yang sama dalam dua kondisi yang berbeda (*pretest* dan *posttest*).

Dengan metode ini, diharapkan dapat diketahui secara jelas pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif peta kebudayaan Indonesia terhadap minat belajar siswa kelas V SD Inpres Tingimae, sehingga dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan

media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa kelas V SD Inpres Tinggimae. Analisis data dilakukan menggunakan *software* JASP melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, dan uji hipotesis. Hasil menunjukkan instrumen valid ($r = 0,581$; $p = 0,004$) dan reliabel ($\alpha = 0,860$). Uji normalitas Shapiro–Wilk menunjukkan data tidak berdistribusi normal ($p = 0,049$), sehingga digunakan uji Wilcoxon. Hasil uji hipotesis menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest ($p = 0,002$).

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

Pearson's Correlations

		Pearson's <i>r</i>	<i>p</i>
Pre Test	- Post Test	0.581	.004

Berdasarkan tabel hasil uji validitas menggunakan korelasi Pearson, diperoleh nilai $r = 0,581$ dengan $p = 0,004$. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa instrumen angket minat belajar dinyatakan valid. Hal ini berarti setiap butir pernyataan

dalam angket mampu mengukur konstruk minat belajar secara tepat.

Penelitian terbaru juga menegaskan bahwa instrumen dengan korelasi signifikan menunjukkan kualitas pengukuran yang baik dan layak digunakan dalam penelitian pendidikan (Banu and Rahman 2025).

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Frequentist Scale Reliability Statistics

Coefficient	Estimate
Cronbach's α	0.860

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas, nilai Cronbach's Alpha = 0,860. Nilai ini lebih besar dari 0,70 sehingga instrumen dinyatakan reliabel dengan tingkat konsistensi tinggi. Cronbach's Alpha digunakan untuk mengukur konsistensi internal suatu instrumen, dan nilai di atas 0,70 menunjukkan reliabilitas yang baik (Ferdiani and Harianto 2024).

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Instrumen

Test of Normality (Shapiro-Wilk)

		W	p
Pre Test	- Post Test	0.914	.049

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro–Wilk menunjukkan nilai signifikansi sebesar $p = 0,049$. Karena nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi $0,05$ ($p < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian tidak berdistribusi normal. Sehingga tidak memenuhi asumsi dasar untuk penggunaan uji parametrik.

Oleh karena itu, analisis selanjutnya perlu menggunakan pendekatan statistik nonparametrik seperti Wilcoxon signed-rank agar hasil pengujian tetap valid dan tidak bias (Siregar 2026).

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Instrumen Menggunakan Wilcoxon

Paired Samples T-Test

Measure 1	Measure 2	W	z	p
Pre Test	- Post Test	17.50	- 3.119	.002

Note. Wilcoxon signed-rank test.

Berdasarkan tabel hasil uji Wilcoxon, diperoleh nilai $Z = -3,119$ dengan $p = 0,002$. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari $0,05$ ($p < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan, yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif, memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perubahan minat belajar siswa.

Secara statistik, nilai p yang lebih kecil dari $0,05$ menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, sehingga perbedaan yang terjadi bukan disebabkan oleh kebetulan semata, melainkan akibat dari perlakuan yang diberikan (Khairiyah et al. 2025).

D. Pembahasan

Jadi, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan. Hal ini dibuktikan melalui uji validitas yang memperoleh nilai $r = 0,581$ dengan $p = 0,004$, sehingga seluruh item angket dinyatakan valid karena mampu mengukur minat belajar siswa secara tepat. Selain itu,

hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,860, yang menandakan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa data yang diperoleh dalam penelitian dapat dipercaya dan layak untuk dianalisis lebih lanjut. Hal ini sejalan dengan penelitian terbaru yang menyatakan bahwa instrumen dengan nilai signifikansi $p < 0,05$ dan koefisien reliabilitas di atas 0,70 memiliki kualitas pengukuran yang baik (Putri and Handayani 2021).

Selanjutnya, hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro–Wilk menunjukkan nilai $p = 0,049$, yang berarti data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik, yaitu menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test. Penggunaan uji ini dinilai tepat karena dapat digunakan untuk membandingkan dua data yang berpasangan dan tidak memenuhi asumsi normalitas.

Hal ini didukung oleh penelitian terbaru yang menyatakan bahwa pengujian Wilcoxon Signed-Rank Test merupakan alternatif dari uji paired sample t-test ketika data tidak berdistribusi normal, serta dapat digunakan untuk membandingkan dua

sampel yang saling berpasangan (pretest dan posttest) dalam satu kelompok (Farisyah, Sulaimon, and Sodiq 2025).

Selain itu, penelitian lain juga menegaskan bahwa uji nonparametrik digunakan ketika data tidak memenuhi asumsi distribusi normal, sehingga analisis tetap dapat dilakukan secara valid tanpa melanggar prinsip statistik (Widiana, Sriwijayasih, and Aju 2025).

Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai $Z = -3,119$ dengan $p = 0,002$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memberikan pengaruh nyata terhadap minat belajar siswa. Secara statistik, nilai $p < 0,05$ mengindikasikan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, sehingga perubahan yang terjadi merupakan akibat dari perlakuan yang diberikan, bukan karena kebetulan semata. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan aspek afektif siswa, khususnya minat belajar.

Secara lebih mendalam, hasil ini menunjukkan bahwa media

pembelajaran interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, mendorong partisipasi aktif, serta meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis aktivitas memungkinkan siswa terlibat secara kognitif maupun emosional, sehingga memperkuat minat belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti animasi dan *software* digital, dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan interaksi siswa dengan materi pembelajaran (Raudah, Suriansyah, and Cinantya 2024).

Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih aktif dan tidak monoton (Ali et al. 2025).

Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui perbedaan

hasil sebelum dan sesudah perlakuan (Andani and Arifin 2026).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan, yaitu valid dan reliabel, sehingga layak digunakan dalam mengukur minat belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik Wilcoxon Signed-Rank Test. Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif ($p < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa.

Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, variatif, dan berpusat pada siswa. Karakteristik media yang

menggabungkan unsur visual, audio, serta aktivitas interaktif menjadikan proses pembelajaran tidak lagi monoton, tetapi lebih hidup dan bermakna. Hal ini mendorong keterlibatan siswa secara aktif, baik secara kognitif melalui pemahaman materi, maupun secara emosional melalui rasa senang, tertarik, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, media interaktif juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara langsung, mengeksplorasi materi, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan mendalam.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Media ini dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, meningkatkan motivasi dan perhatian siswa, serta mendorong terciptanya interaksi yang lebih aktif antara siswa dengan materi maupun dengan lingkungan belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif

strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Amna, Sheyvilda Dea Fenica, Welsa Aini, and Akhmad Faisal Hidayat. 2025. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." 3(1):1–6.
- Amalia, Mega, Muhamad Virgi Pratama, Niken Ayu Pratiwi, and Ari Fujiarti. 2024. "Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD." 4(01):39–47.
- Andani, Fitri, and Zainal Arifin. 2026. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR DAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA." 6(1):177–88.
- Banu, Edigius Paulus, and Diniy Hidayatur Rahman. 2025. "UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS ALAT UKUR PENELITIAN: RESILIENSI AKADEMIK PADA SISWA SMP Abstrak VALIDITY AND RELIABILITY TESTING OF A RESEARCH INSTRUMENT: ACADEMIC RESILIENCE AMONG JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS Abtract."

- 14(1):110–18.
- Farisyah, Ulfi, Jamiu Temitope Sulaimon, and Jafar Sodiq. 2025. "Dynamic Assessment Strategies for Enhancing Reading." 3(1):1–12.
doi:10.26877/educalingua.v3i1.1673.
- Ferdiani, Rosita Dwi, and Wahyudi Harianto. 2024. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen E – Modul Berbasis Microlearning Dengan Strategi Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Penyandang Tuna Rungu." 6(1):1–6.
- Kartiani, Baiq Sarlita, Lalu Paozan Maulana, M. Samsul Hadi, and Lalu Jaswandi. 2023. "Peningkatan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD." 9:34–40.
- Khairiyah, Sekar Kinasih, Elviana, Yeni Afrida, and Arjoni. 2025. "EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK TERHADAP KETERAMPILAN PEMANFAATAN WAKTU LUANG YANG EFEKTIF DAN EFISIEN SISWA DI SMK." 5.
doi:10.55352/bki.v5i2.2225.
- Putri, Ridha Aulia, and Sri Lestari Handayani. 2021. "Pengembangan Media SiMach Land Berbasis Android Di Sekolah Dasar." 5(4):2541–49.
- Raudah, Syufi, Ahmad Suriansyah, and Celia Cinantya. 2024. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar." (2021):2092–97.
- Sari, N., and A. Putra. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(4):1230.
doi:10.31004/basicedu.v5i4.1230.
- Siregar, Torang. 2026. "Analysis of Normality Test and Homogeneity Test in Quantitative Research." (1):1–38.
- Widiana, Dika Rahayu, Imaniah Sriwijayasih, and Irma Rustini Aju. 2025. "Jurnal Teknologi Maritim The Use of the Wilcoxon Signed Rank Test in Analyzing the Difference in Test Scores Before and After Digital Marketing Training ." 8(2).
doi:10.35991/jtm.v8i2.73.