



Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD

Mega Amalia, Universitas Pelita Bangsa

Muhamad Virgi Pratama ✉, Universitas Pelita Bangsa

Niken Ayu Pratiwi, Universitas Pelita Bangsa

Ari Fujiarti, Universitas Pelita Bangsa

✉ virgipratama02@gmail.com

Abstract: To increase the influence of interactive media on students' interest in learning, teachers create learning strategies that involve interactive media in it. Interactive media is a new guide for teachers today to help students and teachers in giving and receiving lessons. This type of research is a literature study using a qualitative approach, the results of this research are sourced from 10 national journals. Based on the results of the analysis of 10 national journals, interactive learning media has a positive impression in increasing elementary school students' interest in learning.

Keywords: interactive media, interest in learning, science, elementary school

Abstrak: Untuk meningkatkan pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa, maka guru membuat strategi pembelajaran yang melibatkan media interaktif di dalamnya. Media interaktif menjadi pedoman baru bagi guru saat ini untuk membantu siswa dan guru dalam memberikan dan menerima pelajaran. Jenis penelitian ini adalah studi literatur dengan menggunakan pendekatan kualitatif, yang hasil dari penelitian ini bersumber pada 10 jurnal nasional. Berdasarkan hasil analisis 10 jurnal nasional adalah bahwa media pembelajaran interaktif memiliki kesan positif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Kata kunci: media interaktif, minat belajar, IPA, sekolah dasar

Received 5 Februari 2024; **Accepted** 10 Februari 2024; **Published** 25 Februari 2024

Citation: Amalia, M., Pratama, M.V., Pratiwi, N.A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4 (01), 39-47.



Copyright ©2024 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, pendidikan dalam era digital menghadapi tantangan baru dan banyak peluang. Karena minat belajar siswa sangat penting untuk pembelajaran, minat belajar mereka dapat meningkatkan hasil akademik dan kualitas pembelajaran mereka. Minat adalah perasaan ketertarikan yang dirasakan oleh seseorang terhadap berbagai hal atau kegiatan yang dianggap menarik. Dalam konteks pendidikan, minat menjadi langkah awal yang signifikan dalam perjalanan belajar siswa menuju pencapaian tujuan pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Minat berperan kunci dalam membentuk pemahaman awal siswa terhadap aspek-aspek ilmiah dunia. Sri Wulan Anggraeni, dkk (2021). Siswa yang menunjukkan minat yang tinggi dalam proses belajar cenderung memiliki kemampuan untuk mencapai aspirasi atau tujuan belajar mereka.

Media interaktif, seperti aplikasi pembelajaran digital, video interaktif, dan simulasi interaktif, Meningkatkan minat belajar serta pemahaman siswa terhadap materi IPA. Menurut Sri Wulan Anggraeni, dkk (2021). Penggunaan media dalam pembelajaran merujuk pada proses di mana aktivitas belajar dan mengajar terjadi. Proses ini dapat merangsang proses belajar, menumbuhkan minat dan keinginan siswa, dan memberikan motivasi. Media pembelajaran juga berdampak pada psikologi siswa. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa. mereka tentang konsep-konsep yang sulit. Meskipun banyak orang tahu bahwa media interaktif dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, analisis lebih lanjut perlu dilakukan untuk mendapatkan pemahaman tentang cara menggunakan media interaktif untuk memengaruhi pembelajaran IPA, terutama di kelas 4 SD.

Menurut Ikha Nur Jannah, dkk (2020). Materi IPA dapat diterima dengan baik oleh siswa. Para siswa yang berada pada kelas empat SD mengalami fase perkembangan kognitif yang krusial, di mana minat belajar mereka akan membentuk dasar penting untuk pembelajaran selanjutnya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk secara mendalam mengeksplorasi dampak penggunaan media interaktif terhadap keinginan belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas empat SD. Dalam konteks ini, peneliti bertujuan untuk menjawab pertanyaan pokok: Apakah pemanfaatan media interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas 4 Sekolah Dasar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)? Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar, terutama pada mata pelajaran IPA. Diharapkan penelitian ini akan memberikan pedoman praktis untuk guru dan pengambil kebijakan pendidikan. tentang cara menggunakan media interaktif untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman IPA di kelas 4 SD. Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan sumbangan ilmiah yang berarti dalam literatur pendidikan terkait penerapan teknologi dalam proses pembelajaran di tingkat dasar.

METODE

Penelitian ini mengadopsi metode studi literatur dengan pendekatan kualitatif, sebagaimana dijelaskan oleh Zed (2014: 3) dalam penelitian yang dilakukan oleh Rodatus Sofia, dkk (2020). Studi pustaka adalah serangkaian kegiatan penelitian yang berkaitan dengan pengumpulan data dari berbagai sumber literatur, dilanjutkan dengan membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian tersebut. Menurut Marinu Waruwu (2023), Creswell mengemukakan bahwa penelitian kualitatif melibatkan eksplorasi fenomena sosial dan permasalahan manusia. Metode kualitatif juga didefinisikan sebagai pendekatan yang menekankan penemuan makna, interpretasi, serta karakteristik fenomena melalui beragam pendekatan multimetode, dengan fokus pada kualitas data. Pendekatan ini

mengadopsi perspektif alami dan holistik serta menyajikan hasil secara naratif dalam konteks penelitian ilmiah.

HASIL PENELITIAN

Tabel 1. *Rekapitulasi analisis hasil penelitian dari 10 jurnal*

Sitasi	Judul Jurnal	Hasil Penelitian
Khoirul (2015)	Anam PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP BANI MUQIMAN BANGKALAN	Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PAI di SMP Bani Muqiman Bangkalan menunjukkan pengaruh yang signifikan, sebagaimana terlihat dari persentase yang rendah sebesar 0,49327%. Angka ini mencerminkan keterbatasan penggunaan media pendidikan di SMP Bani Muqiman Bangkalan, yang hanya sekitar 0,09728% dari total. Oleh karena itu, dampaknya dapat diklasifikasikan sebagai kurang memadai."
Muh Idris Jafar, dkk (2021)	Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SD Di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan	(1) Penggunaan media video dalam pengajaran matematika berhasil mencapai 83,54%, dengan skor standar mencapai 85,34%. (2) Hasil penemuan menunjukkan bahwa penerapan video dalam pembelajaran matematika memberikan kontribusi sebesar 65% terhadap motivasi siswa untuk belajar, sementara 35% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor selain minat. Oleh karena itu, keadaan ini dapat dikategorikan sebagai menunjukkan minat yang tinggi.
Asmayani, (2023)	dkk Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Kalukuang II Makassar	Nilai rata-rata siswa sebelum mengikuti ujian adalah 78,5, diklasifikasikan sebagai "kurang". Setelah menerapkan media animasi interaktif dalam pembelajaran, nilai rata-rata siswa setelah ujian meningkat menjadi 89,65, dengan klasifikasi "tinggi". Melalui uji hipotesis menggunakan uji sampel berpasangan, ditemukan bahwa nilai signifikansi (Sig.) adalah 0,001, lebih kecil dari 0,05, menunjukkan penolakan terhadap H0 dan penerimaan terhadap H1. Analisis pretest juga menunjukkan nilai rata-rata sebelum pembelajaran

		adalah 78,5, dengan rentang nilai antara 74 dan 44, sementara posttest memiliki nilai standar sebesar 89,65, dengan rentang nilai antara 91 dan 56. Hasil analisis N-Gain menunjukkan rata-rata peningkatan ternormalisasi sebesar 0,457, masuk dalam kategori yang dianggap "sedang".
Dewi Hastaty Lanusi (2018)	PENERAPAN KELAS DIGITAL EDMODO UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA	Dengan memanfaatkan platform pendidikan digital Edmodo, tingkat pencapaian belajar berhasil mencapai 100% dalam dua siklus. Pada siklus pertama, minat belajar siswa mencapai 50%, tetapi hasil belajarnya belum mencapai standar pencapaian/KKM. Hal ini perlu dicatat bahwa KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah 75%, dengan nilai rata-rata prestasi belajar pada level 72%. Namun, pada siklus kedua, terjadi peningkatan yang signifikan, di mana minat belajar siswa meningkat sebesar 28,5% menjadi 78,5%, sementara nilai rata-rata prestasi belajar meningkat dari 72 menjadi 88.
Ikha Nur Jannah, dkk (2020)	Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD	Dari analisis literatur yang dilakukan, terungkap bahwa dalam konteks mata pelajaran IPA yang menyangkut klasifikasi dan perubahan materi, sekitar 52% konsep terdiri dari abstrak dengan contoh konkret, 36% terkait dengan proses, 8% terkait dengan sifat, dan 4% berupa contoh konkret. Sementara itu, hasil penelitian yang ditemukan dalam jurnal menunjukkan bahwa penerapan teknik multimedia interaktif yang mengakar pada budaya lokal memiliki peran penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Temuan dari studi lapangan menunjukkan bahwa 100% guru dan 98,7% siswa SMP di tiga kecamatan (Buleleng, Sawan, dan Sukasada) memberikan persetujuan terhadap hal ini.

		Hasil ini menekankan pentingnya pengembangan multimedia interaktif yang terhubung erat dengan budaya lokal sebagai bagian integral dari proses pembelajaran.
Anisah Yulianti, dkk (2022)	Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik	Berdasarkan hasil pengujian, karena nilai hitung (6,325) melebihi nilai yang tercantum dalam tabel (2,024), uji hipotesis pada kelompok kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan penolakan terhadap hipotesis nol (H_0) dan penerimaan terhadap hipotesis alternatif (H_a). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi memiliki dampak yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 04 Madiun Lor.
Putri Thahlia dan Mila Chrismawati Paseleng (2023)	Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMK Negeri 1 Tenganan	Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa nilai rata-rata siswa yang memanfaatkan pendekatan pembelajaran dengan media interaktif Quizizz mencapai 81,87, sementara siswa yang menggunakan metode ceramah memiliki nilai rata-rata sebesar 74,50. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak, sementara hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Quizizz memiliki dampak yang signifikan terhadap minat belajar siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tenganan.
Sri Wulan Anggraeni, dkk (2021)	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ahli media memberikan nilai kelayakan rata-rata sebesar 82,9%, masuk dalam kategori sangat memuaskan, dengan nilai kelayakan rata-rata dari ahli materi mencapai 89,5%. Pengujian pada kelompok kecil menunjukkan nilai rata-rata sekitar 82%, yang juga tergolong baik, sementara percobaan lapangan mencapai nilai rata-rata 80%, juga dalam kategori baik. Evaluasi dari guru menunjukkan nilai rata-rata sebesar 92,6%, diklasifikasikan sebagai "sangat baik". Saat menilai minat belajar

				siswa melalui uji-gain, aspek perasaan senang menunjukkan N-gain sebesar 0,61, sementara aspek perhatian siswa memiliki N-gain sebesar 0,69. Secara keseluruhan, N-gain untuk aspek minat belajar siswa mencapai 0,64, menunjukkan peningkatan minat belajar siswa dalam kategori menengah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media interaktif berbasis video secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa.
Putu Agus Dwipayana, (2020)	Putra dkk	ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KONTEKS BUDAYA LOKAL UNTUK PEMBELAJARAN IPA SMP		Dari analisis literatur yang dilakukan, terungkap bahwa dalam konteks mata pelajaran IPA yang menyangkut klasifikasi dan perubahan materi, sekitar 52% konsep terdiri dari abstrak dengan contoh konkret, 36% terkait dengan proses, 8% terkait dengan sifat, dan 4% berupa contoh konkret. Sementara itu, hasil penelitian yang ditemukan dalam jurnal menunjukkan bahwa penerapan teknik multimedia interaktif yang mengakar pada budaya lokal memiliki peran penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Temuan dari studi lapangan menunjukkan bahwa 100% guru dan 98,7% siswa SMP di tiga kecamatan (Buleleng, Sawan, dan Sukasada) memberikan persetujuan terhadap hal ini. Hasil ini menekankan pentingnya pengembangan multimedia interaktif yang terhubung erat dengan budaya lokal sebagai bagian integral dari proses pembelajaran.
Desi Widayanti, dkk (2021)		PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V MI AL-HIKMAH KETAMI KOTA KEDIRI		Berdasarkan hasil uji korelasi, terungkap bahwa nilai r hitung (korelasi Pearson) antara variabel multimedia (X) dan minat (Y) adalah 0,480, yang lebih kecil dibandingkan dengan 0,576. Oleh karena itu, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat korelasi antara variabel Multimedia dan minat.

PEMBAHASAN

a.) Media Interaktif

Menurut Junaidi (2019) Media interaktif adalah alat yang memungkinkan orang berinteraksi dengan konten atau informasi yang ditampilkan. Contoh media interaktif termasuk program komputer, aplikasi seluler, video game, dan buku elektronik.

Media pembelajaran memiliki karakteristik yang sama dengan kata "raga", sebuah kata yang berasal dari kata "peraga", yang berarti sesuatu yang dapat dirasakan, dilihat, didengar, atau diamati melalui panca indera. Menurut Sanaky (2013) dalam Asmayani, Nasrah, dkk (2023).

Media interaktif pembelajaran memiliki banyak manfaat. Ini dapat dilihat dan didengarkan, membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami, menumbuhkan motivasi, minat baru, serta mendorong kegiatan belajar dan pikiran. Menurut Muh Idris Jafar, Sudirman, dkk (2021).

Dalam situasi di mana media digunakan untuk individu, kelompok, atau kelompok pendengar yang cukup besar, mereka dapat melakukan tiga fungsi utama menurut Khoirul Anam (2015), fungsi utama meliputi penggerak minat atau tindakan, penyampaian informasi, dan pemberian instruksi. Tujuan utamanya adalah untuk menarik minat dan motivasi pendengar atau siswa, mendorong mereka tentang mengambil tindakan. Pelaksanaan tujuan tersebut diharapkan mungkin akan memengaruhi sikap, prinsip, dan emosional individu.

Menurut Suhendar (2019) dalam Putri Thahlia dan Mila Chrismawati Paseleng (2023). Media interaktif adalah jenis media pembelajaran yang dimaksudkan untuk memungkinkan pengguna berinteraksi secara aktif dengan materi pelajaran. Media ini memiliki komponen seperti teks, gambar, dan audio serta fitur interaktif seperti quiz, simulasi, dan permainan.

b.) Minat Belajar

Minat belajar sebagai suatu kondisi atau kecenderungan seseorang untuk secara sukarela memperoleh, mengeksplor, dan memperdalam pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman baru. Menurut Sulistiyono dalam Putri Thahlia dan Mila Chrismawati Paseleng (2023).

Minat belajar merujuk pada motivasi intrinsik seseorang untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan baru. Dorongan untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman mengarahkan minat belajar siswa, mendorong mereka untuk berusaha lebih gigih dalam proses pembelajaran. Pendapat yang disampaikan oleh Andi (2019) sebagaimana yang dikutip dalam karya Desi Widayanti (2021).

Dalam Dewi Hastaty Lanusi (2018), Suryabrata (1989) menjelaskan bahwa kebahagiaan bisa timbul sebagai hasil dari proses observasi, interpretasi, pengingatan, atau pemikiran, yang tidak berkaitan dengan logika tetapi dengan pikiran. Kebahagiaan dapat menjadi motivasi bagi minat siswa dalam belajar, sedangkan ketidakbahagiaan dapat mengurangi minat siswa.

Peran guru di kelas untuk mempengaruhi siswanya dan meningkatkan minat belajar siswa sangat penting dengan memberikan media interaktif kepada siswa. Menurut banyak peneliti, seorang guru bertanggung jawab secara strategis untuk meningkatkan minat belajar siswa.

c.) Ilmu Pengetahuan Alam

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebaiknya mengadopsi metode eksperimen ilmiah dengan tujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, berkerja, bersikap ilmiah, dan berkomunikasi secara ilmiah. Menggabungkan siswa ke dalam proses pengembangan kemampuan berpikir mereka adalah komponen

penting bagi guru untuk mempertimbangkan saat menerapkan proses pembelajaran IPA di sekolah dasar. Menurut Ika Yuwanita, dkk (2020).

Pembelajaran IPA harus lebih dekat dengan rutinitas harian siswa dan budaya lokal mereka agar siswa merasa tahu apa yang mereka pelajari dapat diterapkan rutinitas harian. Menurut Sarini dan Selamat (2019) dalam Putu Agus Putra Dwipayana, dkk (2020).

SIMPULAN

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa.. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dengan media interaktif cenderung lebih tertarik dan termotivasi dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan mereka yang tidak terlibat. Selain itu, dari segi efektivitas, media interaktif meningkatkan hasil belajar siswa.

Ini disebabkan oleh kemampuan media interaktif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efisien, yang pada gilirannya membantu pemahaman materi pelajaran siswa. Namun, perlu diperhatikan bahwa penggunaan media interaktif harus disesuaikan dengan konteks dan tujuan pembelajaran yang spesifik, serta harus didukung oleh manajemen yang baik agar memberikan hasil yang optimal dalam pembelajaran siswa.

DAFTAR PUSTAKA

1. Anam, K. (2015). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP BANI MUQIMAN BANGKALAN. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1-17.
2. Anisah Yulianti, S. H. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 742-749.
3. Asmayani, N. N. (2023). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Kalukuang II Makassar. *Journal on Education*, 1270-1276.
4. Desi Widayanti, S. M. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V MI AL-HIKMAH KETAMI KOTA KEDIRI. *e-Journal Al-Awlad*, 160-168.
5. Ika Yuwanita, H. I. (2020). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DAN GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPA. *Jurnal Instruksional*, 152-158.
6. Ikha Nur Jannah, D. P. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 54-59.
7. JUNAIDI. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 46-56.
8. Lanusi, D. H. (2018). PENERAPAN KELAS DIGITAL EDMODO UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 67-84.
9. Muh Idris Jafar, S. M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SD Di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 251-262.
10. Putri Thahlia, M. C. (2023). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMK Negeri 1 Tenganan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 637-644.
11. Putu Agus Putra Dwipayana, I. W. (2022). ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KONTEKS BUDAYA LOKAL UNTUK PEMBELAJARAN IPA SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 49-60.

12. Sofiah, R., Suhartono, & Hidayah, R. (2020). ANALISIS KARAKTERISTIK SAINS TEKNOLOGI MASYARAKAT (STM) SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN: SEBUAH STUDI LITERATUR. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 4.
13. Sri Wulan Anggraeni, Y. A. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4.
14. Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2896-2910.

PROFIL SINGKAT

Mega Amalia adalah mahasiswa program studi Pendidikan guru sekolah dasar, Fakultas ilmu pendidikan dan humaniora, Universitas Pelita Bangsa.

Muhamad Virgi Pratama adalah mahasiswa program studi Pendidikan guru sekolah dasar, Fakultas ilmu Pendidikan dan humaniora, Universitas Pelita Bangsa.

Niken Ayu Pratiwi adalah mahasiswa program studi Pendidikan guru sekolah dasar, Fakultas ilmu Pendidikan dan humaniora, Universitas Pelita Bangsa.

Ari Fujiarti adalah dosen program studi Pendidikan guru sekolah dasar, Fakultas ilmu pendidikan dan humaniora, Universitas Pelita Bangsa. Ia juga merupakan Dosen Pengampu mata kuliah Statistika Pendidikan.