

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN LAYAR
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA KELAS V DI SDN 025
SAMARINDA UTARA**

SKRIPSI



Oleh :

ANA FAJAR WATI

NPM. 2286206003

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYAGAMA MAHAKAM
SAMARINDA**

2026

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN LAYAR
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA KELAS V DI SDN 025
SAMARINDA UTARA**

SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapat gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh :

ANA FAJAR WATI

NPM. 2286206003

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYAGAMA MAHAKAM
SAMARINDA**

2026

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ana Fajar Wati
NPM : 2286206003
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Layar
Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa
Kelas V Di SDN 025 Samarinda Utara”

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat-pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Samarinda, 8 April 2026

Yang menyatakan,



Ana Fajar Wati

LEMBAR PERSETUJUAN

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN LAYAR
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT**

BELAJAR SISWA KELAS V DI SDN 025

SAMARINDA UTARA

SKRIPSI

ANA FAJAR WATI

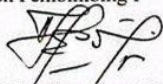
2286206003

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam

Samarinda

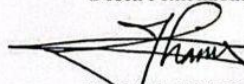
Samarinda, 30 Maret 2026

Dosen Pembimbing I



Eka Selvi Handayani, S.Pd., M. Pd
NIDN. 1116098602

Dosen Pembimbing II



Hani Subakti, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1119018902

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD



Rafael Fairuzulsa, S.Pd., M.Pd

NIDN. 2016.089.215

LEMBAR PENGESAHAN

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN LAYAR INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR

SISWA KELAS V DI SDN 025 SAMARINDA UTARA

SKRIPSI

ANA FAJAR WATI

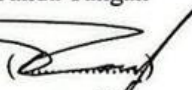
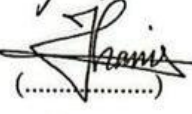
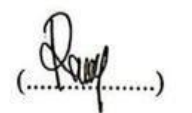
NPM. 2286206003

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam
Samarinda

Tanggal: 10 April 2026

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan		Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: <u>Samsul Adianto, S.Pd., M.Pd</u> NIDN. 1104129201		(16 April 2026)
Pembimbing 1	: <u>Eka Selvi Handayani, S.Pd., M.Pd.</u> NIDN. 1116098602		(16 April 2026)
Pembimbing 2	: <u>Hani Subakti, S.Pd., M.Pd..</u> NIDN. 1119018902		(16 April 2026)
Penguji	: <u>Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd.</u> NIDN. 1119098902		(16 April 2026)

Samarinda, 16 April 2026

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda



MOTTO

“Perjalanan hidup yang penuh tantangan bukanlah alasan untuk berhenti, melainkan dorongan untuk terus berjuang demi masa depan dan dapat membanggakan orang tua”.

- ANA

“Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”

- QS. Ar-Ra'd:11

PERSEMBAHAN

“Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, penulis persembahkan karya skripsi ini kepada kedua orang tua tercinta yaitu Bapak Suratno dan Ibu Farida, A.Md yang senantiasa memberikan doa, dukungan, serta pengorbanan yang tiada henti. Segala kasih sayang, nasihat, dan motivasi yang diberikan menjadi semangat terbesar bagi penulis dalam menempuh pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini. Tanpa kehadiran, kesabaran, serta dukungan moral dan material dari orang tua, penulis menyadari bahwa proses ini tidak akan dapat dilalui dengan baik. Karena itu, karya sederhana ini penulis dedikasikan sebagai wujud hormat, terima kasih, dan bakti kepada orang tua yang selalu menjadi sumber semangat dalam setiap langkah penulis.

Dengan hormat penulis juga mempersembahkan skripsi ini kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta ilmu yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada Ibu Eka Selvi Handayani, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Hani Subakti, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, masukan, serta motivasi kepada penulis. Segala arahan dan dukungan yang diberikan sangat membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini dengan sebaik-baiknya.

RIWAYAT HIDUP



Ana Fajar Wati lahir pada tanggal 05 Januari 2004 di Samarinda. Peneliti merupakan anak ke dua dari Bapak Mugiarto dan Ibu Farida, peneliti memiliki dua saudara laki-laki dan satu saudara perempuan yang bernama Aldy Mosthofa, Danang Aprilio Sanjaya, dan Desy Ismi Retno Farid. Peneliti memulai pendidikan pertama pada tahun 2009 di TK Bina Prima II Lempake Kecamatan Samarinda Utara Kalimantan

Timur dan lulus pada tahun 2010. Pada tahun yang sama peneliti masuk sekolah formal pertama di SD Negeri 043 Samarinda Utara Kalimantan Timur dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang SMP di SMP Negeri 013 Samarinda Utara dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang sekolah menengah atas di SMA Negeri 09 Samarinda Utara dan lulus pada tahun 2022. Setelah lulus menempuh pendidikan sampai sekolah menengah atas peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan.

Pada tahun 2025 bulan Agustus peneliti mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Sungai Siring, Kecamatan Samarinda Utara, Kota Samarinda, Provinsi Kalimantan Timur, Indonesia. Pada bulan September sampai bulan November tahun 2025 peneliti menjalankan kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 025 Samarinda Utara.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kalimat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Layar Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V DI SDN 025 Samarinda utara.

Dalam penyusunan penelitian ini, peneliti telah banyak menerima bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Husaini Usman, M.Pd., M.T., selaku Rektor Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, yang telah memberikan kesempatan, fasilitas, serta dukungan terhadap seluruh proses akademik penulis.
2. Bapak Dr. Arbain, M.Pd., selaku Wakil Rektor Bidang Akademik Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, yang telah memberikan pelayanan dan dukungan administrasi selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
3. Bapak Dr. Akhmad Sopian M.P selaku Wakil Rektor II Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memberikan dukungan dan fasilitas dalam kelancaran kegiatan akademik.
4. Bapak Dr. Suyanto, M.Si selaku Wakil Rektor III Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang senantiasa memberikan motivasi dan perhatian terhadap pengembangan mahasiswa baik dalam bidang akademik maupun non akademik.
5. Bapak Dr. Nur Agus Salim., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda atas arahan serta kebijakan yang sangat membantu dalam proses penyelesaian studi.
6. Ibu Hj. Mahkamah Brantasari, S.E., M.Pd., selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, yang selalu memberikan dukungan dalam berbagai kebutuhan akademik selama masa perkuliahan.

7. Ibu Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, atas bimbingan, arahan, serta motivasi yang telah diberikan kepada penulis.
8. Bapak Samsul Adianto, S. Pd., selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, yang telah membantu penulis dalam proses administrasi dan kelancaran akademik.
9. Ibu Eka Selvi Handayani, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I, yang dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, saran, masukan, dan kritik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Bapak Hani Subakti, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II, atas waktu, perhatian, serta nasihat yang telah membantu penulis dalam penyusunan penelitian ini.
11. Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu, memberikan kritik, saran, serta masukan berharga demi kesempurnaan hasil penelitian dan penulisan skripsi
12. Teruntuk kedua orang tua penulis Bapak Suratno dan Ibu Farida, A.Md yang penulis sayangi dan cintai, penulis mengucapkan terimakasih atas segala doa, cinta, dukungan moral, dan material, serta pengorbanan yang tidak pernah berhenti mengiringi langkah penulis. Penulis berharap semoga hasil jeri payah ini dapat menjadi kebanggaan dan kebahagiaan bagi kedua orang tua penulis.
13. Teruntuk kakak penulis yang penulis sayangi Aldi Mosthofa, A.Md terimakasih atas doa, dukungan, semangat, dan keceriaan yang membuat penulis tetap kuat menjalani proses yang panjang ini, semoga dengan ini dapat menjadi langkah awal bagi penulis untuk membalas kebaikan yang telah diberikan.
14. Teruntuk Bapak Darsam, S.Pd penulis ucapkan terimakasih karena telah mengizinkan penulis untuk melakukan pengenalan lingkungan persekolahan dan penelitian di SD Negeri 025 Samarinda Utara.

15. Teruntuk wali kelas V Ibu Toifatul Baroroh, S.Pd penulis ucapkan terimakasih atas diizinkannya pebulis untuk melakukan penelitian di kelas V dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis.
16. Teruntuk seluruh siswa kelas V yang penulis sayangi penulis ucapkan terimakasih karena telah bersedia meluangkan waktu untuk mendukung penulis selama menjalani penelitian.
17. Teruntuk teman-teman yang penulis sayangi, Devi, Uswatun, Isa, Arul Fani yang senantiasa menemani memberi motivasi, dan memberi dukungan baik dalam bentuk semangat maupun pemikiran selama penulis menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi kontribusi kecil dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Akhir kata, penulis memanjatkan doa semoga Allah Swt, selalu melimpahkan rahmat, kesehatan, serta keberkahan kepada semua pihak yang telah membantu.

Samarinda, 8 April 2026

Peneliti.

ABSTRAK

Ana Fajar Wati. 2026. *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Layar Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Di SDN 025 Samarinda Utara*. Skripsi Sarjana. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda dibimbing oleh Pembimbing I Eka Selvi Handayani, S.Pd., M.Pd dan Pembimbing II Hani Subakti, S.Pd., M.Pd.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar. Rendahnya minat belajar siswa dapat memengaruhi keterlibatan dan hasil belajar yang dicapai. Penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan melalui pemanfaatan media layar interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran layar interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V dan tiga siswa kelas V. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi. Triangulasi yang digunakan yaitu triangulasi teknik. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran layar interaktif mampu meningkatkan rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Metode ini menciptakan suasana belajar yang lebih variatif dan interaktif. Efektivitas penggunaan media pembelajaran layar interaktif tetap dipengaruhi oleh faktor internal siswa seperti motivasi dan minat terhadap mata pelajaran tertentu, serta faktor eksternal seperti kesiapan guru dan ketersediaan sarana pendukung.

Kata Kunci: Media Layar Interaktif; Minat Belajar; Siswa Sekolah Dasar

ABSTRACT

Ana Fajar Wati. 2026. *Analysis of the Use of Interactive Screen Learning Media to Increase Learning Interest of Fifth Grade Students at SDN 025 North Samarinda*. Bachelor's Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Widya Gama Mahakam University, Samarinda, supervised by Supervisor I Eka Selvi Handayani, S.Pd., M.Pd and Supervisor II Hani Subakti, S.Pd., M.Pd.

Interest in learning is an important factor in supporting the success of the learning process in elementary schools. Low student interest in learning can affect engagement and learning outcomes. The use of conventional learning media causes students to be less active and easily bored during the learning process. Therefore, learning innovations are needed that can create a more interesting, interactive, and enjoyable learning atmosphere through the use of interactive screen media. This study aims to analyze the use of interactive screen learning media in increasing the learning interest of fifth and third grade students. The method used in this study is qualitative with a descriptive research type. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, and documentation. The instruments used are observation guidelines, interview guidelines, and documentation guidelines. Triangulation used is technical triangulation. Based on the results of observations, interviews, and documentation, it can be concluded that the use of interactive screen learning media can increase students' enjoyment, interest, attention, and active involvement in the learning process. This method creates a more varied and interactive learning atmosphere. The effectiveness of using interactive screen learning media is still influenced by internal student factors such as motivation and interest in certain subjects, as well as external factors such as teacher readiness and the availability of supporting facilities.

Keywords: Interactive Screen Media; Learning Interest; Elementary School Students

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK.....	xiii
ABSTRACT.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Fokus dan Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Kegunaan Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Deskripsi Konseptual.....	10
1. Layar Interaktif.....	10
2. Minat Belajar	15
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	23
C. Alur Pikir	27
D. Pertanyaan Penelitian.....	29

BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Lokasi/Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
C. Sumber Data.....	32
1. Sumber Data Primer.....	32
2. Sumber Data Sekunder.....	32
D. Teknik Pengumpulan Data.....	34
1. Teknik Pengumpulan Data.....	34
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	36
E. Keabsahan Data.....	37
F. Analisis Data.....	40
1. Pengumpulan Data.....	40
2. Reduksi Data.....	41
3. Penyajian Data.....	42
4. Penarikan Kesimpulan.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	44
B. Pembahasan Dan Temuan.....	69
C. Keterbatasan Penelitian.....	77
BAB V SIMPULAN DAN SARA.....	78
A. Simpulan.....	78
B. Implikasi.....	79
C. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Pikir Penelitian.....	29
Gambar 3.1 Bagan Triangulasi Teknik.....	36
Gambar 3.2 Bagan Reduksi Data.....	38

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Wawancara Guru Dan Siswa.....	47
Tabel 4.2 Wawancara Guru Dan Siswa.....	50
Tabel 4.3 Wawancara Guru Dan Siswa.....	52
Tabel 4.4 Wawancara Guru Dan Siswa.....	55
Tabel 4.5 Wawancara Guru Dan Siswa.....	58
Tabel 4.6 Temuan Penelitian.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi – Kisi Instrumen Wawancara	86
Lampiran 2 Kisi – Kisi Instrumen Observasi.....	88
Lampiran 3 Pedoman Obsevasi Guru	91
Lampiran 4 Pedoman Observasi Siswa.....	93
Lampiran 5 Pedoman Wawancara Guru	95
Lampiran 6 Pedoman Wawancara siswa.....	98
Lampiran 7 Pedoman Wawancara siswa.....	100
Lampiran 8 Pedoman Wawancara Siswa	103
Lampiran 9 Pedoman Dokumentasi.....	105
Lampiran 10 Dokumentasi	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan waktu dan perkembangan teknologi yang berkembang secara signifikan membawa hasil untuk seseorang untuk meningkatkan kualitas mereka. Kemungkinan meningkatkan kualitas manusia adalah dengan pendidikan. Pengertian pendidikan yang disebutkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang di perlukan pada kehidupan sehari-hari dan pada pergaulan sosial.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia Pendidikan merupakan tahapan perubahan sikap dan tindakan individu atau kelompok orang pada rangka mematangkan diri melalui kegiatan pengajaran serta pelatihan. Pendidikan merupakan tahapan untuk memperoleh pemahaman, pengetahuan, tingkah laku dan pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan melalui metode-metode tertentu untuk mencapai hasil yang maksimal. Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai

sosok teladan pada pembelajaran generasi yang terdahulu (Iriansyah & Hardiyanto, 2024).

Pada pendidikan, sekolah dasar adalah lembaga pendidikan formal pertama yang tidak hanya berfungsi meningkatkan kemampuan akademik siswa akan tetapi menjadi fondasi utama pada penguatan karakter sosial dan moral (Latifah et al., 2021). Di tahap ini, proses pembelajaran harus dirancang menarik, interaktif, dan selaras dengan kapasitas perkembangan anak pada usia sekolah dasar umumnya dinamis dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. sehingga keberhasilan proses belajar di tingkat sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh minat belajar siswa, karena ketertarikan memiliki peran penting sebagai pendorong pada diri peserta didik yang menjadi dorongan mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Minat belajar siswa sering kali menurun ketika media pembelajaran yang digunakan masih bersifat tradisional, seperti papan tulis dan sumber bacaan. Sementara itu, penelitian dari Anggraeni et al., (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video interaktif dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan layar interaktif yang menampilkan teks, gambar, animasi, dan suara terbukti lebih mampu menstimulasi minat belajar siswa sekolah dasar dibandingkan media statis.

Pendekatan individual dalam pembelajaran menjadi penting dikarenakan setiap siswa memiliki kemampuan dan gaya belajar yang berbeda, melalui media layar interaktif, guru dapat menyesuaikan penyajian materi sesuai kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa. Pada penelitian Sari &

Harjono, (2021) menunjukkan bahwa media berbasis *Articulate Storyline* mampu mendukung pendekatan individual dengan memberikan kebebasan bagi siswa dapat belajar sesuai kecepatan dan pemahaman masing-masing siswa.

Berkaitan dengan pentingnya minat belajar itu, penggunaan alat pembelajaran yang sesuai adalah salah satu faktor penentu agar menumbuhkan ketertarikan belajar siswa. Salah satu jenis media yang dinilai memenuhi kebutuhan pendidikan abad ke-21 merupakan media pengajaran dengan layar interaktif. Layar interaktif merupakan media digital yang memungkinkan adanya hubungan langsung antara pelajar dan media pembelajaran melalui sentuhan visual, animasi, dan multimedia. Media ini tidak sekadar memberikan berita tetapi juga melibatkan pelajar secara langsung dalam proses pembelajaran (Amalia et al., 2024).

Namun demikian, penerapan media pembelajaran interaktif di lapangan sering kali menghadapi berbagai kendala, terutama terkait infrastruktur dan kondisi lingkungan belajar, berdasarkan observasi awal di SDN 025 Samarinda Utara, permasalahan yang sering muncul meliputi jaringan internet yang tidak stabil, keterbatasan perangkat teknologi, serta situasi kelas yang kurang kondusif akibat kurangnya fokus siswa pada saat kegiatan belajar dilaksanakan, keadaan ini sesuai dengan hasil studi Syafira et al., (2024) ketika efektivitas media interaktif menurun ketika dukungan teknis dan kondisi kelas tidak mendukung secara optimal.

Pada observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 025 Samarinda Utara menunjukkan bahwa sebagian siswa cenderung pasif dan mudah kehilangan

perhatian ketika pembelajaran dilaksanakan. Oleh sebab itu, inovasi pembelajaran mempergunakan layar interaktif menjadi alternative yang potensial dengan menciptakan kondisi belajar yang menarik dan partisipatif. Menurut Raudah et al., (2024) membuktikan ketika penggunaan media interaktif berbasis Android dapat mengembangkan keaktifan serta minat belajar siswa sekolah dasar dengan signifikan.

Kemudian penelitian yang dilaksanakan Hidayah et al., (2023) menyatakan media berbasis layar sentuh dengan desain visual menarik dan fitur interaktif seperti *touch screen* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Saumi et al., (2025) bahwa media berbasis layar sentuh memungkinkan siswa terlibat langsung dengan materi pembelajaran yang secara signifikan memperkuat motivasi dan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan fenomena tersebut, diperlukan suatu kajian yang mendalam mengenai bagaimana media pembelajaran layar interaktif digunakan dalam kondisi nyata di sekolah dasar, khususnya ketika dihadapkan pada keterbatasan akses internet dan kondisi kelas yang kurang kondusif. Analisis ini penting agar mengetahui sampai mana media layar interaktif tetap berperan dalam peningkatan minat belajar siswa meskipun terdapat berbagai kendala (Saumi et al., 2025)

Oleh sebab itu, penelitian ini penting dilaksanakan untuk menganalisis bagaimana penggunaan media layar interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 025 Samarinda Utara di tengah kendala jaringan internet dan kondisi kelas yang kurang kondusif. Penelitian ini diharapkan

memberikan dampak yang nyata untuk inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar dan menjadi acuan bagi pendidik untuk membentuk kondisi belajar yang lebih menarik serta efektif.

B. Identifikasi Masalah

1. Permasalahan minat belajar yang masih rendah ditemukan pada siswa kelas V di SDN 025 Samarinda Utara
2. Fasilitas yang masih kurang memadai seperti jaringan internet dan media pembelajaran yang masih terbatas.

C. Fokus dan Rumusan Masalah

1. Fokus Penelitian

Guna mengatasi masalah yang hendak diteliti, fokus utama dalam penelitian ini tentang Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Layar Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V serta apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan studi kasus di SD Negeri 025 Samarinda Utara.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian, kemudian peneliti akan merumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDN 025 Samarinda Utara?

- b. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penggunaan media pembelajaran layar pintar untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDN 025 Samarinda Utara?

D. Tujuan Penelitian

Dengan latar belakang yang telah dipaparkan serta rumusan masalah yang telah diuraikan penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran layar interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDN 025 Samarinda Utara.
2. Untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat penggunaan media pembelajaran layar interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN 025 Samarinda Utara.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, studi ini diharapkan dapat membagikan manfaat langsung maupun tidak langsung, meliputi:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran layar interaktif di sekolah dasar memberikan peran penting untuk pengembangan teori dan praktik dalam bidang teknologi pendidikan. Hasil penelitian ini dapat memperkuat pemahaman teoritis tentang bagaimana media interaktif dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa melalui penyajian informasi yang lebih menarik. Temuan ini memiliki kesesuaian dengan

penelitian yang menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu memperkaya pengalaman belajar siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka di kelas (Surbakti & Chantrin, 2025).

Penelitian ini turut memperluas kajian mengenai efektivitas media interaktif dalam pembelajaran sekolah dasar negeri, terutama di sekolah yang sarana teknologinya belum selalu dimanfaatkan maksimal. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak memfokuskan pada sekolah dengan dukungan fasilitas yang baik. Dengan demikian, penelitian ini memberikan peran dengan melihat implementasi di lingkungan yang lebih beragam secara sumber daya. Hal ini memperkaya penelitian dengan memberikan data pengamatan yang bersifat kontekstual (Yasminda & Komalasari, 2024).

Penelitian ini berpotensi membantu penguatan teori tentang hubungan antara media interaktif, gaya belajar siswa, dan peningkatan minat belajar. Menurut Damayanti et al., (2021) membuktikan bahwa media berbasis multimedia mampu meningkatkan hasil belajar ketika disesuaikan dengan karakteristik siswa. Dengan menambahkan temuan dari sekolah dasar negeri, penelitian ini memperkaya teori penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai strategi pedagogis yang adaptif.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memperluas kerangka konseptual mengenai penggunaan media layar interaktif sebagai alat untuk meningkatkan minat belajar, serta memperkaya referensi ilmiah mengenai implementasi teknologi pembelajaran di sekolah dasar di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini menunjukkan gambaran nyata mengenai bagaimana penggunaan layar interaktif dapat membantu guru menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak hanya menggunakan cara tradisional saja. Temuan ini dari penelitian ini dapat digunakan guru untuk meningkatkan variasi metode mengajar serta mengembangkan bahan ajar digital yang ramah siswa. Menurut Paulung et al., (2024), media interaktif terbukti untuk membuat siswa lebih aktif dan fokus selama pembelajaran. Dengan memahami faktor pendukung dan penghambat penggunaannya, guru mampu menyesuaikan strategi mengajar sehingga pemanfaatan perangkat menjadi lebih efektif.

b. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai pedoman ini sebagai penyusunan kebijakan dalam pemanfaatan fasilitas teknologi yang sudah tersedia, seperti merencanakan pelatihan guru dengan demikian, peningkatan kualitas sekolah dapat terjadi untuk seluruhnya dan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini juga bisa berguna secara langsung kepada siswa karena media layar interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, dapat meningkatkan motivasi, dan membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Selanjutnya media pembelajaran

layar interaktif mampu meningkatkan minat belajar dan juga motivasi belajar siswa sekolah dasar (Nakula et al., 2025).

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini menyediakan data yang relevan dan dapat dijadikan dasar untuk penelitian lanjutan, baik yang bersifat eksperimen, komparatif, maupun pengembangan media. Kesenjangan penelitian yang ditemukan khususnya terkait implementasi media interaktif aktif di sekolah negeri dapat dijadikan arah baru untuk studi berikutnya.

e. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat meningkatkan kontribusi langsung untuk peneliti sebagai pengalaman akademik dan dalam kehidupan. Melalui penelitian ini, peneliti dapat memperdalam pemahaman tentang implementasi teknologi pembelajaran di lingkungan sekolah dasar, khususnya dalam penggunaan layar interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Peneliti juga memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan analisis. Peneliti juga memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan analisis, keterampilan melakukan observasi lapangan, serta memahami kegiatan pembelajaran di kelas yang sesungguhnya.

kemudian, penelitian ini juga dapat memperkaya wawasan peneliti mengenai teori-teori pembelajaran modern, penggunaan media layar interaktif, dan pendekatan pedagogis berbasis teknologi. Proses pengumpulan data dan analisis data membantu peneliti meningkatkan kompetensi metodologis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Layar Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebagai pusat referensi, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang berfungsi meneruskan pesan pembelajaran, baik dalam bentuk fisik seperti alat atau perangkat yang dapat dilihat dan disentuh maupun dalam bentuk nonfisik berupa isi atau pesan yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian media pembelajaran memberikan pengalaman belajar dapat lebih terarah dan efektif (Astuti et al., 2024).

Media pembelajaran juga dijelaskan sebagai segala bentuk alat, bahan, maupun sumber yang dimanfaatkan guru untuk mendukung penyampaian materi kepada siswa agar tujuan dari proses pembelajaran bisa dicapai dengan sebaik-baiknya. Sarana belajar berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara pengajar dan siswa untuk informasi yang dipaparkan lebih mudah dimengerti serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Karomah et al., 2024).

Media pembelajaran didefinisikan untuk instrumen atau wahana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari sumber pesan kepada penerima pesan. Media tidak

hanya berfungsi sebagai sarana penunjang, tetapi juga sebagai komponen penting dalam sistem pembelajaran yang memiliki ragam bentuk, model dan pendekatan pengembangan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Faqihuddin, 2024).

b. Pengertian Layar Interaktif

Menurut Saputro et al., (2020) Layar interaktif dapat diartikan sebagai tampilan multimedia yang dibuat oleh desainer dengan tujuan agar tampil lebih menarik, berfungsi sebagaimana mestinya dan mampu menyampaikan pesan secara efektif pada penggunaannya. Ketika pengguna diberikan kebebasan untuk berinteraksi serta mengendalikan konten multimedia tersebut, maka hal tersebut disebut juga sebagai layar interaktif.

Menurut Kurniawan & Hakim, (2024) layar interaktif merupakan teknologi terbaru pada masa ini yang berupa layar elektronik besar disebut sebagai *interactive flat panel display* yang memiliki fitur interaktif dengan fitur layar sentuh dengan penguasaan dapat mengakses, merubah dan berbagi juga bertukar file, seperti foto, video, power point. Layar interaktif ini juga dapat sebagai papan tulis untuk menulis dan menggambar.

Menurut pandangan para ahli, peneliti dapat disimpulkan bahwa layar interaktif merupakan sebuah perangkat dengan tampilan besar yang bisa disentuh langsung oleh pengguna sehingga pengguna tidak hanya melihat konten, tetapi juga berinteraksi dengan materi yang ditampilkan melalui sentuhan jari atau pena digital. Dalam konteks pendidikan, layar

interaktif sering disebut sebagai *interactive flat panel display* atau papan tulis interaktif (*interactive whiteboard*) yang biasanya terhubung dengan komputer dan berbagai perangkat digital. Dengan teknologi ini, guru dan siswa dapat berkolaborasi secara langsung pada layar yang memiliki fitur multimedia dan *touchscreen*.

c. Fungsi Layar Interaktif

Menurut Riyadi et al., (2024) Layar interaktif dalam pembelajaran memiliki beberapa kegunaan penting, antara lain:

- 1) Memberi kesempatan guru memaparkan materi pelajaran dengan metode yang lebih menarik karena siswa bisa langsung memberi input melalui layar.
- 2) Dapat menampilkan video, gambar, teks, dan animasi secara bersamaan sehingga materi jadi lebih visual dan mudah dipahami.
- 3) Fitur interaktif seperti polling atau kuis membuat guru bisa mengukur pemahaman siswa secara langsung.
- 4) Siswa bisa bekerja bersama dalam satu layar yang sama sehingga aktivitas belajar terasa lebih partisipatif dan tidak satu arah.

d. Kelebihan Layar Interaktif

Layar interaktif memiliki beberapa keunggulan, menurut beberapa ahli kelebihan layar interaktif, sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan minat dan motivasi belajar

Pemanfaatan media interaktif dapat membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik, sehingga meningkatkan antusiasme siswa

dibandingkan dengan metode konvensional (Kurniawan & Hakim, 2024).

2) Mempermudah guru dalam mengajar

Guru bisa menampilkan berbagai sumber belajar dengan cepat dan fleksibel tanpa harus bergantung pada papan tulis konvensional (Fitria, 2024).

3) Mendukung pembelajaran visual dan kinestetik

Dengan kemampuan menampilkan konten multimedia sekaligus memberi respons terhadap sentuhan, media ini cocok bagi siswa dengan berbagai gaya belajar yang berbeda (Riyadi et al., 2024).

4) Mengurangi penggunaan kertas

Karena semua materi dan aktivitas bisa dilakukan di layar, kebutuhan akan media fisik seperti kertas menjadi berkurang. Dengan menggunakan media pembelajaran layar interaktif mengurangi sampah keratas dan lebih fleksibel (Fitria, 2024).

e. Kekurangan Layar Interaktif

Selain kelebihan, layar interaktif juga memiliki kekurangan sebagai media pembelajaran interaktif. Menurut Fitria, (2024) kekurangan media pembelajaran interaktif yaitu, Pengadaan, instalasi, kendala pada jaringan saat penggunaan media layar interaktif, dan pemeliharaan layar interaktif sering membutuhkan biaya besar, yang kadang menjadi hambatan bagi sekolah dengan anggaran terbatas, terlebih pada sekolah yang dapat dikatakan pelosok desa. Layar interaktif dapat mengalami gangguan teknis atau kerusakan komponen yang

memerlukan perbaikan. Guru maupun siswa sering kali memerlukan pelatihan khusus agar dapat menggunakan perangkat layar interaktif secara optimal. Tanpa pelatihan, fungsi interaktifnya tidak akan maksimal.

f. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Penggunaan Layar Interaktif

Pada penelitian terdahulu mengatakan bahwa ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi penggunaan layar interaktif, yaitu:

1) Karakteristik siswa

Media pembelajaran interaktif lebih efektif apabila siswa memiliki kemampuan belajar yang mendukung serta minat yang tinggi terhadap teknologi, karena faktor ini memengaruhi keterlibatan siswa dalam belajar (Luma'ul & Hayya, 2023).

2) Lingkungan belajar

Lingkungan belajar yang mendukung yaitu dukungan guru dan infrastruktur membantu meningkatkan efektivitas penggunaan media interaktif.

3) Kemampuan guru

Guru yang dapat memilih dan menggunakan media interaktif secara tepat akan lebih memaksimalkan manfaat media untuk memberikan peningkatan minat belajar siswa.

4) Kesesuaian media dengan materi

Media yang sesuai dengan kebutuhan atau karakteristik materi pembelajaran membantu menjadikan pembelajaran lebih menarik sekaligus relevan bagi siswa (Rofiqoh & Khairani, 2024).

5) Desain dan kualitas media

Media dengan elemen visual, audio, dan aktivitas interaktif yang menarik secara intrinsik terdapat peningkatan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi siswa pada tahapan belajar.

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Dalam upaya meningkatkan minat belajar, dibutuhkan sumber yang jelas mengenai bagaimana proses minat anak berkembang. Selain itu, penting untuk memahami ciri-ciri minat pada anak agar program pengembangan minat dapat disusun secara tepat dan efektif. Pemahaman tersebut juga membantu dalam menentukan arah perkembangan minat anak secara lebih terarah.

Menurut Situmorang et al., (2021) minat dapat dipahami sebagai bentuk perhatian atau ketertarikan siswa terhadap sesuatu. Dalam konteks belajar, minat memiliki keterlibatan yang besar pada pencapaian hasil belajar. Jika siswa tidak memiliki minat terhadap proses pembelajaran, maka prestasi belajar sulit dicapai. Karena itu semakin besar antusiasme siswa dalam belajar semakin baik pula pencapaian akademis yang akan dicapai oleh siswa.

Minat merupakan keinginan seseorang pada suatu tujuan atau aktivitas yang menurutnya baik. Dalam konteks belajar, minat menjadi langkah awal yang penting bagi siswa yang akan mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian, siswa yang memiliki minat belajar tinggi

cenderung lebih mampu mewujudkan cita-citanya, sedangkan siswa yang kurang berminat pada pembelajaran biasanya hendak mengalami kesulitan untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Anggraeni et al., 2021).

Minat belajar merupakan satu dari berbagai aspek psikologis yang memiliki peran penting untuk mendorong siswa mencapai tujuan yang diinginkan. Ketika siswa memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran, siswa cenderung memberikan perhatian lebih besar serta merasakan kesenangan saat proses pembelajaran. Sebaliknya, jika pembelajaran tidak menarik dan menyenangkan, maka siswa tidak akan menunjukkan minat belajar dan cenderung mengabaikannya. Dengan kata lain, minat muncul karena adanya rasa suka yang mendorong siswa untuk lebih fokus dan terlibat saat proses pembelajaran (Prihatini, 2020).

Minat belajar siswa adalah aspek penting yang harus diperhatikan dalam setiap kegiatan pembelajaran. Tanpa adanya minat belajar dari siswa, keberlangsungan tahapan belajar menjadi kurang optimal. Minat berfungsi sebagai modal dasar yang mendorong tercapainya keberhasilan belajar (Situmorang et al., 2021).

Berdasarkan uraian peneliti terdahulu sebelumnya, penulis dapat menyimpulkan bahwa minat belajar memegang peran yang amat penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Minat tidak hanya muncul sebagai bentuk perhatian atau ketertarikan terhadap suatu materi, tetapi juga menjadi dorongan psikologis yang membuat siswa lebih fokus, aktif, dan menikmati kegiatan pembelajaran.

Ketika siswa mempunyai minat yang besar, mereka cenderung memberikan usaha besar, merasa nyaman serta termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga peluang untuk meraih prestasi belajar yang optimal dan semakin besar. Sebaliknya, apabila siswa tidak memiliki minat pada pembelajaran, kemudian mereka akan kesulitan untuk menyerahkan perhatian dan keterlibatan yang dibutuhkan, yang akan berpengaruh kepada rendahnya hasil belajar. Oleh sebab itu, keinginan untuk belajar boleh dianggap sebagai salah satu elemen penting yang menentukan sejauh mana siswa mampu mencapai tujuan dan cita-cita yang diharapkan melalui proses pendidikan.

b. Indikator Minat Belajar

Menurut Ananda et al., (2023) terdapat berbagai indikator minat belajar siswa, sebagai berikut:

1) Perasaan Senang

Seorang siswa yang merasa bahagia atau mempunyai rasa suka pada suatu mata pelajaran biasanya akan lebih antusias untuk mempelajari materi tersebut. Rasa suka ini membuat siswa belajar tanpa merasa terpaksa dan cenderung ingin mengetahui lebih banyak tentang pelajaran itu.

2) Ketertarikan Siswa

Ketertarikan merupakan dorongan dalam diri siswa yang membuat mereka tertarik suatu hal, baik itu orang, objek, maupun kegiatan tertentu. Rasa tertarik ini biasanya muncul karena

pengalaman menyenangkan yang timbul dari aktivitas belajar itu sendiri.

3) Keterlibatan Siswa

Ketika sesuatu mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa, hal tersebut akan mendorong mereka untuk terlibat secara aktif. Siswa akan merasa senang dan termotivasi untuk melakukan aktivitas yang berhubungan dengan objek yang menarik siswa. Keterlibatan aktif siswa ini mencakup pada usaha siswa serta minat mendalam siswa pada pembelajaran.

a. Ciri-Ciri Minat Belajar

Pada penelitian Fajrin & Ana, (2021) mengatakan bahwa ciri-ciri minat belajar antara lain:

1) Perasaan senang mengikuti proses pembelajaran

Siswa yang menunjukkan ketertarikan dalam belajar cenderung merasakan kebahagiaan selama menjalani sesi pembelajaran, saat kegiatan belajar secara tatap muka maupun saat pembelajaran online. Siswa cenderung menikmati kegiatan belajar sehingga tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

2) Ketertarikan terhadap materi pelajaran

Siswa yang berminat memiliki ketertarikan kuat terhadap materi yang diajarkan, menunjukkan antusiasme tinggi ketika materi pembelajaran disampaikan, serta terfokus pada isi pelajaran alhasil siswa lebih aktif dalam memahami materi yang disampaikan pada saat pembelajaran dimulai.

3) Perhatian dalam belajar

Sebagian ciri utama siswa yang mempunyai minat belajar ialah siswa menunjukkan tingkat perhatian yang tinggi saat kegiatan pembelajaran berlangsung, seperti memperhatikan penjelasan guru, mengikuti instruksi dengan seksama, dan tidak mudah teralihkan oleh hal-hal lain.

4) Keterlibatan aktif pada pembelajaran

Siswa dengan minat belajar tinggi juga tampak lebih terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, misalnya mereka mau bertanya dan tidak takut atau malu untuk bertanya, ikut serta berdiskusi, mengerjakan tugas baik individu maupun berkelompok, dan ikut serta dalam aktivitas pembelajaran.

c. Fungsi Minat Belajar

Dalam pembelajaran, minat belajar sangat penting sebagai penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar, penentu arah pembelajaran yang akan diambil, dan penyeleksi kegiatan yang relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Minat belajar juga dapat diartikan sebagai dorongan dalam diri sebagai penggerak utama untuk fokus dalam proses pembelajaran.

Menurut Fuad & Zuraini, (2021) fungsi minat belajar bagi siswa antara lain:

1) Minat dan cita-cita

Minat dapat memengaruhi arah serta intensitas cita-cita misalnya, siswa yang memiliki ketertarikan pada bidang olahraga

cenderung mamiliki cita-cita untuk menjadi atlet yang berprestasi, sedangkan siswa yang tertarik pada bidang kesehatan mungkin bercita-cita menjadi dokter di masa depan.

2) Minat sebagai pendorong semangat belajar

Minat juga berperan sebagai dorongan kuat yang memotivasi siswa dalam kegiatan belajar. Saat siswa memiliki ketertarikan yang besar terhadap suatu mata pelajaran, mereka akan antusias dalam proses belajar bahkan dalam situasi yang kurang mendukung, seperti belajar kelompok meskipun kondisi cuaca sedang hujan.

3) Pengaruh minat belajar kepada prestasi belajar

Prestasi belajar siswa dapat berpengaruh pada jenis dan tingkat intensitas minatnya. Walaupun dua siswa memperoleh materi dan bimbingan dari guru yang sama, hasil belajar mereka bisa berbeda karena kemampuan menyerap pelajaran sering kali ditentukan oleh seberapa besar minat yang dimiliki.

4) Minat belajar sebagai kecenderungan yang bertahan lama

Minat yang tumbuh sejak masa kanak-kanak biasanya akan terus bertahan hingga dewasa. Hal ini disebabkan karena kegiatan yang dilakukan berdasarkan minat memberikan rasa puas dan kesenangan tersendiri bagi individu. Hal ini dapat berpengaruh pada masa yang akan datang untuk memilih apa yang diminati.

d. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Belajar

Menurut Safarudin et al., (2023) minat belajar siswa memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Terdapat

berbagai faktor yang dapat berpengaruh pada tingkat minat belajar, di antaranya sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Merupakan penyebab yang bersumber pada diri siswa sendiri (internal) dan berpengaruh pada minat belajarnya. Faktor-faktor yang muncul dari dalam pribadi siswa, ini mencakup berbagai aspek yang dapat menentukan tingkat minat belajar siswa, antara lain:

a) Aspek Jasmaniah

Segi fisik berkaitan dengan kondisi fisik atau kesehatan tubuh seorang siswa. Keadaan fisik yang baik dapat menunjang proses belajar dan turut memengaruhi minat belajar. Sebaliknya, apabila siswa mengalami masalah kesehatan, terutama pada indera penglihatan maupun pendengaran, hal tersebut dapat mengurangi minat belajarnya.

b) Aspek Psikologis (kejiwaan)

Faktor psikologis mencakup perhatian, pengamatan, persepsi, imajinasi, ingatan, kemampuan berpikir, bakat, serta motivasi. Namun, pada bagian ini tidak seluruh aspek psikologis dibahas, melainkan hanya beberapa yang memiliki hubungan paling erat dengan minat belajar.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa, yaitu:

a) Keluarga

Salah satu yang paling berpengaruh adalah keluarga. Keluarga memiliki peranan terpenting dalam menimbulkan minat belajar pada anak, karena keluarga adalah lingkungan pendidikan pertama yang siswa kenal. Pola pengajaran orang tua, termasuk kesiapan kesiapan mereka mereka membantu ketika siswa menghadapi kesulitan belajar, sangat memengaruhi minat belajar. Di samping itu, orang tua juga wajib mengawasi kelengkapan alat belajar yang dibutuhkan anak serta mengikuti kemajuan belajar anak setiap hari. Lingkungan rumah harus mendukung kegiatan belajar. Kondisi rumah yang rapi, nyaman, dan tenang dapat membantu anak lebih mudah berkonsentrasi sehingga proses belajarnya menjadi lebih optimal.

b) Sekolah

Faktor sekolah mencakup berbagai hal, seperti pendekatan pendidikan, kurikulum, sarana dan prasarana, sumber belajar, alat pembelajaran, serta ikatan siswa dengan teman, guru, dan seluruh anggota sekolah, termasuk juga kegiatan kokurikuler. Informasi dan keahlian yang diberikan di sekolah perlu disampaikan melalui proses pembelajaran yang tepat. Guru harus melaksanakan pembelajaran dengan memperhatikan kondisi dan karakteristik peserta didik. Dengan begitu, suasana belajar dapat tercipta menjadi lebih nyaman, menyenangkan, dan tidak menimbulkan rasa bosan bagi siswa.

c) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat mencakup interaksi dengan teman sebaya, keterlibatan dalam kegiatan sosial, serta kondisi lingkungan tempat tinggal. Aktivitas pembelajaran menjadi lebih optimal jika disesuaikan dengan kegiatan di luar sekolah. Berbagai kegiatan masyarakat dapat membantu menumbuhkan minat belajar siswa, misalnya melalui kegiatan karang taruna yang memungkinkan siswa belajar berorganisasi. Namun demikian, orang tua tetap perlu mengawasi aktivitas anak di luar rumah dan sekolah, karena keterlibatan yang berlebihan justru dapat mengurangi semangat dan fokus anak dalam mengikuti pembelajaran di sekolah.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Pada penyusunan tinjauan pustaka, peneliti terlebih dahulu mengkaji berbagai hasil penelitian relevan yang mempunyai keterkaitan pada tema penelitian yang sedang dikaji. Langkah ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh dasar referensi yang relevan serta mendukung, melengkapi, dan menjadi bahan pembandingan yang sesuai. Dengan demikian, hasil penelitian yang dihasilkan dapat memiliki landasan teori yang lebih kuat dan menyeluruh.

Kajian terhadap penelitian sebelumnya juga berfungsi untuk memperkuat kerangka teoritis penelitian ini, dengan mengacu pada temuan-temuan yang telah ada. Mengingat penelitian ini menggunakan kualitatif yang menekankan pada keberagaman sudut pandang terhadap suatu fenomena ,

maka munculnya persamaan maupun perbedaan hasil penelitian di anggap sebagai hal yang wajar. Justru, perbedaan tersebut dapat saling melengkapi dan memperkaya pemahaman peneliti terhadap topik yang dikaji.

Sumber kajian penelitian yang sesuai pada penelitian ini diperoleh dari karya ilmiah, baik berupa jurnal maupun skripsi terdahulu yang membahas mengenai minat belajar sebagai fokus utama kajian, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Diana Nur Septiyawati putri dkk. Dengan judul “Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa” membahas tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa SD. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, dimana peneliti menelaah berbagai sumber jurnal dan buku tanpa terjun langsung ke lapangan (Putri et al., 2022).

Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media seperti power point, video pembelajaran, dan kuis online terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media interaktif membantu siswa lebih fokus, aktif, dan antusias dalam belajar karena melibatkan banyak indra (visual, auditori, kinestetik). Selain itu, guru yang menggunakan media ini dapat menyajikan informasi dengan metode yang lebih menarik dan mudah dimengerti. Oleh karena itu, alat pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan pada hasil belajar siswa SD, karena mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman terhadap materi pelajaran.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah keduanya menekankan peran media pembelajaran sebagai alat penting untuk membuat

tahapan belajar yang menarik dan efektif. Selain itu juga sama-sama berfokus pada siswa sekolah dasar, penelitian ini dan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini dan penelitian terdahulu sama-sama menyarankan bahwa guru wajib inovatif dan kreatif dalam menggunakan media agar pembelajaran lebih bermakna.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu, penelitian terdahulu menekankan pada hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini lebih berfokus pada minat belajar siswa. Penelitian terdahulu bersifat literatur (studi pustaka) sedangkan penelitian ini lebih berorientasi pada penelitian langsung (observasi).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Syafira, dkk. Dengan judul “Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar” penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan analisis dokumen terhadap siswa kelas 2 SD Negeri 02, Bekasi. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa media pembelajaran interaktif tidak hanya membuat siswa lebih mudah memahami materi pelajaran, tetapi juga membuat tahapan belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Penelitian ini menarik kesimpulan bahwa penggunaan media interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar di sekolah dasar, selama guru mampu mengelola teknologi pembelajaran dengan baik (Syafira et al., 2024).

Kesamaan penelitian terdahulu dan penelitian ini yaitu memiliki tujuan penelitian yang serupa dengan berfokus pada peningkatan minat belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, kedua penelitian menekankan pada pentingnya kreativitas guru pada menentukan serta memanfaatkan media pembelajaran yang cocok dengan sifat-sifat siswa di sekolah dasar. Menunjukkan bahwa penerapan media digital mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, komunikatif, dan tidak monoton, sehingga lebih termotivasi untuk belajar.

Perbedaan studi ini bila dibandingkan dengan riset sebelumnya terletak pada tipe pemanfaatan media, riset sebelumnya menggunakan video pembelajaran dan powerpoint interaktif, sedangkan penelitian ini menggunakan layar interaktif (*smart board*).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Tabina, M.H.C, dkk dengan judul “Analisis Media Pembelajaran Interaktif dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo” metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif naratif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Fokus utama penelitian ini adalah melihat bagaimana persepsi siswa, peran media, faktor pendukung dan penghambat, serta perubahan minat belajar sebelum dan sesudah penerapan media interaktif. Hasil dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, karena mampu membuat proses pembelajaran lebih hidup, partisipatif, dan bermakna (Hansa et al., 2024).

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu memiliki tujuan penelitian yang sama, yaitu untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama menekankan pada pentingnya penggunaan teknologi dalam tahapan belajar untuk siswa lebih aktif dan termotivasi.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu pada penggunaan media pembelajaran, penelitian terdahulu menggunakan video, animasi, dan powerpoint, sementara penelitian ini menggunakan media layar interaktif.

C. Alur Pikir

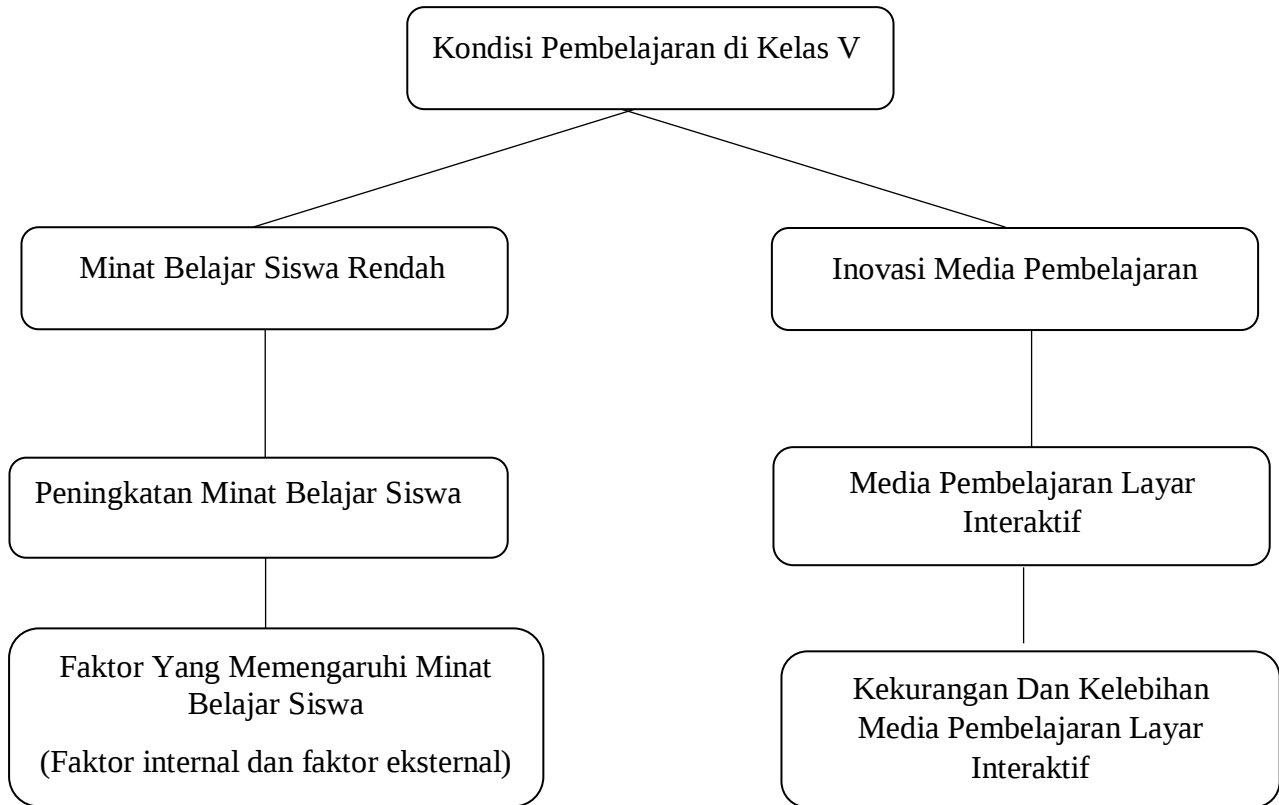
Minat belajar siswa adalah sebagian dari faktor utama yang menentukan keberhasilan tahapan pembelajaran dalam sekolah dasar. Siswa yang mempunyai minat belajar besar gemar menunjukkan perasaan senang, ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan aktif pada mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat membuat siswa pasif, cepat bosan, dan kurang fokus selama kegiatan belajar berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 025 Samarinda Utara, ditemukan bahwa minat belajar siswa kelas V masih belum optimal. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan alat pembelajaran yang masih sedikit dan cenderung konvensional, sehingga pembelajaran kurang menarik dan belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif. Kondisi ini menuntut adanya inovasi pembelajaran yang dapat membuat suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Salah satu pilihan yang dapat dimanfaatkan yaitu media pembelajaran dengan layar interaktif. Alat ini memberikan kesempatan pada guru untuk mengutarakan isi pelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif dengan visual, audio, animasi, serta fitur layar sentuh yang dapat digunakan secara langsung oleh siswa. Penggunaan layar interaktif diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran serta menumbuhkan minat belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran layar interaktif memiliki fungsi untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi, meningkatkan perhatian siswa, serta menciptakan interaksi dua arah antar guru dan siswa. Namun, efektivitas penggunaan media ini tidak terlepas dari berbagai faktor yang memengaruhinya, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik dan psikologi siswa, sedangkan faktor eksternal mencakup kemampuan guru, ketersediaan sarana dan prasarana, jaringan internet, serta kondisi lingkungan belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran layar interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDN 025 Samarinda Utara. Selain itu, penelitian penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media layar interaktif. Dengan analisis ini diharapkan diperoleh gambaran yang jelas mengenai peran media pembelajaran layar interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar.



Gambar 2. 1 Alur Pikir Penelitian

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana proses ibu mempersiapkan media layar interaktif sebelum kegiatan pelajaran dimulai?
2. Kendala apa yang ibu alami pada saat menggunakan media pembelajaran layar interaktif?
3. Berdasarkan cara ibu mengatasi hambatan tersebut agar pembelajaran tetap efektif ?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif, metode ini digunakan dalam menelusuri dan mengetahui teori atau pengetahuan yang telah dikembangkan dalam penelitian sebelumnya melalui berbagai sumber seperti buku, jurnal nasional maupun internasional. Dalam proses kajiannya, peneliti mencari kesamaan dan perbedaan dalam berbagai penelitian, memberikan pandangannya sendiri, serta menyusun ringkasan yang kemudian digabungkan menjadi suatu gagasan atau pemikiran baru (Waruwu, 2024). Pada pendekatan kualitatif data yang digunakan yaitu analisis dan wawancara.

Menurut Safarudin et al., (2023) penelitian kualitatif merupakan suatu metode yang digunakan dalam mengkaji kejadian dalam situasi yang alami bukan melalui eksperimen. Pada penelitian ini peneliti menjadi instrumen utama sementara metode pengumpulan datanya menggunakan beberapa teknik triangulasi. Proses analisis dilakukan secara induktif dan hasil yang diperoleh lebih berfokus pada pengertian daripada sekadar generalisasi. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk menelusuri, memahami, dan menggambarkan secara mendalam suatu fenomena sosial yang memiliki makna atau karakteristik tertentu yang tidak bisa dijelaskan atau diukur dengan pendekatan kuantitatif.

Penelitian ini berfokus pada pemahaman terhadap makna di balik peristiwa sosial, bukan pada angka atau data statistik.

Dengan demikian, penelitian kualitatif deskriptif tepat digunakan dalam penelitian Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Layar Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar, karena pendekatan ini memungkinkan peneliti mendeskripsikan secara mendalam proses penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung secara alami (Lestari et al., 2025).

B. Lokasi/Tempat dan Waktu Penelitian

1. Lokasi/Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kota Samarinda, tepatnya berada di SD Negeri 025 Samarrinda Utara

Alamat : Jalan Rejomulyo Muang Dalam

RT/RW : 34 / 0

Desa / Kelurahan : Lempake

Kecamatan : Samarinda Utara

Kota : Samarinda

Provinsi : Kalimantan Timur

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 025 Samarinda Utara, Kelurahan Lempake, Kecamatan Samarinda Utara, Kota Samarinda, Kalimantan Timur, pada bulan Januari sampai Maret 2026.

C. Sumber Data

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai rujukan atau acuan untuk mendapatkan informasi guna menjawab pertanyaan penelitian dan dapat memecahkan masalah. Dalam kajian ini, siswa berperan sebagai sumber data utama, dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Data diperoleh dari sumber yang bersifat primer dan sekunder.

1. Sumber Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari responden atau objek penelitian dan dari narasumber di lapangan yang memiliki keterkaitan dengan topik yang diteliti. Data ini biasanya dikumpulkan langsung dari individu atau seseorang yang menjadi subjek penelitian. Pada penelitian ini, penulis memperoleh data primer melalui wawancara secara langsung dengan siswa kelas V dan guru wali kelas V di SD Negeri 025 Samarinda Utara.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merujuk pada data yang diambil secara tidak langsung dari subjek penelitian. Tipe data ini umumnya bersumber dari berbagai referensi seperti situs internet, buku, jurnal, atau penelitian lain yang memiliki relevansi dengan topik yang sedang dikaji (Dani & Rahmawati, 2025). Dalam penelitian ini untuk sumber data sekunder mengambil dari buku absensi siswa, jadwal pelajaran yang dimiliki oleh guru dan siswa, dan rencana pelaksanaan pembelajaran guru yang akan digunakan pada saat

pembelajaran dimulai. Dalam penelitian ini untuk Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Layar Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa kelas V di SD Negeri 025 Samarinda Utara.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperoleh bersifat objektif dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah, diperlukan berbagai metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setiap metode memiliki keunggulan serta keterbatasannya masing-masing, sehingga pemilihan metode harus disesuaikan dengan tujuan penelitian dan permasalahan yang ingin dikaji.

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah atau prosedur yang digunakan peneliti untuk memperoleh informasi melalui kegiatan observasi, wawancara, maupun pemanfaatan berbagai sumber data lainnya yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan pada penelitian. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan melalui beberapa cara seperti wawancara, penyebaran angket, observasi langsung, maupun dengan menggabungkan ketiga metode tersebut untuk memperoleh hasil yang lebih lengkap. Teknik pengumpulan data tidak hanya sebatas mendapatkan data tetapi juga harus memastikan bahwa data yang diperoleh mencerminkan kenyataan dan dapat membantu peneliti untuk mencapai tujuan penelitian yang dapat dipercaya dan bersifat objektif (Saputro et al., 2020). Teknik yang dapat digunakan, sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung, fenomena atau perilaku di lapangan (Saputro et

al., 2020). observasi dilakukan oleh penulis untuk meneliti serta memahami konteks sosial atau perilaku secara alami. Pada penelitian ini penulis menggunakan observasi partisipan sebagai teknik dalam pengumpulan data observasi.

1) Observasi Guru

Observasi guru bertujuan untuk mengetahui langsung bagaimana fenomena atau perilaku yang terjadi di lapangan. Mengamati bagaimana cara guru mengajar menggunakan media pembelajaran layar interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa secara langsung, mengetahui kendala yang dialami guru secara langsung.

2) Observasi Siswa

Observasi siswa bertujuan agar mengetahui kendala yang dialami oleh siswa secara langsung di lapangan, selain kendala yang dialami oleh siswa observasi juga bertujuan untuk menganalisis secara langsung bagaimana kejadian sebenarnya secara langsung di lapangan.

b. Wawancara

Wawancara adalah satu metode untuk mengumpulkan informasi yang sangat penting. Wawancara merupakan proses percakapan antara dua pihak atau lebih, yaitu antara peneliti dan informan, yang dilakukan dengan tujuan memperoleh data atau informasi yang relevan dengan penelitian Susanto & Jailani, (2023). Jenis wawancara meliputi wawancara terstruktur, wawancara tidak terstruktur, wawancara semi

terstruktur. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik wawancara langsung secara semi terstruktur.

c. Dokumentasi

Menurut Desa et al., (2025) menyampaikan bahwa dokumentasi berasal dari kata dokumen yang merujuk pada segala jenis materi yang ditulis. Dengan demikian pendekatan dokumentasi dalam penelitian ini diterapkan sebagai cara untuk mengumpulkan informasi yang dilakukan melalui sebagai referensi tertulis seperti buku, arsip, jurnal harian, serta dokumen lain yang berkaitan dengan tema penelitian.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian bidang pendidikan, teknik pengumpulan data umumnya dilakukan dengan bantuan instrumen penelitian. Data menjadi fokus utama yang ingin diperoleh melalui penggunaan instrumen tersebut. Instrumen penelitian dapat dikatakan sebagai elemen penting dari suatu penelitian. Menurut M. Makbul (2021), instrumen penelitian berfungsi untuk mengukur nilai dari variabel-variabel yang menjadi objek kajian penelitian.

Dalam studi kualitatif, peneliti berfungsi sebagai alat utama yang bertanggung jawab untuk mengumpulkan, memahami, mempresentasikan, dan menganalisis informasi. Namun, untuk memperkuat proses pengumpulan informasi tersebut peneliti juga memerlukan beberapa perangkat yang digunakan dalam aktivitas pengumpulan data, yaitu dijabarkan sebagai berikut:

a. Pedoman Observasi

Pedoman observasi merupakan panduan atau daftar acuan yang digunakan peneliti ketika melakukan kegiatan observasi agar data yang diperoleh tetap selaras dengan fokus serta tujuan penelitian. Dalam pedoman tersebut terdapat beberapa poin penting yang perlu diperhatikan atau dicatat peneliti saat mengamati objek atau situasi tertentu, seperti perilaku, interaksi, aktivitas, maupun kondisi lingkungan sekitar (Yuda et al., 2025).

b. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengarahkan proses tanya jawab agar sesuai dengan topik dan tujuan penelitian. Dengan adanya pedoman ini, peneliti dapat memperoleh informasi yang relevan secara lebih terstruktur dan konsisten dari setiap narasumber (Habibah et al., 2025).

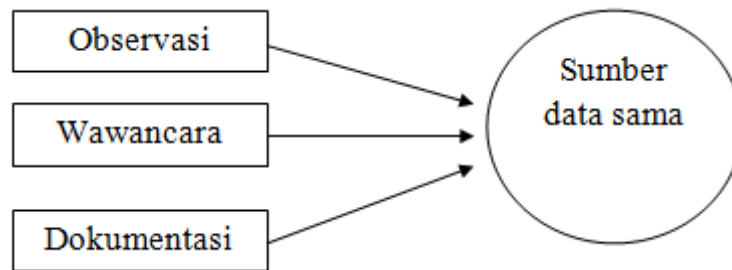
c. Pedoman Dokumentasi

Pedoman dokumentasi adalah alat panduan yang membantu peneliti mengarahkan proses pengumpulan data dari berbagai sumber tertulis seperti arsip, laporan, atau catatan agar hasil yang diperoleh akurat atau relevan dengan tujuan penelitian (Mulyana et al., 2021).

E. Keabsahan Data

Menurut Kholipah, (2021) keabsahan data adalah langkah yang dilakukan dengan berbagai teknik, seperti triangulasi untuk memastikan bahwa informasi yang diperoleh benar dan konsistensi dengan temuan di lapangan.

Dalam penelitian kualitatif, keabsahan data dapat diuji melalui beberapa tahapan seperti pengujian kredibilitas, keteralihan (*transferability*), ketergantungan (*dependability*), serta kepastian atau objektivitas data.



Gambar 3.1 Triangulasi Teknik (Sumber: Sugiono)

Triangulasi pada dasarnya merupakan pendekatan yang menggunakan berbagai metode dalam proses pengumpulan dan analisis data. Triangulasi merupakan suatu pendekatan dalam analisis data yang bertujuan untuk menggabungkan atau mensintesis data yang diperoleh dari berbagai sumber. Triangulasi dilakukan untuk menguji data yang sudah ada secara cepat guna memperkuat interpretasi hasil penelitian serta meningkatkan dasar kebijakan dan program yang berorientasi pada bukti. Proses ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data menggunakan berbagai metode. Dengan demikian, triangulasi menjadi cara untuk menggabungkan informasi dari penelitian kualitatif, termasuk aspek pencegahan, pengelolaan data, serta pertimbangan dari para ahli dalam memperkuat hasil penelitian (Susanto & Jailani, 2023). Ada beberapa jenis triangulasi yang dapat dilakukan yaitu, triangulasi teknik, triangulasi sumber, dan triangulasi waktu.

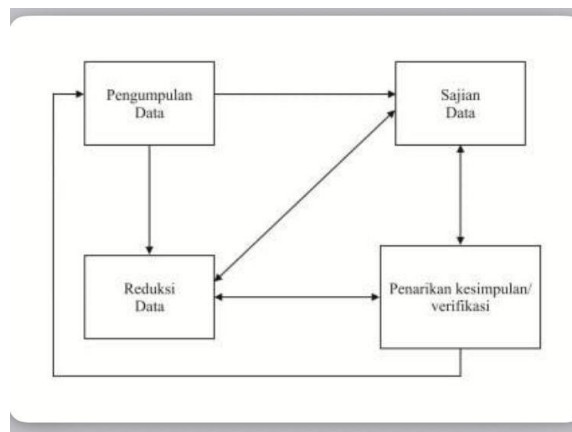
Dalam penelitian ini penulis menggunakan triangulasi teknik sebagai teknik keabsahan data. Teknik ini dilakukan untuk membandingkan hasil dari data yang telah diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi melalui narasumber yaitu guru wali kelas V dan peserta didik kelas V di SD Negeri 025 Samarinda Utara. Observasi ini dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana kondisi saat pembelajaran dilakukan dan mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran layar interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Selain menggunakan observasi penulis juga menggunakan teknik wawancara semi terstruktur untuk menggali informasi yang lebih mendalam dari para narasumber. Data hasil wawancara memberikan pandangan subjektif dan pengalaman langsung dari responden yang dapat memperkuat temuan dari hasil observasi. Dokumentasi digunakan sebagai sumber data pendukung yang berasal dari catatan, arsip, foto, maupun dokumen lainnya yang relevan dengan penelitian. Dokumen ini dapat membantu peneliti dalam *memverifikasi* keberanan data hasil observasi dan wawancara. Dengan menggabungkan ketiga teknik tersebut, peneliti dapat membandingkan serta mengonfirmasi hasil temuan dari berbagai sudut pandang. Tahapan ini dilaksanakan agar informasi yang didapatkan menjadi lebih dipercaya, tidak memihak, dan bisa dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

F. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan proses mengolah, menafsirkan, dan memahami data yang telah dikumpulkan dari hasil wawancara, observasi, maupun dokumentasi. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menemukan makna, pola, serta hubungan yang muncul dari data tersebut sehingga dapat menjawab fokus atau rumusan masalah penelitian.

Proses analisis meliputi beberapa tahapan yaitu, tahapan pengumpulan informasi, reduksi data, presentasi informasi, dan pengambilan kesimpulan, reduksi data. Oleh karena itu, analisis data pada studi kualitatif bukan sekedar mengelompokkan informasi, tetapi juga merupakan upaya untuk memahami makna yang mendalam dari setiap temuan agar hasil penelitian dapat menggambarkan realitas yang sebenarnya di lapangan.



Gambar 3.2 Teknik Reduksi Data(Sumber: Miles dan Huberman)

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahap awal dalam proses penelitian yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan fokus dan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data melalui

wawancara dengan narasumber yaitu wali kelas V dan peserta didik kelas V di SD Negeri 025 samarinda utara dan mendokumentasikan kegiatan tersebut.

2. Reduksi Data

Reduksi data merupakan tahapan penyederhanaan, memilih, dan memfokuskan data yang telah didapat dari lapangan. Pada masa ini, peneliti memfokuskan pada data yang sesuai dengan penelitian yaitu, analisis penggunaan layar interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SD Negeri 025 Samarinda Utara. Selanjutnya, peneliti menafsirkan data dengan cara mengelompokkan, mengkategorikan, dan mencari pola atau tema yang muncul dari hasil pengumpulan data. Reduksi data dilakukan secara berkelanjutan selama tahapan penelitian berlangsung, agar data yang dianalisis lebih terarah dan mudah dipahami. Pada reduksi data mendapatkan sumber data sebagai berikut:

a) Hasil Observasi

Hasil observasi merupakan laporan atau narasi yang berisi uraian detail tentang apa yang diamati oleh peneliti selama proses pengumpulan data di lapangan. Hasil ini mencerminkan kondisi nyata dari fenomena sosial, perilaku, interaksi, atau situasi yang sedang diteliti, sebagaimana terekam langsung oleh peneliti tanpa manipulasi.

b) Hasil Wawancara

Hasil wawancara adalah salah satu sumber utama data yang diperoleh dari interaksi langsung antara peneliti dan informan

(narasumber). Wawancara menghasilkan data dalam bentuk narasi, pendapat, pengalaman, atau pandangan yang disampaikan secara lisan.

Data wawancara yang sudah dikumpulkan, langkah selanjutnya melakukan reduksi data yaitu, menyaring, menyederhanakan, dan mengorganisasi data agar fokus pada suatu yang paling sesuai dengan tujuan penelitian.

c) Hasil Dokumentasi

Hasil dokumentasi adalah data atau informasi yang diperoleh peneliti dari dokumen-dokumen tertulis, gambar, video, arsip, surat atau rekaman yang berkaitan dengan penelitian. Hasil ini berfungsi sebagai bukti, acuan, atau bahan evaluasi yang mencerminkan situasi yang nyata dan sesuai dengan yang ada di lapangan.

3. Penyajian Data

Data yang telah didapat akan diseleksi dan dikelompokkan disusun dengan bentuk yang mudah dibaca dan dipahami. Cara ini digunakan agar memberikan gambaran yang jelas mengenai hasil temuan penelitian sehingga peneliti dapat melihat hubungan antar data dan mempermudah dalam menarik kesimpulan. Penyajian yang baik membantu pembaca memahami hasil penelitian secara sistematis dan logis.

4. Penarikan Kesimpulan

Secara keseluruhan, ketiga tahapan tersebut saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan analisis data. Pengumpulan data menjadi mendasar untuk memperoleh informasi, reduksi data berfungsi untuk

memfokuskan dan menyaring data penting, sedangkan penyajian data membantu peneliti menyusun dan menafsirkan temuan secara lebih jelas dan terarah.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan sebelumnya, diketahui bahwa proses pembelajaran di SD Negeri 025 Samarinda Utara memiliki bagian utama untuk membentuk minat dan keterlibatan siswa. Kondisi sekolah, dukungan sarana prasarana, serta arah kebijakan pendidikan yang diterapkan menjadi faktor yang turut mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu sebelum menguraikan lebih lanjut mengenai hasil penelitian, penting untuk memahami terlebih dahulu profil sekolah serta visi dan misi yang menjadi dasar pada penyelenggaraan pendidikan SD Negeri 025 Samarinda Utara.

1. Profil Sekolah

SD Negeri 025 Samarinda Utara merupakan salah satu sekolah formal dengan akreditasi Baik yang terletak di Jalan Rejomulyo Muang Dalam RT. 34 Lempake, Kecamatan Samarinda Utara, Kota Samarinda, Kalimantan Timur. SD Negeri 025 Samarinda utara saat ini dipimpin oleh bapak Darsam, S.Pd dan sejumlah guru sebanyak 9 guru dan staf sebanyak 2 orang dengan jumlah siswa sebanyak 95 siswa.

Sekolah Dasar Negeri 025 Samarinda Utara memiliki visi dan misi yang dijabarkan sebagai berikut:

a) Visi:

“Terwujudnya peserta didik yang beriman, berkarakter Pancasila, unggul dalam literasi dan numerasi, serta peduli terhadap lingkungan dan sesama.”

b) Misi:

- 1) Menanamkan nilai keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia melalui pembiasaan dan kegiatan keagamaan.
- 2) Meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi melalui pembelajaran aktif, menyenangkan, dan diferensiatif.
- 3) Mengembangkan budaya belajar yang mendalam, reflektif, dan kolaboratif.
- 4) Menyediakan lingkungan belajar yang aman, inklusif, sehat, dan berwawasan lingkungan.
- 5) Memperkuat kemitraan antara sekolah, orang tua, dan masyarakat untuk mendukung perkembangan peserta didik.
- 6) Mengintegrasikan nilai budaya lokal dan kebinekaan dalam kegiatan pembelajaran, proyek, dan kebiasaan sekolah.

2. Data Peserta Didik

Jumlah Siswa : 94 orang

Laki-laki : 48 orang

Perempuan : 46 orang

Hasil penelitian dari penelitian ini berupa hasil observasi, wawancara dan dokumentasi di lapangan dengan guru wali kelas V dan siswa kelas V di SD Negeri 025 Samarinda Utara mengenai penggunaan media

pembelajaran layar interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SD Negeri 025 Samarinda Utara, serta fokus masalah pada penelitian ini sehingga peneliti dapat memaparkan data yang diperoleh langsung di lapangan. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa guru memiliki peran aktif dalam penggunaan media pembelajaran layar interaktif untuk meningkatkan minat belajar. Untuk meningkatkan minat belajar siswa guru menggunakan layar interaktif dengan menggunakan fitur visual, audio, animasi, dan memberikan kesempatan pada untuk berinteraksi langsung dengan layar interaktif.

Sebagian besar siswa menunjukkan perilaku yang positif, fokus pada pembelajaran yang diberikan oleh guru, serta aktif ikut serta dalam pembelajaran. Meskipun demikian, masih ada sebagian siswa yang kurang fokus pada pembelajaran dan kurang percaya diri untuk ikut serta pada pembelajaran berlangsung, seperti maju ke depan kelas untuk mencoba langsung media pembelajaran layar interaktif.

a. Media Pembelajaran Layar Interaktif

1. Guru Sebagai Demonstrator

No	Kategori	Tema	Subtema	Sub-subtema
1	Peran Guru	Guru Sebagai Demonstrator (GSD)	Penyajian Materi (PM)	Guru menampilkan materi melalui gambar, video, dan presentasi (GMMMGP)

				• Materi disajikan secara visual dan menarik (MDSVM)
			Penggunaan Media (PM)	• Guru menggunakan layar interaktif untuk menjelaskan materi (GMLIUMM) • Guru memanfaatkan fitur sentuh untuk menulis dan menandai poin penting (GMFSUMMPP)
			Kejelasan Penyampaian (KP)	• Materi lebih mudah dipahami siswa (MLMDS) • Penjelasan guru menjadi lebih sistematis (PGMLS)

Tabel 4.1 Wawancara Guru Dan Siswa (Guru Sebagai Demonstrator)

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di SD Negeri 025 Samarinda Utara, proses pengumpulan data dilakukan dengan memfokuskan pada aspek-aspek yang paling utama dan penting. Dalam proses tersebut juga diterapkan triangulasi teknik agar data yang diperoleh memiliki tingkat keabsahan dan validitas yang valid. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu TB selaku wali kelas V pada

hari Senin, 09 Februari 2026 pukul 09.00 Wita menyatakan bahwa penggunaan media layar interaktif untuk menampilkan materi berupa gambar, video, dan presentasi agar siswa lebih mudah memahami pelajaran. Guru juga memanfaatkan fitur sentuh untuk menulis, menandai poin penting, dan menjelaskan materi secara langsung di layar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan MA siswa kelas V pada hari Rabu, 11 Februari 2026 pukul 10.00 Wita menyatakan bahwa ketika guru menjelaskan menggunakan layar interaktif itu biasa saja, terkadang menyenangkan namun terkadang tetap kurang mengerti materi pembelajaran yang disampaikan. Berdasarkan hasil wawancara dengan ANA siswi kelas V pada hari Kamis, 12 Februari 2026 pukul 09.00 Wita menyatakan bahwa ketika guru menjelaskan menggunakan layar interaktif terasa sangat menyenangkan dan membuat lebih bersemangat belajar karena ada gambar, animasi, video, terkadang juga terdapat game yang membuat pelajaran jadi lebih jelas dan tidak membosankan seperti biasanya. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa BKP siswi kelas V pada hari Senin, 16 Februari 2026 pukul 09.30 Wita menyatakan bahwa saat guru menjelaskan menggunakan layar interaktif cukup seru dan tidak terlalu membosankan dibandingkan hanya membaca buku.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri 025 Samarinda utara menunjukkan bahwa guru menyiapkan media pembelajaran layar interaktif dengan baik. Siswa memperhatikan

materi yang di tampilkan pada layar interaktif dengan cukup baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan, wawancara, dan dokumentasi, guru menggunakan media pembelajaran layar interaktif untuk menampilkan materi berupa gambar, video, dan presentasi serta menandai poin penting melalui fitur sentuh. Selama pembelajaran berlangsung, siswa memperhatikan materi dengan cukup baik. Sebagian siswa menyatakan bahwa penggunaan layar interaktif membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, meskipun beberapa siswa masih merasa pemahaman terhadap materi belum sepenuhnya meningkat. Secara umum, penggunaan layar interaktif dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa.

2. Guru Sebagai Pengelola Kelas

No	Kategori	Tema	Subtema	Sub-subtema
1	Peran Guru	Guru Sebagai Pengelola Kelas (GSPK)	Pengaturan Kelas (PK)	- Guru mengatur jalannya pembelajaran agar tetap kondusif (GMJPATK) - Guru mengontrol suasana kelas saat penggunaan media (GMSKSPM)
			Pengelolaan Waktu (PW)	Guru membagi waktu antara penjelasan dan interaksi siswa (GMWAPIS)

			Pengendalian Siswa (PS)	• Guru menjaga agar siswa tetap fokus (GMASTF) • Guru mengatasi siswa yang kurang tertib (GMSYKT)
--	--	--	-------------------------	--

Tabel 4.2 Wawancara Guru Dan Siswa (Guru Sebagai Pengelola Kelas)

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di SD Negeri 025 Samarinda Utara, proses pengumpulan data dilakukan dengan memfokuskan pada aspek-aspek yang paling utama dan penting. Dalam proses tersebut juga diterapkan triangulasi teknik agar data yang diperoleh memiliki tingkat keabsahan dan validitas yang valid. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu TB pada hari Senin, 09 Februari 2026 pukul 09.00 Wita menyatakan bahwa peran guru untuk mengatur jalannya pembelajaran agar tetap kondusif, membagi waktu antara penjelasan dan interaksi siswa, serta memastikan semua siswa mendapat kesempatan untuk terlibat aktif tanpa mengganggu proses belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan MA siswa kelas V pada hari Rabu, 11 Februari 2026 10.00 Wita menyatakan bahwa suasana kelas menjadi lebih menyenangkan tetapi tidak terlalu berbeda dengan pembelajaran seperti biasa tanpa menggunakan media pembelajaran layar interaktif. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa ANA

pada hari Kamis, 12 Februari 2026 pukul 09.00 Wita menyatakan bahwa suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan terasa lebih menyenangkan karena teman-teman juga menjadi ikut memperhatikan dan terkadang ada yang maju ke depan untuk mencoba. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa BKP pada hari Senin, 16 Februari 2026 pukul 09.30 Wita menyatakan bahwa suasana kelas menjadi lebih menyenangkan karena adanya tampilan gambar dan teman-teman juga lebih memperhatikan ke depan. Hasil pengamatan yang dilakukan di kelas V SD Negeri 025 Samarinda utara menunjukkan bahwa guru menampilkan dan menjelaskan materi pembelajaran di kelas dengan sangat baik. Siswa menunjukkan ekspresi senang dan antusias ketika mengikuti pembelajaran menggunakan layar interaktif. Berdasarkan hasil pengamatan, wawancara dan dokumentasi, guru berperan dalam mengelola kelas agar tetap kondusif dengan mengatur jalannya pembelajaran serta membagi waktu antara penjelasan materi dan interaksi kepada siswa. Penggunaan media layar interaktif membuat kondisi kelas menjadi lebih menyenangkan dan menarik sehingga siswa menunjukkan sikap antusias dan lebih memperhatikan pembelajaran.

3. Guru Sebagai Mediator

No	Kategori	Tema	Subtema	Sub-subtema
1	Peran Guru	Guru Sebagai Mediator (GSM)	Penghubung Pembelajaran (PP)	Guru menjadi penghubung antara materi dan siswa

				melalui media layar interaktif (GMPAMSMMLI)
			Interaksi Pembelajaran (IP)	• Terjadi interaksi antara guru dan siswa (TIAGS) • Guru mendorong siswa untuk bertanya dan berdiskusi (GMSBB)
			Penggunaan Media (PM)	• Media layar interaktif membantu penyampaian pesan pembelajaran (MLIMPPP)

Tabel 4.3 Wawancara Guru Dan Siswa (Guru Sebagai Mediator)

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di SD Negeri 025 Samarinda Utara, proses pengumpulan data dilakukan dengan memfokuskan pada aspek-aspek yang paling utama dan penting. Dalam proses tersebut juga diterapkan triangulasi teknik agar data yang diperoleh memiliki tingkat keabsahan dan validitas yang valid. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu TB selaku wali kelas V pada hari Senin, 09 Februari 2026 pukul 09.00 menyatakan bahwa kekurangan dari layar interaktif untuk siswa sejauh ini belum ada, namun karena layar interaktif ini hanya ada satu di sekolah jadi kurangnya itu tidak dapat dipakai setiap hari. Untuk kendala ada pada

jaringan internet, jaringan sering error dan hilang. Karena itu menyulitkan untuk mengakses sumber belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan MA siswa kelas V pada hari Rabu, 11 Februari 2026 pukul 10.00 Wita menyatakan bahwa kekurangan dari layar interaktif ini jika terlalu lama melihat ke arah layar menjadi membosankan dan ingin cepat selesai pelajarannya. Terkadang kendalanya layar susah disentuh atau jika bermain game layar menjadi sedikit lambat. Berdasarkan hasil wawancara dengan ANA siswa kelas V pada hari Kamis, 12 Februari 2026 pukul 09.00 Wita menyatakan bahwa kekurangan dari layar interaktif jika listrik mati layar interaktif tidak dapat digunakan dan jika terlalu lama melihat layar terkadang mata menjadi lelah. Mengenai kendala seperti layarnya sedikit lambat karena jaringannya jelek jadi jika bermain game atau belajar sedikit lambat, tetapi itu tidak terlalu mengganggu pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan BKP siswa kelas V pada hari Senin, 16 Februari 2026 pukul 09.30 Wita menyatakan bahwa kekurangan layar interaktif jika terlalu lama melihat layar mata lelah dan terkadang menjadi kurang fokus. Kendala yang dialami jika teman-teman berlomba-lomba untuk maju atau layar sedikit lambat, kemungkinan karena jaringan lambat membuat sedikit lama menunggu.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri 025 Samarinda utara menunjukkan bahwa guru mengatasi kendala yang dialami pada saat pembelajaran dengan baik sehingga pembelajaran

dapat dilaksanakan dengan baik. Selama mengalami kendala pada layar interaktif guru memberikan tugas atau catatan pada siswa agar siswa tetap kondusif di dalam kelas sampai layar interaktif dapat digunakan kembali. Siswa tetap kondusif pada saat layar interaktif mengalami kendala di jam pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi guru berperan sebagai mediator untuk mengatasi kendala yang di alami pada saat pembelajaran yang dapat menyulitkan untuk mengakses sumber belajar. Meskipun terdapat kendala pada saat pembelajaran siswa tetap kondusif di dalam kelas sampai layar interaktif dapat digunakan kembali.

4. Guru Sebagai Fasilitator

No	Kategori	Tema	Subtema	Sub-subtema
1	Peran Guru	Guru Sebagai Fasilitator (GSF)	Pemberian Kesempatan (PK)	- Guru memberikan kesempatan siswa mencoba langsung media (GMKSMLM) - Siswa dilibatkan dalam penggunaan layar interaktif (SDPLI)
			Dukungan Belajar (DB)	Guru membantu siswa saat mengalami kesulitan (GMSSMK)

				• Guru membimbing penggunaan media (GMPM)
			Penyediaan Sarana (PS)	• Guru memanfaatkan fasilitas yang tersedia (GMFT) • Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan partisipatif (PMLIP)

Tabel 4.4 Wawancara Guru Dan Siswa (Guru Sebagai Fasilitator)

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di SD Negeri 025 Samarinda Utara, proses pengumpulan data dilakukan dengan memfokuskan pada aspek-aspek yang paling utama dan penting. Dalam proses tersebut juga diterapkan triangulasi teknik agar data yang diperoleh memiliki tingkat keabsahan dan validitas yang valid. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu TB selaku wali kelas V pada hari Senin, 09 Februari 2026 pukul 09.00 Wita menyatakan bahwa Layar interaktif membantu menyampaikan materi dengan lebih jelas dan menarik. Materi menjadi lebih mudah dipahami karena ditampilkan secara visual terutama pada materi berupa gambar. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk maju kedepan kelas, mengerjakan soal, menggeser objek, atau menjawab pertanyaan langsung di layar interaktif sehingga siswa terlibat secara langsung dalam pembelajaran.

Hasil wawancara dengan MA siswa kelas V pada hari Rabu, 11 Februari 2026 pukul 10.00 Wita menyatakan bahwa layar interaktif membantu jika d tampilkan gambar, tetapi ketika materi terasa sulit siswa tetap merasa bingung malaupun sudah menggunakan layar interaktif. Siswa sudah menggunakan layar interaktif menggunakan atau menyentuh layar interaktif pada saat pembelajaran di kelas. Hasil wawancara dengan ANA siswa kelas V pada hari Kamis, 12 Februari 2026 pukul 09.00 Wita menyatakan bahwa siswa layar interaktif sangat membantu memahami materi pelajaran karena ada penjelasan yang lebih jelas dengan gambar dan animasi jadi lebih mudah mengerti. Siswa pernah menggunakan dan menyentuh langsung layar interaktif pada saat diminta guru untuk maju menjawab soal, dan siswa merasa senang serta bangga dapat mencoba sendiri di depan kelas. Hasil wawancara dengan BKP siswa kelas V pada hari Senin, 16 Februari 2026 pukul 09.30 Wita menyatakan bahwa terkadang layar interaktif membantu memahami materi terutama jika ada gambar atau video penjelasannya. Siswa pernah menggunakan layar interaktif walaupun tidak sering, dan rasanya cukup menyenangkan walaupun siswa merasa malu untuk maju ke depan.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri 025 Samarinda utara menunjukkan bahwa guru memberikan bantuan kepada siswa dalam menggunakan layar interaktif serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba secara langsung. Beberapa

siswa mencoba menggunakan layar interaktif secara langsung dan meminta bantuan guru ketika mengalami kesulitan.

Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa guru berperan aktif dalam membimbing siswa memahami fitur serta memberikan kesempatan praktik langsung yang mendukung keterlibatan aktif siswa. Layar interaktif membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik, terutama melalui visual seperti gambar dan animasi. Siswa menunjukkan respons yang beragam di mana sebagian merasa terbantu dan lebih cepat memahami materi, meskipun pada materi yang sulit masih memerlukan bantuan guru. Secara keseluruhan, layar interaktif efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa jika didukung dengan strategi pembelajaran yang tepat dan bimbingan guru yang optimal.

5. Guru Sebagai Evaluator

No	Kategori	Tema	Subtema	Sub-subtema
1	Peran Guru	Guru Sebagai Evaluator (GSE)	Penilaian Pembelajaran (PP)	- Guru menilai pemahaman siswa selama pembelajaran (GMPSSP) - Guru mengamati keaktifan siswa (GMKS)
			Umpan Balik (UP)	Guru memberikan respon terhadap jawaban siswa (GMRTJS)

				• Guru memperbaiki kesalahan siswa secara langsung (GMKSSL)
			Refleksi Pembelajaran (RP)	• Guru mengevaluasi penggunaan media (GMPM) • Guru menyesuaikan metode pembelajaran selanjutnya (GMMP)

Tabel 4.5 Wawancara Guru Dan Siswa (Guru Sebagai Evaluator)

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di SD Negeri 025 Samarinda Utara, proses pengumpulan data dilakukan dengan memfokuskan pada aspek-aspek yang paling utama dan penting. Dalam proses tersebut juga diterapkan triangulasi teknik agar data yang diperoleh memiliki tingkat keabsahan dan validitas yang valid. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu TB selaku wali kelas V pada hari Senin, 09 Februari 2026 pukul 09.00 Wita menyatakan bahwa guru menggunakan layar interaktif untuk evaluasi seperti kuis interaktif, latihan soal, dan tanya jawab sehingga evaluasi menjadi lebih menyenangkan dan siswa lebih antusias.

Berdasarkan hasil wawancara dengan MA siswa kelas V pada hari Rabu, 11 Februari 2026 pukul 10.00 Wita menyatakan bahwa layar interaktif pernah di gunakan untuk kuis, tetapi siswa jarang ikut

menjawab karena takut salah dalam menjawab, siswa merasa kurang percaya diri. Berdasarkan hasil wawancara dengan ANA siswa kelas V pada hari Kamis, 12 Februari 2026 pukul 09.00 Wita menyatakan bahwa guru pernah menggunakan layar interaktif untuk kuis atau latihan soal dan menurut siswa sangat menyenangkan karena merasa seperti bermain game tetapi sambil belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan BKP siswa kelas V pada hari Senin, 16 Februari 2026 pukul 09.30 Wita menyatakan bahwa guru pernah menggunakan layar interaktif untuk kuis dan cukup menyenangkan karena siswa bisa langsung mengetahui jawabannya benar atau salah.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri 025 Samarinda utara menunjukkan bahwa guru menggunakan layar interaktif untuk kegiatan evaluasi seperti kuis dan latihan soal sehingga siswa lebih tertarik dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Siswa menjawab soal atau latihan yang ditampilkan di layar interaktif dengan cukup antusias.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa penggunaan media layar interaktif oleh guru dalam kegiatan evaluasi seperti kuis, latihan soal, dan tanya jawab terbukti meningkatkan ketertarikan dan antusiasme siswa karena pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Sebagian siswa merasa terbantu ketika pembelajaran menggunakan layar interaktif, namun sebagian siswa kurang berpartisipasi karena kurang merasa percaya diri dan takut salah dalam menjawab soal.

6. Adanya Rasa Senang Dalam Belajar

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di SD Negeri 025 Samarinda Utara, proses pengumpulan data dilakukan dengan memfokuskan pada aspek-aspek yang paling utama dan penting. Dalam proses tersebut juga diterapkan triangulasi teknik agar data yang diperoleh memiliki tingkat keabsahan dan validitas yang valid. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu TB selaku wali kelas V pada hari senin, 09 Februari 2026 pukul 09.00 Wita menyatakan bahwa siswa terlihat lebih senang, antusias, dan termotivasi karena pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak membosankan dibandingkan metode tradisional.

Berdasarkan hasil wawancara dengan MA siswa kelas V pada hari Rabu, 11 Februari 2026 pukul 10.00 Wita menyatakan bahwa siswa merasa senang hanya sesaat setelah itu terasa biasa saja lagi terkadang juga ingin cepat pulang atau istirahat saja. Berdasarkan hasil wawancara dengan ANA siswa kelas V pada hari Kamis, 12 Februari 2026 pukul 09.00 Wita menyatakan bahwa siswa merasa sangat senang saat belajar menggunakan layar interaktif karena pembelajarannya menjadi lebih menarik dan siswa menjadi tidak cepat bosan. Berdasarkan hasil wawancara dengan BKP siswa kelas V pada hari Senin, 16 Februari 2026 pukul 09.30 Wita menyatakan bahwa siswa merasa senang saat belajar menggunakan layar interaktif tetapi juga tergantung pada mata pelajarannya.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri 025 Samarinda utara menunjukkan bahwa guru menampilkan materi pembelajaran dengan gambar, animasi, dan video sehingga pembelajaran terasa lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Siswa terlihat senang dan antusias ketika pembelajaran menggunakan layar interaktif karena materi diberikan dengan gambar dan video yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa penggunaan layar interaktif dalam pembelajaran membuat siswa lebih senang, antusias, dan termotivasi karena materi disajikan melalui gambar, animasi, dan video yang menarik sehingga tidak membosankan dibandingkan metode tradisional. Sebagian siswa merasakan kesenangan dan tidak cepat bosan, namun ada pula yang merasa antusiasme tersebut hanya sementara atau bergantung pada mata pelajaran yang diajarkan.

7. Ketertarikan Terhadap Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di SD Negeri 025 Samarinda Utara, proses pengumpulan data dilakukan dengan memfokuskan pada aspek-aspek yang paling utama dan penting. Dalam proses tersebut juga diterapkan triangulasi teknik agar data yang diperoleh memiliki tingkat keabsahan dan validitas yang valid. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu TB selaku wali kelas V pada hari Senin, 09 Februari 2026 pukul 09.00 Wita menyatakan bahwa penggunaan layar interaktif dapat meningkatkan ketertarikan, siswa

menjadi lebih variatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang dekat dengan kehidupan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan MA siswa kelas V pada hari Rabu, 11 Februari 2026 pukul 10.00 Wita menyatakan bahwa Pembelajaran menggunakan layar interaktif memang menjadi menarik, tapi terkadang siswa merasa kurang tertarik dengan materinya. Berdasarkan hasil wawancara dengan ANA siswa kelas V pada hari Kamis, 12 Februari 2026 pukul 09.00 Wita menyatakan bahwa pembelajaran menjadi jauh lebih menarik karena ada gambar, animasi, dan game yang membuat siswa ingin perhatikan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan BKP siswa kelas V pada hari Senin, 16 Februari 2026 pukul 09.30 Wita menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dari biasanya karena ada gambar, video yang membuat pembelajaran tidak gitu-gitu aja.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri 025 Samarinda utara menunjukkan bahwa guru menggunakan tampilan visual yang menarik seperti gambar dan animasi untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran. Siswa terlihat tertarik melihat tampilan visual seperti gambar dan animasi yang ditampilkan pada layar interaktif.

Berdasarkan hasil dari observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa penggunaan layar interaktif terbukti efektif meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa melalui tampilan visual seperti gambar, animasi, dan video yang membuat

pembelajaran lebih variatif. Meskipun demikian, minat siswa tetap dipengaruhi oleh kesesuaian materi yang disampaikan, sehingga pemanfaatan teknologi perlu diimbangi dengan penyajian materi yang menarik agar hasil belajar optimal.

8. Perhatian Siswa Saat Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di SD Negeri 025 Samarinda Utara, proses pengumpulan data dilakukan dengan memfokuskan pada aspek-aspek yang paling utama dan penting. Dalam proses tersebut juga diterapkan triangulasi teknik agar data yang diperoleh memiliki tingkat keabsahan dan validitas yang valid. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu TB selaku wali kelas V pada hari Senin, 09 Februari 2026 pukul 09.00 Wita menyatakan bahwa perhatian siswa menjadi lebih fokus dan terarah karena siswa tertarik dengan keterampilan visual serta kegiatan interaktif yang disajikan selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan MA siswa kelas V pada hari Rabu, 11 Februari 2026 pukul 10.00 Wita menyatakan bahwa terkadang siswa lebih fokus, tetapi kadang juga tetap tidak terlalu memperhatikan jika sedang lelah atau malas belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan ANA siswa kelas V pada hari Kamis, 12 Februari 2026 pukul 09.00 Wita menyatakan bahwa siswa lebih fokus memperhatikan pembelajaran saat guru menggunakan layar interaktif karena tampilannya ada di depan dan terlihat jelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan BKP siswa kelas V pada hari Senin, 16 Februari

2026 pukul 09.30 Wita menyatakan bahwa siswa menjadi lebih fokus walaupun terkadang masih ngobrol dengan teman jika sudah selesai mengerjakan tugas.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri 025 Samarinda utara menunjukkan bahwa guru menjaga perhatian siswa dengan memberikan pertanyaan serta interaksi langsung melalui layar interaktif. Sebagian besar siswa fokus memperhatikan penjelasan guru walaupun terkadang masih ada siswa yang berbicara dengan teman setelah menyelesaikan tugas.

Berdasarkan hasil dari observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa terdapat peningkatan fokus dan perhatian siswa selama pembelajaran karena didukung tampilan visual yang jelas dan kegiatan yang interaktif. Akan tetapi tingkat fokus siswa masih dipengaruhi oleh kondisi internal siswa seperti rasa lelah atau motivasi belajar serta situasi kelas seperti berbicara sesama teman setelah menyelesaikan tugas, sehingga penggunaan media ini perlu diimbangi dengan pengelolaan kelas dan strategi pembelajaran yang tepat.

9. Keterlibatan Aktif Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di SD Negeri 025 Samarinda Utara, proses pengumpulan data dilakukan dengan memfokuskan pada aspek-aspek yang paling utama dan penting. Dalam proses tersebut juga diterapkan triangulasi teknik agar data yang diperoleh memiliki tingkat keabsahan dan validitas yang valid.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu TB selaku wali kelas V pada hari Senin, 09 Februari 2026 pukul 09.00 Wita menyatakan bahwa siswa sangat terlibat, apalagi ada kalanya dalam pembelajaran guru membuat permainan edukatif agar siswa berlomba-lomba maju untuk mencoba.

Berdasarkan hasil wawancara dengan MA siswa kelas V pada hari Rabu, 11 Februari 2026 pukul 10.00 Wita menyatakan bahwa siswa belum terlalu berani bertanya atau maju ke depan walaupun menggunakan layar interaktif karena masih malu dan takut salah. Berdasarkan hasil wawancara dengan ANA siswa kelas V pada hari Kamis, 12 Februari 2026 09.00 Wita menyatakan bahwa siswa menjadi lebih berani untuk bertanya, menjawab, dan maju kedepan karena suasananya terasa lebih menyenangkan dan tidak terlalu tegang pada saat pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan BKP siswa kelas V pada hari Senin, 16 Februari 2026 pukul 09.30 Wita menyatakan bahwa terkadang siswa menjadi lebih berani menjawab jika sudah yakin dengan jawabannya, tapi tetap masih malu-malu jika akan maju kedepan.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri 025 Samarinda utara menunjukkan bahwa guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk maju ke depan kelas menjawab soal atau mencoba menggunakan layar interaktif. Beberapa siswa aktif menjawab pertanyaan dan mencoba menggunakan layar interaktif meskipun masih ada siswa yang merasa malu untuk maju ke depan kelas.

Berdasarkan hasil dari observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa ada peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui kegoatan enteraktif seperti permainan edukatif yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. Masih ada beberapa siswa yang kurang terlibat aktif karena kurang percaya diri, merasa malu, dan takut salah saat bertanya atau maju ke depan sehingga diperlukan strategi guru untuk membangun keberanian serta rasa percaya diri siswa agar partisipasi siswa dapat meningkat secara keseluruhan.

10. Motivasi dan Harapan Belajar

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di SD Negeri 025 Samarinda Utara, proses pengumpulan data dilakukan dengan memfokuskan pada aspek-aspek yang paling utama dan penting. Dalam proses tersebut juga diterapkan triangulasi teknik agar data yang diperoleh memiliki tingkat keabsahan dan validitas yang valid. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu TB pada hari Senin, 09 Februari 2026 pukul 09.00 Wita menyatakan bahwa dengan penggunaan layar interaktif ini motivasi belajar siswa lebih besar karena pembelajaran tidak membosankan, siswa selalu ingin mencoba dan mencoba terus.

Berdasarkan hasil wawancara dengan MA siswa kelas V pada hari Rabu, 11 Februari 2026 pukul 10.00 Wita menyatakan bahwa layar interaktif ini membuat siswa merasa lebih semangat, tetapi tidak selalu karena terkadang siswa tetap merasa malas belajar. Berdasarkan

hasil wawancara dengan ANA siswa kelas V pada hari Kamis, 12 Februari 2026 pukul 09.00 Wita menyatakan bahwa penggunaan layar interaktif membuat siswa lebih semangat belajar karena siswa merasa pelajarannya mudah dipahami dan siswa ingin mendapatkan nilai yang lebih baik lagi. Berdasarkan hasil wawancara dengan BKP siswa kelas V pada hari Senin, 16 Februari 2026 pukul 09.30 Wita menyatakan bahwa layar interaktif membuat siswa sedikit lebih bersemangat karena pelajarannya tidak terlalu membosankan dan jadi lebih gampang memahami materi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri 025 Samarinda Utara menunjukkan bahwa guru memberikan pujian dan umpan balik kepada siswa sehingga siswa menjadi lebih semangat dan termotivasi dalam belajar. Siswa terlihat lebih semangat mengikuti pembelajaran karena menggunakan layar interaktif membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil dari observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa penggunaan layar interaktif dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Masih ada beberapa siswa menunjukkan rasa malas pada saat tertentu. Selain itu, pemberian pujian dan umpan balik oleh guru dapat memperkuat motivasi siswa dalam belajar.

11. Minat Belajar Siswa Meningkat

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di SD Negeri 025 Samarinda Utara, proses pengumpulan data dilakukan dengan memfokuskan pada aspek-aspek yang paling utama dan penting. Dalam proses tersebut juga diterapkan triangulasi teknik agar data yang diperoleh memiliki tingkat keabsahan dan validitas yang valid. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu TB selaku wali kelas V pada hari Senin, 09 Februari 2026 pukul 09.00 Wita menyatakan bahwa adanya peningkatan minat belajar pada siswa setelah belajar belajar menggunakan media pembelajaran layar interaktif

Berdasarkan hasil wawancara dengan MA siswa kelas V pada hari Rabu, 11 Februari 2026 pukul 10.00 Wita menyatakan bahwa minat belajar siswa mungkin sedikit meningkat, tetapi belum terlalu banyak berubah dibandingkan sebelumnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan ANA siswa kelas V pada hari Kamis, 12 Februari 2026 pukul 09.00 Wita menyatakan bahwa dengan adanya layar interaktif minat belajar siswa menjadi semakin meningkat karena siswa merasa belajar itu menyenangkan dan tidak membosankan. Berdasarkan hasil wawancara dengan BKP siswa kelas V pada hari Senin, 16 Februari 2026 pukul 09.30 Wita menyatakan bahwa minat belajar siswa jadi sedikit meningkat walaupun tidak terlalu banyak berubah.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri 025 Samarinda utara menunjukkan bahwa guru melihat adanya

peningkatan minat belajar siswa terlihat dari keaktifan dan antusiasme siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat adanya peningkatan dalam minat belajar. Peningkatan ini terlihat dari partisipasi dan antusiasme siswa pada saat pembelajaran.

Berdasarkan temuan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa adanya peningkatan ketertarikan siswa dalam belajar siswa karena metode pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, meskipun secara keseluruhan masih terdapat sejumlah siswa yang minat belajarnya belum meningkat secara signifikan.

B. Pembahasan dan Temuan

Pembahasan dalam skripsi ini merupakan bagian yang memuat analisis peneliti terhadap data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait Penggunaan Media Pembelajaran Layar Interaktif Di Kelas V SD Negeri 025 Samarida Utara. Pada bagian ini, peneliti menguraikan bagaimana proses penggunaan layar interaktif berlangsung, bagaimana respons guru dan siswa, serta bagaimana pengaruhnya terhadap ketertarikan dalam belajar mencakup perasaan bahagia, minat yang tinggi, fokus yang kuat, serta partisipasi yang aktif. Pembahasan juga menghubungkan hasil temuan lapangan dengan teori dan penelitian terdahulu untuk memperkuat argumentasi bahwa media layar interaktif memberikan kontribusi positif, meskipun tetap dipengaruhi oleh faktor internal siswa dan kondisi pembelajaran.

Temuan dalam skripsi ini merupakan hasil utama yang diperoleh dari analisis data lapangan, yaitu bahwa penggunaan media layar interaktif secara umum mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas V, terutama pada aspek rasa senang dan keterlibatan aktif. Pada penelitian ini ditemukan hasil dari empat narasumber yaitu, guru wali kelas V dan siswa siswi kelas V sebanyak tiga siswa. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa peran guru, kesiapan perangkat, serta faktor internal siswa menjadi penentu keberhasilan penggunaan media layar interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

1. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi penggunaan media pembelajaran layar interaktif di kelas V SD Negeri 025 Samarinda Utara menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat pada beberapa indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan terhadap pembelajaran, perhatian siswa, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan Situmorang et al., (2021) yang menyatakan bahwa minat belajar merupakan dorongan psikologis yang membuat siswa merasa senang, tertarik, serta terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Dalam penelitian ini, penggunaan layar interaktif dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih menarik melalui tampilan gambar, animasi, dan video sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Hal ini memperkuat pendapat bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa.

Dari aspek perasaan senang, sebagian besar siswa menunjukkan respon positif kepada penggunaan layar interaktif. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode tradisional. Rasa senang merupakan indikator utama minat belajar, dimana siswa akan lebih antusias mengikuti pembelajaran jika merasa nyaman dan tidak tertekan kemudian, hasil ini juga mendukung penelitian Anggraeni et al. (2021) yang menegaskan bahwa media interaktif mampu meningkatkan kesenangan belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih variatif.

Pada ketertarikan siswa terhadap penggunaan layar interaktif mampu menarik perhatian siswa melalui kombinasi multimedia seperti gambar, video, dan animasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat ketertarikan siswa tidak sama. Beberapa siswa menunjukkan ketertarikan tinggi, sementara yang lain dipengaruhi oleh tingkat kesulitan materi atau jenis mata pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran sudah menarik, yang paling penting dari dalam diri siswa itu sendiri. Temuan ini sejalan dengan Safarudin et al. (2023) yang menyatakan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi dan kemampuan siswa.

Pada perhatian siswa, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu fokus selama pembelajaran berlangsung terutama ketika guru menggunakan fitur interaktif seperti kuis. Namun masih terdapat beberapa siswa yang kurang fokus akibat merasa lelah atau kondisi kelas yang kurang kondusif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Syafira et al.

(2024) yang menyatakan bahwa efektivitas media interaktif dapat menurun apabila kondisi lingkungan belajar tidak mendukung.

Keterlibatan aktif siswa pada penggunaan layar interaktif dapat mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan, mengikuti kuis, dan mencoba langsung media pembelajaran. Hal ini dapat dikatakan bahwa keterlibatan aktif merupakan salah satu ciri siswa yang memiliki minat belajar tinggi. Temuan ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Hansa et al. (2024) yang menyatakan bahwa media interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa tidak semua siswa mengalami peningkatan minat belajar secara signifikan. Beberapa siswa masih merasa kurang percaya diri untuk berpartisipasi aktif, seperti bertanya atau maju ke depan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran saja belum cukup, tetapi perlu didukung oleh strategi pembelajaran yang tepat serta peran guru dalam membangun kepercayaan diri siswa.

Peran guru terbukti sangat penting dalam keberhasilan penggunaan media layar interaktif. Guru tidak hanya berperan untuk menyampaikan materi tetapi juga sebagai pengelola kelas, fasilitator, dan motivator. Guru yang mampu mengelola pembelajaran dengan baik dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif sehingga penggunaan media pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan ini dapat dikatakan bahwa keberhasilan

pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh media, tetapi juga oleh kemampuan guru.

Secara keseluruhan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran layar interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa, meskipun demikian minat belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal siswa dan faktor eksternal seperti kesiapan guru dan kondisi lingkungan belajar. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran layar interaktif perlu diimbangi dengan strategi pembelajaran yang tepat agar dapat memberikan hasil yang optimal.

2. Temuan Penelitian

No	Kategori	Tema	Subtema	Sub-subtema
1	Minat Belajar Siswa (MBS)	Indikator Minat Belajar (IMB)	Persaan Senang (PS)	- Siswa merasa senang saat pembelajaran menggunakan layar interaktif (SMSPLI) - Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan (PLMTM)
			Ketertarikan Siswa (KS)	- Siswa tertarik dengan tampilan visual (STTV) - Siswa lebih fokus terhadap materi yang ditampilkan (SFTMD)

			Perhatian Siswa (PS)	- Siswa memperhatikan penjelasan guru saat menggunakan media (SMPGMM) - Siswa tidak mudah teralihkan saat pembelajaran berlangsung (STMTPB)
			Keterlibatan Siswa (KS)	- Siswa aktif mencoba menggunakan layar interaktif (SAMMLI) - Siswa berpartisipasi dalam menjawab dan berdiskusi (SBDMB)
2	Faktor Pendukung	Faktor Internal (FI)	Kondisi Siswa (KS)	- Adanya minat dan motivasi belajar siswa (AMMBS) - Rasa ingin tahu siswa terhadap teknologi (RITST)
			Kemampuan Siswa (KS)	- Siswa mampu mengikuti pembelajaran berbasis teknologi (SMMPBT) - Siswa memahami materi melalui visual (SMMV)
		Faktor Eksternal (FE)	Peran Guru (PG)	Guru mampu mengoperasikan media layar interaktif

				(GMMI) • Guru kreatif dalam menyampaikan materi (GKMM)
			Sarana dan Prasarana (SP)	• Tersedianya layar interaktif di kelas (TLIK)
3	Faktor Penghambat	Faktor Internal (FI)	Sikap dan Pemahaman Siswa (SPS)	• Masih ada siswa yang kurang fokus (SKF) • Kurangnya percaya diri siswa (KPDS) • Tidak semua siswa langsung memahami materi (TSLMM)
		Faktor Eksternal (FE)	Sarana Prasarana dan Lingkungan Kelas	• Keterbatasan perangkat teknologi (KPT) • Gangguan teknis (GT) • Internet tidak stabil saat pembelajaran (ITS) • Kondisi kelas kurang kondusif (KKKK) • Masih ada siswa kurang tertib (MASKT)

Tabel 4.6 Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, penelitian ini menghasilkan beberapa temuan sebagai berikut:

- a) Penggunaan media pembelajaran layar interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa secara umum, terutama pada indikator rasa senang, ketertarikan, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.
- b) Respons siswa terhadap penggunaan layar interaktif berbeda-beda
 - 1) Siswa berinisial ANA menunjukkan minat belajar yang tinggi dan merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
 - 2) Siswa berinisial BKP merasa senang namun ketertarikannya dipengaruhi oleh jenis mata pelajaran.
 - 3) Siswa berinisial MA menunjukkan minat yang dipengaruhi oleh tingkat kesulitan materi.
- c) Media pembelajaran layar interaktif menciptakan suasana pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif, sehingga siswa tidak cepat merasa bosan.
- d) Faktor internal siswa tetap menjadi penentu utama dalam meningkatkan minat belajar, meskipun media pembelajaran sudah menarik dan modern.
- e) Peran guru sangat penting dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran layar interaktif, terutama dalam memilih materi, mengatur strategi pembelajaran, dan menciptakan interaksi yang melibatkan seluruh siswa.

Secara keseluruhan, penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa media pembelajaran layar interaktif memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas V SD Negeri 025 Samarinda Utara. Namun, efektivitas penggunaannya tetap dipengaruhi oleh faktor individu siswa dan karakteristik mata pelajaran yang diajarkan.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian penggunaan media layar interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD Negeri 025 Samarinda Utara ini masih memiliki beberapa keterbatasan yaitu:

1. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif sehingga hasilnya hanya berlaku pada kondisi yang diteliti dan tidak bisa disimpulkan secara keseluruhan.
2. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi bergantung pada penilaian peneliti, sehingga dapat terjadi perbedaan dalam memahami data.
3. Peneliti hanya menggunakan satu jenis media, yaitu layar interaktif sehingga belum bisa dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penggunaan media pembelajaran berupa layar interaktif di kelas V SD Negeri 025 Samarinda Utara telah terbukti mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa. Ini terlihat dari bertambahnya jumlah siswa yang merasa lebih senang, lebih tertarik, lebih fokus, dan lebih aktif saat mengikuti tahapan belajar. Media pembelajaran layar interaktif juga menjadikan proses belajar lebih bervariasi sehingga siswa lebih mudah menangkap materi yang diajarkan. Namun, peningkatan minat belajar siswa tidak terjadi secara bersamaan di antara semua siswa. Terdapat sejumlah siswa yang masih kurang berpartisipasi atau belum memperlihatkan kemajuan yang signifikan yang menunjukkan bahwa penggunaan media saja belum sepenuhnya menentukan keberhasilan, tetapi perlu didukung dengan strategi pembelajaran yang tepat.

Penggunaan media pembelajaran layar interaktif dapat disebabkan dari beberapa faktor yaitu faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung meliputi peran guru mampu mengelola pembelajaran dengan baik, kesiapan perangkat, dan suasana pembelajaran yang interaktif. Sedangkan faktor penghambat berasal dari faktor internal siswa yang berbeda-beda seperti perbedaan minat dan tingkat pemahaman, serta kondisi pembelajaran seperti

jaringan internet yang kurang memadai dan lingkungan kelas yang kurang kondusif.

Efektivitas penggunaan media pembelajaran layar interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa tidak hanya bergantung pada media pembelajaran layar interaktif tetapi juga dipengaruhi oleh faktor internal yaitu dalam diri siswa dan juga faktor eksternal seperti kesiapan guru dalam menyiapkan pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran dan lingkungan belajar yang kondusif, siswa dengan mudah memahami materi yang disampaikan.

B. Implikasi

Pada penelitian ini terdapat implikasi yakni:

1. Peningkatan minat belajar siswa: Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran layar interaktif di kelas V SD Negeri 025 Samarinda Utara meningkatkan minat belajar siswa. Siswa terlihat lebih antusias, lebih fokus, serta lebih aktif pada saat mengikuti tahapan pembelajaran.
2. Pengembangan media dan metode pembelajaran: Hasil analisis dapat membantu guru memahami pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.
3. Peningkatan keterlibatan dan keaktifan siswa: Hasil analisis membuktikan bahwa penggunaan layar interaktif mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran seperti berani bertanya, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam kegiatan di depan kelas.

4. Peningkatan dukungan sarana dan prasarana: Hasil studi mengungkapkan bahwa keberhasilan dalam memanfaatkan layar interaktif juga dipengaruhi oleh faktor pendukung seperti jaringan internet dan kesiapan perangkat.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran layar interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SD Negeri 025 Samarinda Utara, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu:

1. Guru disarankan untuk memaksimalkan penggunaan media layar interaktif dengan variasi metode dan strategi pembelajaran agar seluruh siswa dapat terlibat aktif tanpa terkecuali.
2. Guru dapat memperhatikan perbedaan karakteristik dan minat masing-masing siswa sehingga penggunaan media pembelajaran dapat menyesuaikan dengan apa yang dibutuhkan oleh setiap siswa.
3. Sekolah perlu memberikan dukungan berupa pelatihan teknis kepada guru agar pemanfaatan layar interaktif dapat dilakukan secara optimal dan berkelanjutan.
4. Siswa dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran layar interaktif dengan sebaik-baiknya dan diharapkan untuk meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar karena keberhasilan pembelajaran tidak hanya dari media yang digunakan tetapi juga dari kesungguhan siswa dalam belajar.
5. Peneliti selanjutnya diberi saran agar dapat melibatkan jumlah subjek yang lebih banyak dan menggunakan metode penelitian yang lebih variatif guna mendapatkan hasil yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). *Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa*. 4(01), 39–47.
- Ananda, L. J., Rangkuti, I., Simanjuntak, E. B., Free, I., & Manurung, U. (2023). *Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 di Sekolah Dasar*. 3, 52–67.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 5(6), 5313–5327.
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., Widiya, P., Islam, U., Palembang, F. (2024). *Media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar*. 4(5), 702–709.
- Dani, A., & Rahmawati, Z. D. (2025). *Murid Implementasi Program Penguatan Melalui Bimbingan Murid*. 2(3), 205–212.
- Fajrin, R., & Ana, R. (2021). *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Kelas IV SDN Kamulan 02 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar*. V(2).
- Faqihuddin, A. (2024). *Media Pembelajaran PAI : Definisi , Sejarah , Ragam dan Model Pengembangan*. 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.29313/idarotuna.v1i1>
- Fitria, T. N. (2024). *Using Interactive Whiteboards (IWB) in the English Classroom as Supporting Technology in the Teaching and Learning Process : Opportunities and Challenges*. 2(2), 74–91.
- Fitriani, D., Aslan, & Eliyah. (2025). *Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menerapkan Metode Membaca AL-QUR'AN Siswa Di SD Negeri 03 Pendawan Dusun Pendawan Desa Tangaran*. 5(2).
- Fuad, Z. Al, & Zuraini. (2021). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN 7 Kute Panang*.
- Habibah, S., Mariam, N., Fadhilah, S., & Pratama, N. W. (2025). *Analisis Pemahaman Konsep Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Soal Desain Simetris*

- Pada Mata Kuliah Matematika Diskrit*. 8(2019), 210–223.
- Hansa, M., Tabina, C., Mubarok, A. I., Sari, I. M., & Aura, Y. (2024). *Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo*. 3(5), 2493–2502.
- Hidayah, N., Nafitri, S. E., Zaky, F., & Mz, A. F. S. A. (2023). *Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. 3, 83–91.
- Iriansyah, H. S., & Hardiyanto, L. (2024). *Konsep Dasar Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. 4(1), 661–673.
- Karomah, F. N., Devita, Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. (2024). *Peran dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 15(2), 211–222.
- Kholipah, N. (2021). *Proses Dan Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematis Tidak Rutin Pada Materi SPLDV Ditinjau Dari Teori Praxeology*.
- Kurniawan, Y. S., & Hakim, M. A. R. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interactive Flat Panel Display (IFPD) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Mahasiswa Program Studi Perbankan Syariah*. 8, 11326–11341.
- Latifah, N., Martini, A., & Maksum, A. (2021). *Pendidikan MultikulturalL Di Sekolah Dasar*. 6, 42–51.
- Lestari, S. N. L., Fajar, W. N., & Faridli, E. M. (2025). *Peran Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Mandiri Siswa (Studi Kualitatif Deskriptif di SMP Pu Hua*. 10(2).
- Luma'ul, & Hayya, A. (2023). *Dampak Media Pembelajaran Iinteraktif Dalam Pendidikan*.
- Makbul, M. (2021). *Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen*.
- Mulyana, A., Senajaya, A. J., Ismunandar, D., & Kunci, K. (2021). *Indikator-Indikator Kecemasan Belajar Matematika Daring Di Era Pandemi Covid- 19 Meenurut Perspektif Siswa SMA Kelas X*. 4, 14–22.
- Nakula, J., Ilmu, P., Sosial, I., Akmal, L. Y., Anjelina, R., Alwi, N. A., Kharisma, I., & Padang, U. N. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar berinteraksi secara*

aktif dengan materi yang diajarkan , sehingga dapat meningkatkan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap interaktif terhadap. 2024.

- Prihatini, E. (2020). *Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat*. 7(2), 171–179.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). *Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 2(2), 365–376.
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar*. 2021, 2092–2097.
- Riyadi, R., Ningsih, T., Islam, U., Profesor, N., Haji, K., Zuhri, S., Flat, I., & Display, P. (2024). *Implikasi Media Interactive Flat Panel Display (IFPD) Terhadap Proses Proses Belajar PS Bagi Siswa Madrasah*. 8(3).
- Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). *Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah*. 9(1), 63–71.
- Safarudin, R., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). *Penelitian Kualitatif*. 3, 9680–9694.
- Saputro, A., Informatika, M., Informasi, F. T., Luhur, U. B., Utara, P., Lama, K., & Interaktif, M. (2020). *Implementasi Multimedia Interaktif Belajar Mengenal Hewan Sebagai Media Edukasi Pada TK Budi Mulia Tangerang*. 416–421.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD*. 4(1), 122–130.
- Saumi, R., Suriani, A., & Padang, U. N. (2025). *Transformasi Pembelajaran Dasar Melalui Media Interaktif: Sebuah Telaah Literatur Terhadap Dampaknya pada Hasil Belajar*. 3.
- Situmorang, S. A., Ritonga, M. N., & Siregar, E. Y. (2021). *Analisis Minat Belajar Selama Pandemi Covid-19*. 4(3), 441–448.
- Surbakti, R., & Chantrin, I. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 3(2), 41–44.

- Susanto, D., & Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah*. 1(1), 53–61.
- Syafira, P., Novaliza, S., Sulistianingsih, R., Restaryy, T. I., & Lasha, V. (2024). *Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar Evaluation of the Use of Interactive Learning Media i n Increasing Students ' Interest in Learning in Elementary Schools*. 76.
- Waruwu, M. (2024). *Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep , Prosedur , Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan*. 5, 198–211.
- Yuda, N. N., Aziz, T. A., & Yumiati, Y. (2025). *Jurnal Impresi Indonesia (JII) Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa SD*. 4(12), 5483–5497.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi – Kisi Instrumen Wawancara

Variabel	Indikator	Butir Pertanyaan Guru	Butir Pertanyaan Siswa	Sumber
(PLI) Penggunaan Layar Interaktif	GSD (Guru Sebagai Demonstrator)	1	1	Pengaruh Pembelajaran Menggunakan media Interaktif (Putri et al., 2022)
	GSPK (Guru Sebagai Pengelola Kelas)	2	2	
	GSM (Guru Sebagai Mediator)	3,4	3,4	
	GSF (Guru Sebagai Fasilitator)	5,6	5,6	
	GSE (Guru Sebagai Evaluator)	7	7	
(MB) Minat Belajar	ARSDB (Adanya Rasa Senang Dalam Belajar)	8	8	(Ananda et al., 2023)
	KSTP (Ketertarikan Siswa Terhadap Pembelajaran)	9	9	
	PSSP (Perhatian Siswa Saat Pembelajaran)	10	10	

	KAS (Keterlibatan Aktif Siswa)	11	11	
	MDHB (Motivasi Dan Harapan Belajar)	12	12	
	MBSM (Minat Belajar Siswa Meningkat)	13	13	

Lampiran 2 Kisi – Kisi Instrumen Observasi

Variabel	Indikator	Butir pengamatan Guru	Butir Pengamatan Siswa	Sumber
(PMPLI) Penggunaan Media Pembelajaran Layar Interaktif	GSD (Guru Sebagai Demonstrator)	Guru menampilkan materi melalui layar interaktif	Siswa memperhatikan materi pada layar interaktif	(Kurniawan & Hakim, 2024)
	GSPK (Guru Sebagai Pengelola Kelas)	Guru mengatur kegiatan kelas agar tetap kondusif selama pembelajaran interaktif	Siswa mengikti arahan guru dengan tertib saat menggunakan layar	
	GSM (Guru Sebagai Mediator)	Guru mengatasi kendala yang terdapat pada Layarinteraktif	Siswa mengikuti arahan guru ketika terdapat kendala saat pebelajaran	
	GSF (Guru Sebagai Fasilitator)	Guru membantu siswa dalam memahami fitur layar interaktif	Siswa meminta bantuan guru atau mencoba kembali dengan bimbingan	
	GSE (Guru Sebagai Evaluator)	Guru menggunakan media interaktif untuk kuis atau	Siswa menjawab soal atau latihan yang di tampilkan di layar	

		evaluasi pembelajaran		
(MB) Minat Belajar	ARSDB (Adanya Rasa Senang Dalam Belajar)	Guru menampilkan konten yang menyenangkan dan memotivasi siswa	Siswa menunjukkan ekspresi senang dan antusias selama pembelajaran	(Ananda et al., 2023)
	KTP (Ketertarikan Terhadap Pembelajaran)	Guru menggunakan gambar/animasi menarik untuk memicu ketertarikan siswa	Siswa tertarik melihat tampilan visual dan menanggapi dengan antusias	
	PSSP (Perhatian Siswa Saat Pembelajaran)	Guru menjaga fokus siswa dengan pertanyaan atau interaksi di layar	Siswa fokus memperhatikan tanpa mudah terdistraksi	
	KAS (Keterlibatan Aktif Siswa)	Guru memberi kesempatan siswa menjawab pertanyaan melalui layar	Siswa aktif menjawab, bertanya, atau berdiskusi melalui media	
	MDHB (Motivasi Dan Harapan Belajar)	Guru memberikan pujian/umpan balik melalui layar interaktif	Siswa menunjukkan semangat dan optimisme untuk belajar lebih baik	

	MBSM (Minat Belajar Siswa Meningkat)	Guru melihat peningkatan minat belajar pada siswa	Siswa menunjukkan peningkatan minat belajar	
--	---	--	--	--

Lampiran 3 Pedoman Obsevasi Guru

No	Aspek Yang Diamati	Hasil Pengamatan
1	Guru menyiapkan perangkat layar interaktif sebelum pembelajaran dimulai	Guru menyiapkan media pembelajaran layar interaktif dengan baik.
2	Guru menampilkan materi pelajaran melalui media layar interaktif	Guru menampilkan dan menjelaskan materi pembelajaran di kelas dengan sangat baik.
3	Guru mengatasi kendala yang terdapat pada layar interaktif	Guru mengatasi kendala yang di alami pada saat pembelajaran dengan baik sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Selama mengalami kendala pada layar interaktif guru memberikan tugas atau catatan pada siswa agar siswa tetap kondusif di dalam kelas sampai layar interaktif dapat digunakan kembali. Siswa tetap kondusif pada saat layar ineraktif mengalami kendala di jam pelajaran.
4	Guru membantu siswa memahami penggunaan layar interaktif	Guru memberikan bantuan kepada siswa dalam menggunakan fitur layar interaktif serta membeikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba langsung.
5	Guru menggunakan media interaktif untuk kuis atau evaluasi dan siswa menjawab soal	Guru menggunakan layar interaktif untuk kegiatan evaluasi seperti kuis dan latihan soal sehingga siswa lebih tertarik dalam mengikuti evaluasi pembelajaran.
6	Guru menampilkan pembelajaran yang menyenangkan	Guru menampilkan materi pembelajaran dengan gambar, animasi, dan video sehingga pembelajaran terasa lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
7	Guru menggunakan media visual untuk meningkatkan ketertarikan siswa	Guru menggunakan tampilan visual yang menarik seperti gambar dan animasi untuk

		meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran.
8	Guru menjaga fokus siswa selama pembelajaran	Guru menjaga perhatian siswa dengan memberikan pertanyaan serta interaksi langsung melalui layar interaktif.
9	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk maju ke depan kelas menjawab soal atau mencoba menggunakan layar interaktif.
10	Guru memberikan motivasi dan umpan balik kepada siswa	Guru memberikan pujian dan umpan balik kepada siswa sehingga siswa menjadi lebih semangat dan termotivasi dalam belajar.
11	Guru melihat adanya peningkatan dalam minat belajar siswa	Guru melihat adanya peningkatan minat belajar siswa terlihat dari keaktifan dan antusiasme siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Lampiran 4 Pedoman Observasi Siswa

No	Aspek Yang Diamati	Hasil Pengamatan
1	Siswa memperhatikan materi yang ditampilkan di layar interaktif	Siswa memperhatikan materi yang ditampilkan pada layar interaktif dengan cukup baik selama proses pembelajaran berlangsung.
2	Siswa menunjukkan ekspresi senang dan antusias selama pembelajaran	Siswa menunjukkan ekspresi senang dan antusias ketika mengikuti pembelajaran menggunakan layar interaktif.
3	Siswa mengikuti arahan guru ketika terdapat kendala saat pembelajaran	Siswa tetap kondusif pada saat layar interaktif mengalami kendala di jam pelajaran.
4	Siswa meminta bantuan atau mencoba menggunakan layar interaktif dengan bimbingan guru	Beberapa siswa mencoba menggunakan layar interaktif secara langsung dan meminta bantuan guru ketika mengalami kesulitan.
5	Siswa menjawab soal atau latihan yang ditampilkan pada layar	Siswa menjawab soal atau latihan yang ditampilkan di layar interaktif dengan cukup antusias.
6	Siswa menunjukkan ekspresi senang dan antusias	Siswa terlihat senang dan antusias ketika pembelajaran menggunakan layar interaktif karena materi diberikan dengan gambar dan video yang menarik.
7	Siswa tertarik pada tampilan visual di layar interaktif	Siswa terlihat tertarik melihat tampilan visual seperti gambar dan animasi yang ditampilkan pada layar interaktif
8	Siswa fokus memperhatikan pelajaran	Sebagian besar siswa fokus memperhatikan penjelasan guru walaupun terkadang masih ada siswa yang berbicara dengan teman setelah menyelesaikan tugas.
9	Siswa aktif menjawab, bertanya, atau maju ke depan	Beberapa siswa aktif menjawab pertanyaan dan mencoba menggunakan layar interaktif

		meskipun masih ada siswa yang merasa malu untuk maju ke depan kelas.
10	Siswa menunjukkan semangat dan motivasi belajar	Siswa terlihat lebih semangat mengikuti pembelajaran karena menggunakan layar interaktif membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.
11	Siswa menunjukkan peningkatan minat belajar	Siswa terlihat adanya peningkatan dalam minat belajar. Peningkatan ini terlihat dari partisipasi dan antusiasme siswa pada saat pembelajaran.

Lampiran 5 Pedoman Wawancara Guru

Hari,Tanggal : Senin, 09 Februari 2026

Waktu : 09.00 – 09.20 Wita

Nama Narasumber : Toifatul Baroroh, S.Pd

No	Pertanyaan Wawancara	Hasil Wawancara
1	Bagaimana cara Ibu menggunakan media pembelajaran layar interaktif saat menjelaskan materi pelajaran di kelas?	Saya menggunakan layar interaktif untuk menampilkan materi berupa gambar, video, dan presentasi agar siswa lebih mudah memahami pelajaran. Saya juga memanfaatkan fitur sentuh untuk menulis, menandai poin penting, dan menjelaskan materi secara langsung di layar.
2	Bagaimana peran Ibu dalam mengelola kelas ketika pembelajaran menggunakan media layar interaktif?	Jadi peran guru untuk mengatur jalannya pembelajaran agar tetap kondusif, membagi waktu antara penjelasan dan interaksi siswa, serta memastikan semua siswa mendapat kesempatan untuk terlibat aktif tanpa mengganggu proses belajar.
3	Apa saja kekurangan dari media pembelajaran layar interaktif?	Kekurangan dari layar interaktif untuk siswa sejauh ini belum ada, namun karena layar interaktif ini hanya ada satu di sekolah jadi kurangnya itu tidak dapat dipakai setiap hari.
4	Apa saja kendala yang Ibu alami pada saat penggunaan media pembelajaran layar interaktif?	Untuk kendala ada pada jaringan internet, jaringan sering error dan hilang. Karena itu menyulitkan untuk mengakses sumber belajar.
5	Bagaimana layar interaktif membantu Ibu dalam menyampaikan materi kepada siswa?	Layar interaktif membantu saya menyampaikan materi dengan lebih jelas

		dan menarik. Materi menjadi lebih mudah dipahami karena ditampilkan secara visual terutama pada materi berupa gambar.
6	Bagaimana Ibu memfasilitasi siswa agar dapat berinteraksi langsung dengan media layar interaktif?	Iya, saya memberikan kesempatan kepada siswa untuk maju kedepan kelas, mengerjakan soal, menggeser objek, atau menjawab pertanyaan langsung di layar interaktif sehingga siswa terlibat secara langsung dalam pembelajaran.
7	Apakah Ibu menggunakan media layar interaktif dalam kegiatan evaluasi pembelajaran?	Iya, saya menggunakan layar interaktif untuk evaluasi seperti kuis interaktif, latihan soal, dan tanya jawab sehingga evaluasi terasa lebih menyenangkan dan siswa lebih antusias.
8	Menurut Ibu, bagaimana perasaan siswa saat mengikuti pembelajaran menggunakan layar interaktif?	Siswa terlihat lebih senang, antusias, dan termotivasi karena pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak membosankan dibandingkan metode tradisional.
9	Apakah penggunaan media layar interaktif dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran?	Ya, penggunaan layar interaktif dapat meningkatkan ketertarikan, siswa menjadi lebih variatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang dekat dengan kehidupan siswa.
10	Bagaimana perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung ketika menggunakan layar interaktif?	Perhatian siswa menjadi lebih fokus dan terarah karena siswa tertarik dengan keterampilan visual serta kegiatan interaktif yang disajikan selama pembelajaran berlangsung.
11	Apakah siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam pembelajaran saat menggunakan media layar interaktif?	Ya, siswa sangat terlibat, apalagi ada kalanya dalam pembelajaran guru

		membuat permainan edukatif agar siswa berlomba-lomba maju untuk mencoba.
12	Menurut Ibu, bagaimana pengaruh penggunaan media layar interaktif terhadap motivasi dan harapan belajar siswa ke depan?	Dengan penggunaan layar interaktif ini motivasi belajar siswa lebih besar karena pembelajaran tidak membosankan, siswa selalu ingin mencoba dan mencoba terus.
13	Menurut pendapat Ibu, apakah minat belajar siswa menjadi meningkat?	Iya, sangat meningkat sekali.

Lampiran 6 Pedoman Wawancara siswa

Hari,Tanggal :Rabu, 11 Februari 2026

Waktu :10.00 – 10.20 Wita

Nama Narasumber : Muhammad Aditia

No	Pertanyaan Wawancara	Hasil Wawancara
1	Bagaimana pendapat Adik saat guru menjelaskan pelajaran menggunakan media layar interaktif?	Menurut saya saat guru menjelaskan pake layar interaktif itu biasa aja, kadang seru kadang saya tetap kurang mengerti materi pelajarannya.
2	Apakah suasana kelas menjadi lebih menyenangkan ketika guru menggunakan layar interaktif?	Suasana kelas lebih seru tapi menurut saya nggak terlalu berbeda kaya biasanya.
3	Menurut Adik, apa kekurangan dari media pembelajaran layar interaktif ini?	Menurut saya kurangnya kalau terlalu lama liat layar jadi bosan dan ingin cepat selesai pelajarannya.
4	Apakah ada kendala yang Adik alami pada saat menggunakan layar interaktif?	Kadang kendalanya layar susah disentuh atau kalau main game itu sering muter-muter aja layarnya, agak lambat gitu.
5	Apakah Adik merasa media layar interaktif membantu kamu memahami materi pelajaran?	Kadang membantu kalau ada gambarnya, tapi kalau materinya sulit saya tetap bingung walaupun pakai layar interaktif.
6	Apakah Adik pernah menggunakan atau menyentuh langsung layar interaktif pada saat pembelajaran?	Saya lumayan sering menggunakan atau menyentuh layar interaktif pas jam pelajaran di kelas.
7	Apakah guru pernah menggunakan layar interaktif untuk kuis atau latihan soal?	Iya pernah di gunakan buat kuis, tapi saya jarang ikut menjawab karena takut salah jawabannya kaya kurang pede gitu.

8	Bagaimana perasaan Adik saat belajar menggunakan layar interaktif, apakah kamu merasa senang?	Saya merasa senang sebentar aja, tapi habis itu biasa aja lagi kadang juga pengen cepet pulang atau istirahat aja.
9	Ketika Adik menggunakan media layar interaktif pada saat belajar apakah pembelajaran menjadi lebih menarik?	Pembelajarannya memang menjadi menarik, tapi kadang saya merasa kurang tertarik sama materinnya.
10	Apakah Adik lebih fokus memperhatikan pembelajaran saat guru menggunakan layar interaktif dibandingkan pembelajaran biasa?	Kadang saya lebih fokus, tapi kadang juga tetap nggak terlalu memperhatikan kalau lagi capek atau males belajar.
11	Pada saat pembelajaran menggunakan layar interaktif Adik menjadi lebih berani bertanya, menjawab, atau maju ke depan saat pembelajaran menggunakan layar interaktif?	Saya belum terlalu berani bertanya atau maju ke depan walaupun pakai layar interaktif karena masih malu dan takut salah.
12.	Bagaimana penggunaan layar interaktif membuat Adik lebih semangat belajar dan memiliki harapan untuk belajar lebih baik kedepannya?	Layar interaktif bikin saya merasa lebih semangat, tapi nggak selalu karena kadang saya tetap ngerasa males belajar.
13.	Apakah dengan layar interaktif ini Adik merasa minat belajar kamu menjadi lebih meningkat?	Minat belajar saya mungkin sedikit meningkat, tapi belum terlalu banyak berubah dibandingkan sebelumnya.

Lampiran 7 Pedoman Wawancara siswa

Hari,Tanggal :Kamis, 12 Februari 2026

Waktu :09.00 – 09.30 Wita

Nama Narasumber : Azalia Nuril Azqi

No	Pertanyaan Wawancara	Hasil Wawancara
1	Bagaimana pendapat Adik saat guru menjelaskan pelajaran menggunakan media layar interaktif?	Menurut saya waktu guru menjelaskan pakai layar interaktif itu seru banget dan bikin saya lebih semangat belajar karena ada gambar, animasi, vidio, kadang juga ada game yang bikin pelajaran jadi lebih jelas dan nggak membosankan seperti biasanya.
2	Apakah suasana kelas menjadi lebih menyenangkan ketika guru menggunakan layar interaktif ?	Iya, suasana kelas jadi lebih menyenangkan dan terasa lebih seru karena teman-teman juga jadi ikut memperhatikan dan kadang ada yang maju ke depan untuk mencoba langsung di layar.
3	Menurut Adik, apa kekurangan dari media pembelajaran layar interaktif ini?	Menurut saya kekurangannya mungkin kalau listrik mati jadi nggak bisa di pakai, dan kalau terlalu lama ngeliat layar kadang mata sedikit capek.
4	Apakah ada kendala yang Adik alami pada saat menggunakan layar interaktif ?	Kadang ada sedikit kendala seperti layarnya agak lambat soalnya jaringannya jelek jadi kalo main game atau belajar sedikit lambat, tapi menurut saya itu nggak terlalu mengganggu pembelajaran.

5	Apakah Adik merasa media layar interaktif membantu kamu memahami materi pelajaran?	Iya, saya merasa layar interaktif sangat membantu saya memahami materi pelajaran karena ada penjelasan yang lebih jelas dengan gambar dan animasi jadi saya cepat ngerti.
6	Apakah Adik pernah menggunakan atau menyentuh langsung layar interaktif pada saat pembelajaran?	Iya, saya pernah menggunakan dan menyentuh langsung layar interaktif waktu guru nyuru maju untuk menjawab soal, dan saya merasa senang serta bangga bisa nyobain sendiri di depan kelas.
7	Apakah guru pernah menggunakan layar interaktif untuk kuis atau latihan soal?	Iya, guru pernah menggunakan layar interaktif untuk kuis atau latihan soal dan menurut saya itu sangat seru karena rasanya kaya main game tapi tetap belajar.
8	Bagaimana perasaan Adik saat belajar menggunakan layar interaktif, apakah kamu merasa senang?	Saya merasa sangat senang saat belajar menggunakan layar interaktif karena pelajarannya jadi lebih menarik dan saya jadi tidak cepat bosan.
9	Ketika Adik menggunakan media layar interaktif pada saat belajar apakah pembelajaran menjadi lebih menarik?	Iya, pembelajaran jadi jauh lebih menarik karena ada gambar, animasi, dan game yang bikin aku lebih ingin perhatikan pembelajaran.
10	Apakah Adik lebih fokus memperhatikan pembelajaran saat guru menggunakan layar interaktif dibandingkan pembelajaran biasa?	Iya, saya lebih fokus memperhatikan pembelajaran saat guru menggunakan layar interaktif karena tampilannya ada di depan dan keliatan jelas.
11	Pada saat pembelajaran menggunakan layar interaktif Adik menjadi lebih berani	Iya, saya jadi lebih berani untuk bertanya, menjawab, dan maju kedepan karena suasananya terasa lebih

	bertanya, menjawab, atau maju ke depan saat pembelajaran menggunakan layar interaktif?	menyenangkan dan nggak terlalu tegang pada saat pembelajaran.
12	Bagaimana penggunaan layar interaktif membuat Adik lebih semangat belajar dan memiliki harapan untuk belajar lebih baik kedepannya?	Penggunaan layar interaktif membuat saya lebih semangat belajar karena saya merasa pelajarannya mudah dipahami dan saya ingin mendapatkan nilai yang lebih baik lagi.
13	Apakah dengan layar interaktif ini Adik merasa minat belajar kamu menjadi lebih meningkat?	Iya, karena dengan adanya layar interaktif minat belajar saya jadi semakin meningkat karena saya merasa belajar itu menyenangkan dan tidak membosankan.

Lampiran 8 Pedoman Wawancara Siswa

Hari,Tanggal : Senin, 16 Februari 2026

Waktu : 09.30 – 10.00 Wita

Nama Narasumber : Binar Kalinda Putri

No	Pertanyaan Wawancara	Hasil Wawancara
1	Bagaimana pendapat Adik saat guru menjelaskan pelajaran menggunakan media layar interaktif?	Menurut saya saat guru menjelaskan menggunakan layar interaktif itu lumayan seru dan tidak terlalu membosankan dibandingkan cuman baca buku aja.
2	Apakah suasana kelas menjadi lebih menyenangkan ketika guru menggunakan layar interaktif?	Iya, suasana kelas jadi lebih menyenangkan karena ada tampilan gambar dan teman-teman juga jadi ikut memperhatikan ke depan.
3	Menurut Adik, apa kekurangan dari media pembelajaran layar interaktif ini?	Menurut saya kekurangannya kalau terlalu lama ngeliat layar bisa bikin mata capek dan kadang jadi kurang fokus.
4	Apakah ada kendala yang Adik alami pada saat menggunakan layar interaktif?	Kadang kendalanya kalau teman-teman rebutan mau maju atau layarnya agak lambat, mungkin karena jaringannya lambat jadi agak lama nunggunya.
5	Apakah Adik merasa media layar interaktif membantu kamu memahami materi pelajaran?	Iya, kadang layar interaktif membantu saya memahami materi terutama kalau ada gambar atau video penjelasannya.
6	Apakah Adik pernah menggunakan atau menyentuh langsung layar interaktif pada saat pembelajaran?	Iya, saya pernah menggunakan layar interaktif walaupun nggak sering, dan

		rasanya cukup menyenangkan walaupun agak malu waktu maju kedepan.
7	Apakah guru pernah menggunakan layar interaktif untuk kuis atau latihan soal?	Iya, guru pernah pakai untuk kuis dan itu cukup seru karena kita bisa langsung tahu jawabannya benar atau salah.
8	Bagaimana perasaan Adik saat belajar menggunakan layar interaktif, apakah kamu merasa senang?	Saya merasa senang saat belajar pakai layar interaktif tapi juga tergantung mata pelajarannya apa.
9	Ketika Adik menggunakan media layar interaktif pada saat belajar apakah pembelajaran menjadi lebih menarik?	Iya, jadi lebih menarik dari biasanya karena ada gambar, video yang bikin pelajaran gak gitu-gitu aja.
10	Apakah Adik lebih fokus memperhatikan pembelajaran saat guru menggunakan layar interaktif dibandingkan pembelajaran biasa?	Saya jadi lebih fokus walaupun kadang masih ngobrol sama teman kalau sudah selesai mengerjakan tugas.
11	Pada saat pembelajaran menggunakan layar interaktif Adik menjadi lebih berani bertanya, menjawab, atau maju ke depan saat pembelajaran menggunakan layar interaktif?	Kadang saya jadi lebih berani menjawab kalau udah yakin sama jawabannya, tapi tetap masi malu-malu kalau mau maju kedepan.
12	Bagaimana penggunaan layar interaktif membuat Adik lebih semangat belajar dan memiliki harapan untuk belajar lebih baik kedepannya?	Layar interaktif membuat saya sedikit lebih semangat karena pelajarannya nggak terlalu membosankan dan jadi lebih gampang memahami materi.
13	Apakah dengan layar interaktif ini Adik merasa minat belajar kamu menjadi lebih meningkat?	Iya, minat belajar saya jadi sedikit meningkat walaupun nggak terlalu banyak berubah.

Lampiran 9 Pedoman Dokumentasi

No	Jenis Data	Sumber Data	Keterangan
1	Foto kegiatan pembelajaran	Observasi kelas	√
2	Surat izin penelitian	Dokumen Peneliti	√
3	Surat Balasan Penelitian	Dokumen Peneliti	√
4	Surat selesai penelitian	Dokumen Peneliti	√
5	Foto media pembelajaran layar interaktif	Sekolah	√
6	Foto wawancara guru dan siswa	Wawancara	√

Lampiran 10 Dokumentasi



Gambar: Wawancara Guru Wali Kelas V



Gambar: Wawancara Siswa MA



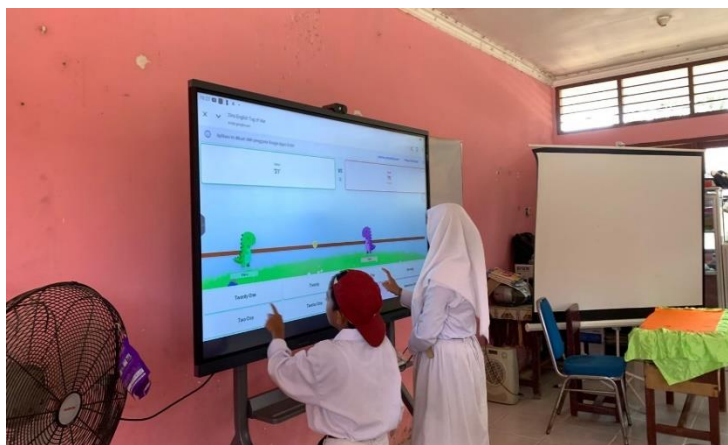
Gambar: Wawancara Siswa ANA



Gambar: Wawancara Siswa BKP



Gambar: Dokumentasi Pembelajaran Kelas V



Gambar: Siswa Menggunakan Langsung Layar



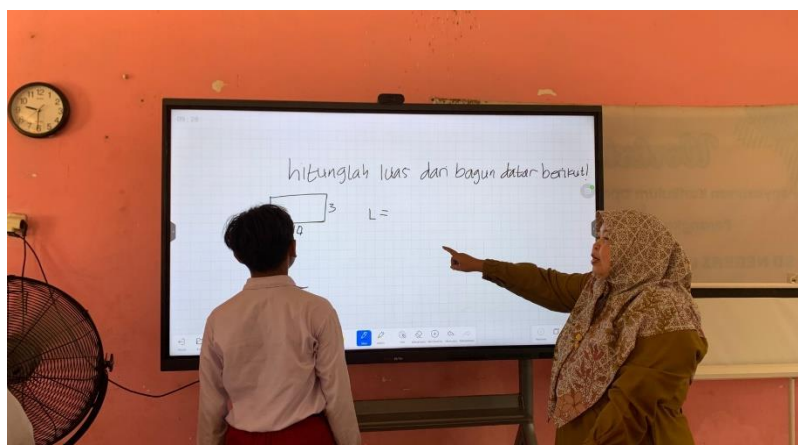
Gambar: Guru Menggunakan Layar Interaktif Untuk Kuis



Gambar: Media Pembelajaran Layar Interaktif



Gambar: Guru Menyiapkan Media Pembelajaran



Gambar: Guru Membantu Siswa Menggunakan Layar



**UNIVERSITAS
WIDYA GAMA MAHAKAM SAMARINDA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

SAKIP :
+ BPD KALIM
+ BUKOPIN
+ MUJAMALAT
+ MAJLIS

Samarinda, 30 Januari 2026

Nomor : 102/UWGM/FKIP-PGSD/1/2026
Lampiran : -
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN 025 Samarinda Utara

di Samarinda

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan tersebut di bawah ini:

Nama : ANA FAJAR WATI
NPM : 2286206003
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Layar Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Di SDN 025 Samarinda Utara

Untuk keperluan tersebut diatas, maka kami mohon izin untuk mengadakan penelitian di Sekolah Bapak/Ibu. Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian surat ini dibuat atas perhatian Bapak / Ibu diucapkan terima kasih.

Mengetahui

Kepala Program Studi PGSD,


Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd
NIK. 2016.089.215

Telp : (0541) 4121117
Fax : (0541) 736572
Email : uwigama@uwgm.ac.id
Website : uwgm.ac.id

Kampus unggul, widyakewirausahaan, gemilang, dan mulia.

Kampus Biru UWGM
Rektorat – Gedung B
Jl. K.H. Wahid Hasyim, No 28 Rt.08
Samarinda 75119

Gambar: Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KOTA SAMARINDA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 025

Alamat : Jl. Rejo Mulyo RT. 034 Lempake, email : sdn025smd@gmail.com
KECAMATAN SAMARINDA UTARA-75118

NSS : 101166006025

NIS : 102220

NPSN : 30400947

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/648/100.01/18.0625

Perihal: **Balasan Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.
Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
di-
Tempat.

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan surat saudara perihal perizinan tempat penelitian untuk Skripsi mahasiswa atas nama Ana Fajar Wati dengan judul "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Layar Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 025 Samarinda Utara".

Perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pada Prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di tempat kami
2. Izin melakukan penelitian diberikan semata-mata untuk keperluan akademik
3. Waktu pengambilan data harus dilakukan di waktu hari kerja

Demikian surat balasan dari kami, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih

Samarinda, 2 Februari 2026

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Darsam, S.Pd
NIP.197306062014081002

Gambar: Surat Balasan Izin Penelitian



PEMERINTAH KOTA SAMARINDA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 025

Alamat : Jl. Rejo Mulyo RT. 034 Lempake, email : sdn025smd@gmail.com

KECAMATAN SAMARINDA UTARA-75118

NSS : 101166006025

NIS : 102220

NPSN : 30400947

SURAT KETERANGAN

No: 421.2/651/100.01/18.0625

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Darsam, S.Pd
NIP : 197306062014081002
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Ana Fajar Wati
NPM : 2286206003
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Bahwa yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di SD Negeri 025 Samarinda Utara, Sehubungan dengan penyusunan skripsi “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Layar Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 025 Samarinda Utara”

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya.

Samarinda, 14 Maret 2026

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Darsam, S.Pd
NIP-197306062014081002

Gambar: Surat Telah Menyelesaikan Penelitian