

**Pengembangan Media Pembelajaran IPAS *Autoplay* Video Animasi
untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa
Kelas IV SD/MI**



**Oleh: Rubi Alamsyah Mamonto
NIM: 22204081025**

TESIS

Diajukan Kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**YOYAKARTA
2024**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama :Rubi Alamsyah Mamonto
NIM :22204081025
Jenjang :Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 16 Mei 2024

Saya yang menyatakan



Rubi Alamsyah Mamonto
NIM. 22204081025

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :Rubi Alamsyah Mamonto
NIM :22204081025
Jenjang :Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naska tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti menemukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 16 Mei 2024

Saya yang menyatakan



Rubi Alamsyah Mamonto

NIM. 22204081025

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1217/Un.02/DT/PP.00.9/05/2024

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS AUTOPLAY VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
SD/MI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : RUBI ALAMSYAH MAMONTO
Nomor Induk Mahasiswa : 22204081025
Telah diujikan pada : Kamis, 30 Mei 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Jamil Suprihatiningrum, S.Pd.Si., M.Pd.Si., Ph.D.
SIGNED

Valid ID: 6659463af855



Penguji I
Dr. Siti Fatonah, S.Pd., M.Pd
SIGNED

Valid ID: 665d6176d2519



Penguji II
Dr. Agus Mulyanto, S.Si., M.Kom., ASEAN
Eng.
SIGNED

Valid ID: 665d92f285fc3



Yogyakarta, 30 Mei 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 665e7e0b5a205

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI
SD/MI**

Yang ditulis oleh:

Nama :RUBI ALAMSYAH MAMONTO
NIM :22204081024
Jenjang :Magister (S2)
Program Studi :Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya berpendapat bahawa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.).

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 16 Mei 2024

Pembimbing,



Jamil Suprihatiningrum, S.Pd., Si., M.Pd., Ph.D.

NIP. 198402052011012008

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

“Pendidikan itu mengobarkan api, bukan mengisi bejana”

~SOCRATES~



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHKAN

Tesis ini penulis persembahkan kepada:

Almamater

Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri

Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

A. Kosa Kata Tunggal

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|------------|--------|--------------------|-----------------------------|
| آ | Alif | Tidak dilambangkan | Tidak dilambangkan |
| ب | Ba' | B | Be |
| ت | Ta' | T | Te |
| ث | Sa' | S | Es (dengan titik di atas) |
| ج | Jim | J | Je |
| ح | Ha' | H | Ha (dengan titi di bawah) |
| خ | Kha | KH | Ka dan ha |
| د | Dal | D | De |
| ذ | Zal | Z | Zet (dengan titi di atas) |
| ر | Ra' | R | Er |
| ز | Zai | Z | Zet |
| س | Sin | S | Es |
| ش | Syin | Sy | Es dan ye |
| ص | Sad | Sh | Es (dengan titik di bawah) |
| ض | dad | Dh | De (dengan titik di bawah) |
| ط | Ta | Th | Te (dengan titik di bawah) |
| ظ | Za | Zh | Zet (dengan titik di bawah) |
| ع | 'ain | ' | Koma terbalik di atas |
| غ | Gain | G | Ge |
| ف | Fa | F | Ef |
| ق | qaf | Q | Qi |
| ك | Kaf | K | Ka |
| ل | Lam | L | 'el |
| م | Mim | M | 'em |
| ن | Nun | N | 'en |
| و | Waw | W | W |
| ه | Ha' | H | Ha |
| ء | Hamzah | ' | Apostrof |
| ي | Ya | Y | Ye |

B. Konsonan Rangkap Karena Sayaddha Ditulis Rangkap

| | | |
|---------------|-----------------|---------------------------|
| متعددة عدة | Ditulis ditulis | <i>Muta'addidah 'ddah</i> |
|---------------|-----------------|---------------------------|

C. Ta' Marbutah

1. Bila dimatikan ditulis h

| | | |
|------|---------|---------------|
| هبة | ditulis | <i>Hibbah</i> |
| جزية | ditulis | <i>Jizyah</i> |

2. Bila dimatikan ditulis h (ketentuan ini tidak diperlakukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap kedalam Bahasa Indonesia, shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang "al" bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

| | | |
|----------------|---------|---------------------------|
| كرامة الأولياء | Ditulis | <i>Karamah al auliya'</i> |
|----------------|---------|---------------------------|

3. Bila ta' marbutah hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah, dan dammah ditulis t.

| | | |
|------|---------|---------------------|
| زكوة | Ditulis | <i>Zakatul fitr</i> |
|------|---------|---------------------|

D. Vokal Pendek

| | | |
|---|--------|---|
| - | Fathah | A |
| - | Kasrah | I |
| - | dammah | U |

E. Vokal Panjang

| | | |
|--------------------------|-----------------|------------------------|
| Fathah+alim جاهلية | Ditulis ditulis | A <i>Jahiliyyah</i> |
| Fathah+ya'mati تنس | Ditulis ditulis | A <i>Tansa</i> |
| Kasrah+ya'mati كريم | Ditulis ditulis | I <i>Karim</i> |
| Dammah+wawu mati فروض | Ditulis ditulis | U <i>Furud</i> |

F. Vokal Rangkap

| | | |
|------------------------|-----------------|-----------------------|
| Fatha+ya'mati بينكم | Ditulis ditulis | Ai <i>Bainakum</i> |
| Fatha+wawu قول | Ditulis ditulis | <i>Auqaul</i> |

G. Vokal Pendek Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan Apostrof

| | | |
|------------------------|----------------------------|---|
| الانتماعددت لنشكرتم | Ditulis ditulis Ditulis | <i>A'antum u'iddatla'in syakartum</i> |
|------------------------|----------------------------|---|

H. Kata Sandang Alif+Lam

1. Bila diikuti Huruf Qamariyah

| | | |
|--------|---------|------------------|
| القران | Ditulis | <i>Al-Qur'an</i> |
| القياس | Ditulis | <i>Al-Qiyas</i> |

2. Bila huruf syamsiah ditulis dengan menggandakan huruf syamsyah yang mengikutinya. Serta menghilangkan huruf (el) nya.

| | | |
|--------|---------|-----------------|
| السماء | Ditulis | <i>Al-sama'</i> |
| الشمس | Ditulis | <i>Al-Syams</i> |

I. Penulisan Kata-Kata dalam Rangkaian

| | | |
|-----------------------|-----------------|--|
| ذويالفروضاهلا لسنة | Ditulis ditulis | <i>Zawi al-furud ahl al-sunnah</i> |
|-----------------------|-----------------|--|

ABSTRAK

Rubi Alamsyah Mamonto. NIM 22204081025. Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay* Video Animasi untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD/MI. Tesis Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Program Magister UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2024. Pembimbing Jamil Suprihatiningrum, S.Pd.Si., M.Pd.Si., Ph.D.

Guru-guru IPAS di SD/MI masih belum banyak memanfaatkan teknologi pembelajaran, termasuk mengembangkan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk: mendeskripsikan karakteristik dan kualitas produk hasil pengembangan media pembelajaran *Autoplay* video animasi pada pelajaran IPAS kelas IV; mengimplementasikan media pembelajaran *Autoplay* animasi pada pelajaran IPAS kelas IV; dan menganalisis keefektifan media *Autoplay* video animasi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPAS kelas IV.

Penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) digunakan sebagai prosedur penelitian dan pengembangan produk. Data proses dan hasil pengembangan dikumpulkan dengan observasi, wawancara, dokumentasi, pengisian lembar validasi dan penilaian produk, pengisian angket, dan ujian. Data dipilah menjadi data kualitatif yang dianalisis secara deskriptif dan data kuantitatif yang dianalisis dengan statistik deskriptif untuk menggambarkan kualitas produk, serta uji *paired sample t-test* berbantuan JASP 0.18.1.0 untuk menguji efektivitas produk dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Autoplay* videoanimasi materi Kebutuhan Hidup Manusia memiliki karakteristik yang dapat mengkombinasikan berbagai media, baik gambar, video, teks, dan flash dalam satu wadah. Media *Autoplay* ini dinyatakan dapat membuat konsentrasi siswa terpusat penuh pada pembelajaran. Selain itu, media ini mudah dioperasikan dan biaya pembuatannya terjangkau. Media diimplementasikan di SD Negeri Nanggulan dan MI Al-Huda Sleman sebanyak lima kali pertemuan. Siswa-siswa nampak sangat antusias mengikuti pembelajaran dan terlibat aktif dalam pembelajaran menggunakan media ini. Hasil uji implementasi media terbukti efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di kedua sekolah. Minat siswa kelas IVSD Negeri Nanggulan secara klasikal mengalami peningkatan dari 59,32% ke 85,21% setelah belajar menggunakan media ini. Demikian halnya di MI Al-Huda, minat siswa meningkat dari 67,61% ke 82,9%. Dilihat dari hasil belajar, uji *pairedsample pretest* dan *posttest* di (SD Negeri Nanggulan dan MI Al-Huda) menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,001 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan yang nyata pada hasil belajar sebelum dan setelah siswa belajar menggunakan media *autoplay*.

Kata Kunci: media pembelajaran, *Autoplay*, video animasi, IPAS, minat belajar, hasil belajar.

ABSTRACT

Rubi Alamsyah Mamonto. NIM 22204081025. *Development of Autoplay Video Animation Learning Media to Improve Interest and Learning Outcomes of Grade IV Primary School Students. Thesis of the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program (PGMI) Master Program at UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2024. Supervisor: Jamil Suprihatiningrum, S.Pd.Si., M.Pd.Si., Ph.D.*

Natural and Social Sciences (IPAS) teachers in primary schools have limitations in using learning technology, including developing learning media. This research aims to describe the characteristics and quality of products resulting from the development of Autoplay animated video learning media in Grade IV, implement animated Autoplay learning media in Grade IV, and analyze the effectiveness of animated video Autoplay media to increase interest and learning outcomes in Grade IV.

*Development research using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) was used as a research and product development procedure. Data on the development process and results were collected by observation, interviews, documentation, filling out product validation and assessment sheets, filling out questionnaires, and exams. The data was sorted into qualitative data, which was analyzed descriptively, and quantitative data, which was analyzed with descriptive statistics to describe product quality, as well as a paired sample *t*-test assisted by JASP 0.18.1.0 to test product effectiveness in increasing student interest and learning outcomes.*

The results of this research show that the Autoplay learning media for animated videos for Life Needs material has characteristics that can combine various media, including images, video, text, and flash in one package. This Autoplay media is stated to be able to make students' concentration fully focused on learning. Apart from that, this media is easy to operate, and the production costs are affordable. Media was implemented at SD Negeri Nanggulan and MI Al-Huda Sleman in five meetings. The students seemed very enthusiastic about learning and were actively involved in learning using this media. The results of the media implementation test proved effective in increasing student interest and learning outcomes in both schools. The interest of Grade IV students at SD Negeri Nanggulan classically increased from 59.32% to 85.21% after the use of this media. Likewise, at MI Al-Huda, student interest increased from 67.61% to 82.9%. Judging from the learning results, the paired sample pretest and posttest at Nanggulan State Elementary School and Al-Huda Elementary School showed a significant value of $0.001 < 0.05$, meaning that there was a significance difference in learning outcomes before and after students learned using Autoplay media.

Keywords: *learning media, Autoplay animated videos, IPAS, learning interest, learning outcomes.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur panjatkan ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan kasih dan sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay* Video Animasi IPAS untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SD/MI”. Maksud dari penyusunan Tesis ini untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada program studi Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Namun, penulis berusaha semaksimal mungkin untuk dapat menyusun sendiri dan tidak melakukan plagiasi dari karya ilmiah lainnya. Berkat pertolongan Allah SWT, serta bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak akhirnya Tesis ini dapat diselesaikan. Tidak lupa pula penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih terutama kepada Ibu Jamil Suprihatiningrum, S.Pd.Si., M.Pd.Si., Ph.D. selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, motivasi, kritik serta saran dan arahan-arahan terbaik, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih yang se dalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. Phil Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.
3. Dr. Siti Fatonah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S. Pd. M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Dr. Andi Prastowo, S.Pd.I. Selaku Dosen Penasehat Akademik.
6. Jamil Suprihatiningrum, S.Pd.Si., M.Pd.Si., Ph.D. selaku Pembimbing Tesis.
7. Segenap Dosen dan civitas akademik Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
8. Bapak Slamet Subagya, M.Pd selaku kepala sekolah dan Ibu Alifiya Bussaina

Karim, S.Ag. selaku wali kelas IV yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di MI Al-Huda Sleman.

9. Bapak Bambang Purwaka, S.Pd. selaku kepala sekolah dan Ibu Ima Safitri, S.Pd selaku wali kelas IV yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di SD Negeri Nanggulan.
10. Kedua orang tua tercinta Bapak Raslan Mamonto dan Ibu Napsia Paputungan serta Lili Wilianti Mamonto selaku kakak kandung penulis yang telah memberikan dukungan moril dan bantuan materil serta do'a yang tulus dan ikhlas, sehingga penulis dapat menyelesaikan program studi ini.
11. Sahabat Fakultas Kost Pondok Ijo Deni Setiawan, M.Pd. Muhamad Supriyadi, S.Pd. Khoirul Muzaini, S.Pd. Vega Bintang Rizki, S.Pd. dan Muhammad Najib, S.Pd. Teman seperjuangan yang berapi-api memberikan semangat dan support dalam penyelesaian tugas akhir ini.
12. Kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu, penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Semoga Tesis ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semoga pula segala partisipasinya akan dibalas oleh Allah SWT dengan imbalan yang berlipat ganda. Aamiin....

Yogyakarta, 16 Mei 2024
Saya yang menyatakan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Rubi Alamsyah Mamonto
NIM. 22204081025

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| HALAMAN JUDUL | |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN | i |
| PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI | ii |
| PENGESAHAN TUGAS AKHIR..... | iii |
| NOTA DINAS PEMBIMBING..... | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN | vii |
| ABSTRAK | x |
| ABSTRACT | xi |
| KATA PENGANTAR..... | xii |
| DAFTAR ISI..... | xiv |
| DAFTAR TABEL..... | xvi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xvii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 11 |
| C. Tujuan Penelitian | 12 |
| D. Manfaat Penelitian | 12 |
| E. Kajian Pustaka..... | 13 |
| F. Kajian Teori | 17 |
| BAB II METODE PENELITIAN..... | 46 |
| A. Jenis dan Desain..... | 46 |
| B. Model Pengembangan | 46 |
| C. Subjek Penelitian | 47 |
| D. Prosedur Pengembangan | 48 |
| 1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)..... | 48 |
| 2. Tahap <i>Design</i> (Desain)..... | 49 |
| 3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)..... | 50 |
| 4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi) | 51 |
| 5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)..... | 52 |
| E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data | 52 |
| 1. Teknik Pengumpulan Data | 52 |
| 2. Instrumen Pengumpulan Data | 53 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 59 |
| 1. Analisis data Validasi produk oleh Ahli Media dan Materi | 59 |
| 2. Analisis Data Penilaian Guru | 59 |
| 3. Analisis Uji Efektivitas | 61 |
| G. Sistematika Pembahasan | 65 |
| BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN | 66 |
| A. Hasil Pengembangan Produk Awal..... | 66 |

| | |
|---|------------|
| 1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)..... | 66 |
| 2. Tahap <i>Design</i> (Desain)..... | 73 |
| 3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)..... | 76 |
| 4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi) | 82 |
| 5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)..... | 83 |
| B. Hasil uji coba produk | 86 |
| 1. Rangkaian Pelaksanaan Uji Coba Produk..... | 86 |
| 2. Analisis Hasil Minat Belajar | 89 |
| 3. Hasil Analisis Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 93 |
| 4. Analisis Uji Efektivitas produk..... | 96 |
| a. Uji Normalitas | 96 |
| b. Uji Homogenitas..... | 97 |
| c. Uji Hipotesis..... | 98 |
| C. Analisis Hasil Produk Akhir | 100 |
| D. Keterbatasan Penelitian..... | 103 |
| BAB IV PENUTUP | 105 |
| A. Simpulan | 105 |
| B. Saran..... | 106 |
| DAFTAR PUSTAKA | 108 |



DFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Validator dan Penilaian Produk..... | 51 |
| Tabel 2.2 Instrumen Penelitian | 54 |
| Tabel 2.3 Indikator Validasi Oleh Ahli Media..... | 57 |
| Tabel 2.4 Indikator Validasi Produk oleh Ahli Materi..... | 58 |
| Tabel 2.5 Indikator Penilaian Produk oleh Guru..... | 59 |
| Tabel 2.6 Kriteria Kualitas Produk..... | 61 |
| Tabel 2.7 Kategori Minat Belajar Siswa..... | 62 |
| Tabel 3.1 Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)..... | 67 |
| Tabel 3.2 Revisi dari Ahli Media | 78 |
| Tabel 3.3 Revisi Ukuran Font dan Penyesuaian Kuis dengan Aspek Materi..... | 78 |
| Tabel 3.4 Revisi Menambahkan Keterangan Pada Gambar | 78 |
| Tabel 3.5 Hasil Penilaian Guru | 79 |
| Tabel 3.6 Materi Kebutuhan Manusia | 88 |
| Tabel 3.7 Jadwal Pembelajaran IPAS..... | 88 |
| Tabel 3.8 Hasil pengisian angket minat belajar siswa di MI Al Huda Sebelum dan Sesudah uji coba produk..... | 90 |
| Tabel 3.9 Hasil angket minat belajar siswa SD N Nanggulan Sebelum dan sesudah uji coba produk..... | 91 |
| Tabel 3.10 Hasil Minat Belajar MI Al Hudah dan SD Negeri Nanggulan Uji Coba Produk | 92 |
| Tabel 3.11 Analisis Skor Pretest dan Posttest MI Al-Huda..... | 93 |
| Tabel 3.12 Analisis Skor Pretest dan Posttest SD Negeri Nanggulan..... | 94 |
| Tabel 3.13 Hasil Belajar Secara Keseluruhan MI Al-Huda dan SD Negeri Nanggulan | 92 |
| Tabel 3.14 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar | 96 |
| Tabel 3.15 Hasil Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar MI Al-Huda Sleman | 97 |
| Tabel 3.16 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar SD Nanggulan..... | 97 |
| Tabel 3.17 Hasil Uji Paired Sample Test Hasil Belajar Siswa..... | 98 |

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1.1 Grafik Analisis Kebutuhan Siswa..... | 9 |
| Gambar 1.2 Program <i>Autoplay</i> Mediastudio | 31 |
| Gambar 1.3 Template <i>Autoplay</i> Media Studio | 31 |
| Gambar 1.4 Lembar Kerja <i>Autoplay</i> Media Studio..... | 31 |
| Gambar 1.5 Area Ruang Kerja <i>Autoplay</i> Media Studio..... | 32 |
| Gambar 1.6 Judul Window (Jendela Aplikasi) <i>Autoplay</i> | 32 |
| Gambar 1.7 Background Media <i>Autoplay</i> | 33 |
| Gambar 1.8 Proses Penambahan Tombol Media <i>Autoplay</i> | 33 |
| Gambar 1.9 Tampilan Page Baru Pada Media <i>Autoplay</i> | 34 |
| Gambar 1.10 Pilih Page Sesuai Kebutuhan | 34 |
| Gambar 1.11 Pilih <i>Background</i> Musik Sesuai Kebutuhan | 35 |
| Gambar 1.12 Menambahkan File Video | 35 |
| Gambar 2.1 Model Pengembangan ADDIE..... | 47 |
| Gambar 3.1 Cover media dan Tombol-Tombol Media..... | 75 |
| Gambar 3.2 Teks materi dan Gambar | 75 |
| Gambar 3.3 Gambar 2D dan Video | 75 |
| Gambar 3.4 Tombol dan <i>Script</i> | 76 |
| Gambar 3.5 Tampilan <i>Slide</i> Pertama | 80 |
| Gambar 3.6 Tampilan <i>Slide</i> Kedua | 80 |
| Gambar 3.7 Tampilan <i>Slide</i> Ketiga..... | 81 |
| Gambar 3.8 Tampilan <i>Slide</i> Keempat | 82 |
| Gambar 3.9 Tampilan <i>Slide</i> Kelima | 82 |
| Gambar 3.10 Implementasi SD Negeri Nanggulan..... | 83 |
| Gambar 3.11 Implementasi MI Al-Huda | 83 |
| Gambar 3.12 <i>Pretest</i> SD Negeri Nanggulan | 86 |
| Gambar 3.13 <i>Pretest</i> MI Al-Huda..... | 86 |
| Gambar 3.14 Implementasi SD Negeri Nanggulan..... | 87 |
| Gambar 3.15 Implementasi MI Al-Huda | 87 |
| Gambar 3.16 <i>Posttest</i> SD Negeri Nanggulan | 89 |
| Gambar 3.17 <i>Posttest</i> MI Al-Huda | 89 |
| Gambar 3.18 Hasil Minat Belajar MI Al- Huda dan SD Negeri Nanggulan..... | 92 |
| Gambar 3.19 Hasil Belajar Siswa MI Al-Huda dan SD Negeri Nanggulan..... | 95 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1 Analisis Kebutuhan Guru SD Negeri Nanggulan | 118 |
| Lampiran 2 Analisis Kebutuhan Siswa SD Negeri Nanggulan..... | 121 |
| Lampiran 3 Analisis Kebutuhan Guru MI Al-Huda | 124 |
| Lampiran 4 Analisis Kebutuhan Siswa MI Al-Huda..... | 127 |
| Lampiran 5 Validasi Instrumen | 130 |
| Lampiran 6 Validasi Ahli Media | 131 |
| Lampiran 7 Validasi Ahli Materi..... | 132 |
| Lampiran 8 Penilaian Guru SD Negeri Kalongan..... | 133 |
| Lampiran 9 Penilaian Guru Sd Negeri 01 Sorogenen | 136 |
| Lampiran 10 Penilaian Guru SD Maguwoharjo 1 | 139 |
| Lampiran 11 Penilaian Guru SD Negeri Ringinsari..... | 142 |
| Lampiran 12 Penilaian Guru SD Negeri Depok 1..... | 145 |
| Lampiran 13 Penilaian Guru SD Negeri Depok 2..... | 150 |
| Lampiran 14 Penilaian Guru MI Ma'arif Bego | 153 |
| Lampiran 15 Validasi Soal dan Modul Ajar SD Negeri Nanggulan..... | 160 |
| Lampiran 16 Validasi Soal dan Modul Ajar MI Al-Huda..... | 164 |
| Lampiran 17 Soal IPAS | 167 |
| Lampiran 18 Angket Minat belajar..... | 169 |
| Lampiran 19 <i>Pretest</i> MI Al-Huda..... | 170 |
| Lampiran 20 Implementasi MI Al-Huda..... | 171 |
| Lampiran 21 <i>Posttest</i> MI Al-Huda | 172 |
| Lampiran 22 Rekap Skor Minat Belajar Siswa MI Al-Huda..... | 173 |
| Lampiran 23 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> MI Al-Huda..... | 175 |
| Lampiran 24 <i>Pretest</i> SD Negeri Nanggulan..... | 176 |
| Lampiran 25 Implementasi SD Negeri Nanggulan..... | 177 |
| Lampiran 26 <i>Posttest</i> SD Negeri Nanggulan | 178 |
| Lampiran 27 Rekap Skor Minat Belajar Siswa SDNegeri Nanggulan..... | 179 |
| Lampiran 28 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> SD Negeri Nanggulan | 181 |
| Lampiran 29 Analisis Data..... | 182 |
| Lampiran 30 Surat Selesai Melakukan Penelitian SD Negeri Nanggulan..... | 183 |
| Lampiran 31 Surat Selesai Melakukan Penelitian MI Al-Huda Sleman..... | 184 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di Abad 21 ini, Kurikulum 2013 menjadi dasar bagi pendidikan di Indonesia dari tahun 2013 hingga akhirnya digantikan oleh Kurikulum Merdeka pada tahun 2020. Pergantian tersebut merupakan bagian dari usaha pemerintah untuk meningkatkan mutu sistem pendidikan agar lebih responsif dan sesuai dengan kebutuhan zaman.¹ Kurikulum Merdeka, yang mulai diberlakukan pada tahun 2020, mencerminkan komitmen pemerintah untuk terus meningkatkan dan menyempurnakan efektivitas pendidikan agar lebih sesuai dengan kebutuhan masyarakat.²

Ide tentang Kurikulum Merdeka yang diusulkan oleh Menteri Pendidikan Nadiem Makarim yang menyebabkan kehebohan di kalangan guru dan pihak-pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan.³ Meskipun mendapat tanggapan positif dan negatif, langkah ini dianggap sebagai solusi untuk mengatasi tantangan dalam bidang pendidikan.⁴ Tujuan dari kurikulum ini adalah untuk membuat pendidikan menjadi lebih responsif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan zaman.⁵

¹ Angga Angga dkk., "Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Kabupaten Garut," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (16 Mei 2022): 5877–89, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>.

² Elfrianto, dkk., *Manajemen Kinerja Guru Dalam Konteks Kurikulum Merdeka; Peningkatan Efektivitas Pembelajaran* (umsu press, 2024).

³ Resti Lathifah dkk., "Inovasi Nadiem Makarim Mengenai Merdeka Belajar," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal* 2, no. 3 (24 Desember 2022): 115–23.

⁴ Siti Wahyuni, "Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 6 (31 Desember 2022): 13404–8, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.12696>.

⁵ Rendika Vhalery, Albertus Maria Setyastanto, dan Ari Wahyu Leksono, "Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur," *Research and Development Journal of Education* 8, no. 1 (1 April 2022): 185–201, <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>.

Penerapan Kurikulum Merdeka untuk memulihkan proses pembelajaran mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan serta Riset dan Teknologi Nomor 56 Tahun 2022, yang mengatur Panduan Penerapan Kurikulum dalam Konteks Pemulihan Pembelajaran (Kurikulum Merdeka).⁶ Kurikulum ini didesain untuk mendukung visi pendidikan Indonesia dengan lebih fleksibel, memberi penekanan pada materi inti, pengembangan karakter, dan kompetensi siswa.⁷ Tujuan Kurikulum Merdeka mencakup peningkatan mutu pendidikan dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan global di masa mendatang. Oleh sebab itu, kurikulum ini menitikberatkan pada pengembangan keterampilan yang dibutuhkan di Abad ke-21 dengan memperkuat kemampuan di berbagai bidang, termasuk keterampilan dalam bidang lingkungan hidup.⁸

Perubahan dalam Kurikulum Merdeka memiliki dampak yang signifikan pada pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI).⁹ SD/MI memainkan peran penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan dasar siswa sebelum mereka melangkah ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.¹⁰ Ini mencakup pembentukan sikap dasar yang penting dalam

⁶ Ummi Hidayati, Diyan Isnaeni, dan Rahmatul Hidayati, “Penataan Linieritas Guru Sekolah Dasar: Analisis Kebijakan Pada Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 56 Tahun 2022,” *Jurnal Ilmiah Penegakan Hukum* 10, no. 2 (31 Desember 2023): 130–42, <https://doi.org/10.31289/jiph.v10i2.8720>.

⁷ Ahmad Almarisi, “Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah dalam Perspektif Historis | Almarisi | MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial,” 2 Maret 2023, <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6291>.

⁸ Yekti Ardianti dan Nur Amalia, “Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka Dalam Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 3 (28 Desember 2022): 399–407, <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.55749>.

⁹ Inggit Wijayanti Dan Anita Ekantini, “Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (24 Agustus 2023): 2100–2112, <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>.

¹⁰ Rusli Ibrahim dkk., “Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Disiplin Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah Pekanbaru,” *Journal of Education Research* 4, no. 3 (25 Juli 2023): 1082–88, <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.371>.

kehidupan bermasyarakat. Untuk memperkuat peran SD/MI sesuai dengan konsep "merdeka", siswa diberikan kebebasan untuk mengatur proses pembelajaran mereka sendiri dan dilatih untuk meningkatkan tanggung jawab mereka terhadap pembelajaran. Fokus pembelajaran difokuskan pada siswa sebagai pusatnya.¹¹ Salah satu mata pelajaran wajib di SD/MI mencakup IPA dan IPS.

Pada Kurikulum 2013, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) dipisahkan menjadi dua subjek yang berbeda.¹² Akan tetapi, di dalam Kurikulum Merdeka, kedua mata pelajaran tersebut digabungkan menjadi satu mata pelajaran yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).¹³ Isi kurikulum IPAS menjadi dasar untuk mempersiapkan siswa dalam memahami materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Sosial pada jenjang selanjutnya.

Penggabungan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk memajukan pendidikan yang holistik, multidisiplin, dan kontekstual.¹⁴ Dalam metode ini, IPA dan IPS tidak hanya dipelajari secara terpisah, tetapi juga terintegrasi untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang keterkaitan antara aspek alam dan sosial dalam

¹¹ Nurazizah Azizah, Salmia, dan Nur Indah, "Peran kurikulum merdeka dalam pengembangan belajar di sekolah dasar," *Jurnal Saraweta* 1, no. 2 (2 Oktober 2023): 123–31.

¹² Muhamad Sadli dan Baiq Arnika Saadati, "Analisis Kesiapan Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar (Studi Kasus Di Sekolah Dasar Negeri 2 Batujai)," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 2 (22 April 2023), <https://doi.org/10.58258/jime.v9i2.5087>.

¹³ "The Journal of Universitas Negeri Surabaya," diakses 14 Mei 2024, <https://ejournal.unesa.ac.id>.

¹⁴ Muhammad Sururuddin, Suriyani Irmawati, dan Yul Alfian Hadi, "Pengembangan Desain Pembelajaran IPAS Berorientasi Kemampuan Metakognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan MIPA* 13, no. 3 (30 September 2023): 878–86, <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1194>.

kehidupan sehari-hari.¹⁵ Tujuan dari penggabungan ini adalah untuk meningkatkan relevansi pembelajaran dengan dunia nyata serta mengembangkan keterampilan penting di era globalisasi, seperti kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berinovasi.¹⁶ Harapannya, penggabungan IPA dan IPS akan memperkuat pendidikan multikultural, meningkatkan pemahaman tentang beragam budaya, sejarah, dan situasi sosial baik di dalam negeri maupun secara global.¹⁷

Penggabungan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam Kurikulum Merdeka didukung secara luas oleh pakar pendidikan dan masyarakat.¹⁸ Mereka menyadari bahwa pendekatan yang menyeluruh dan lintas disiplin memberikan keuntungan yang penting bagi kemajuan siswa secara menyeluruh.¹⁹ Namun, ada kritik terhadap penggabungan IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka. Beberapa pakar pendidikan berpendapat bahwa integrasi tersebut dapat mengurangi fokus pada konsep dan materi yang lebih khusus.²⁰ Meskipun begitu, Kurikulum Merdeka tetap diterapkan dengan tujuan memelihara

¹⁵ Ani Siti Anisah dkk., “Posisi Mata Pelajaran Ipa Dan Ips Dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Tunas Pendidikan* 6, no. 1 (3 Oktober 2023): 196–211, <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i1.1190>.

¹⁶ Asmaul Husnah dkk., “Analisis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 3, no. 1 (25 November 2023): 57–64.

¹⁷ Irma Sintiya Safitri dkk., “Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran IPS Muatan IPAS Di Sekolah Dasar,” *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 5, no. 1 (20 Maret 2024): 77–81, <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.331>.

¹⁸ Nurul Saadah Agustina dkk., “Analisis Pedagogical Content Knowledge Terhadap Buku Guru IPAS Pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (3 September 2022): 9180–87, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>.

¹⁹ Hana Triana, Prima Gusti Yanti, dan Dina Hervita, “Pengembangan Modul Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Interdisipliner Di Kelas Bawah Sekolah Dasar Pada Kurikulum Merdeka,” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 1 (24 Januari 2023), <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4644>.

²⁰ Yuni Sagita Putri dan Meilan Arsanti, “Kurikulum Merdeka Belajar Sebagai Pemulihan Pembelajaran,” *Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung IV* 4, no. 1 (27 Desember 2022), <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/sendiksa/article/view/27269>.

mutu pembelajaran dan meningkatkan keterampilan siswa.

Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), fokus utamanya adalah pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami fenomena alam dan interaksi sosial.²¹ Maksudnya adalah untuk meningkatkan kemampuan kerja, berpikir kritis, kreatif, dan inovatif siswa, sambil mendalami pemahaman mereka tentang diri sendiri dan lingkungan sekitar agar bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.²² Di samping itu, metode pembelajaran ini juga mencakup bimbingan langsung kepada siswa agar mereka memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang lingkungan alam di sekitarnya.²³ Prinsip-prinsip pembelajaran ini diaplikasikan dalam IPAS menggunakan pendekatan dan model yang cocok dengan tahap dan tujuan pembelajaran, materi yang disampaikan, kebutuhan siswa, dan persiapan menghadapi tantangan di era Abad ke-21.²⁴

Menghadapi tantangan pembelajaran di era Abad ke-21 merupakan tanggung jawab yang harus dipikul bersama oleh pemerintah, guru, orang tua, dan masyarakat.²⁵ Kompetensi yang diharapkan, dikenal sebagai Critical Thinking,

²¹ Marina Selfia Monika dkk., "Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Berbasis Pembelajaran Tematik," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 3 (25 Mei 2022): 565–74, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4382>.

²² Neneng Widya Sopa Marwa, Herlina Usman, dan Baina Qodriani, "Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka," *Metodik Didaktik : Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 18, no. 2 (31 Januari 2023): 54–65, <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>.

²³ Anis Arhinza, Sukardi Sukardi, dan Murjainah Murjainah, "Analisis Pembelajaran Diferensiasi Berbasis P5 Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar," *Journal on Education* 6, no. 1 (5 Juli 2023): 6518–28, <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3873>.

²⁴ Diah Susilowati, "Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ipas," *Khazanah Pendidikan* 17, no. 1 (5 April 2023): 186–96, <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16091>.

²⁵ Aslan Aslan, "Pumping Teacher dalam Tantangan Pendidikan Abad 21," *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 2 (20 April 2017): 21, <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i2.771>.

Creative Thinking, Collaboration, and Communication (4C), melibatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi.²⁶ Meningkatkan kompetensi guru sebagai profesional melibatkan tantangan persiapan melalui pendidikan tinggi, pelatihan profesi, dan kegiatan lainnya.²⁷ Kemampuan guru dalam menyusun dan mengimplementasikan pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kompetensi dan pemahaman siswa sesuai dengan tuntutan zaman.²⁸

Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk membentuk identitas individu agar mampu bertahan dan menghadapi tantangan dalam menjalin interaksi dengan sesama manusia, terutama di era di mana kemampuan bersaing di berbagai aspek kehidupan abad 21 menjadi penting.²⁹ Kekurangan dalam kompetensi guru dapat menimbulkan masalah dalam proses pembelajaran.³⁰ Sering kali, guru kurang terampil dalam merancang pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa.³¹ Mereka juga jarang menggali potensi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sehingga kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif siswa tidak

²⁶ Rudianto Rudianto dkk., "Development of Assessment Instruments 4C Skills (Critical Thinking, Collaboration, Communication, and Creativity) on Parabolic Motion Materials," *Journal of Advanced Sciences and Mathematics Education* 2, no. 2 (29 Desember 2022): 65–79, <https://doi.org/10.58524/jasme.v2i2.115>.

²⁷ Hanifuddin Jamin, "Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru," *AT-TA'DIB: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 27 Juli 2018, 19–36.

²⁸ Emas Kurnianingsih, "Peran Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kompetensi Guru," *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review* 1, no. 1 (26 Februari 2018): 11–18, <https://doi.org/10.4321/ijemar.v1i1.932>.

²⁹ I. Wayan Cong Sujana, "Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia," *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (23 Juli 2019): 29–39, <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.

³⁰ Desak Ketut Sitaasih, "Supervisi Akademik Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Proses Pembelajaran Di SD," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 2 (23 Juli 2020): 241–47, <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25461>.

³¹ Happy Fitria, Muhammad Kristiawan, dan Nur Rahmat, "Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas," *Abdimas Unwahas* 4, no. 1 (15 Juni 2019), <https://doi.org/10.31942/abd.v4i1.2690>.

berkembang optimal.³² Di samping itu, guru sering menghadapi tantangan seperti kurangnya pemahaman terhadap materi, kompetensi pedagogis yang kurang, tantangan kurikulum, minimnya partisipasi siswa di dalam kelas, dan kurangnya fasilitas pembelajaran yang memadai, termasuk keterbatasan pemanfaatan media berbasis teknologi.³³

Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran memiliki peran yang sangat signifikan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).³⁴ Maksud dari pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran adalah untuk mendukung guru dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dengan cara yang lebih sederhana dipahami, menarik, dan menyenangkan bagi para siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat memicu ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru, memberikan dukungan sepanjang proses pembelajaran, dan pada akhirnya, mempermudah pemahaman, meningkatkan minat, motivasi, kreativitas, serta keaktifan dalam pembelajaran.³⁵ Hal ini pada akhirnya akan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Namun, disayangkan, belum semua guru mampu memanfaatkannya dengan baik, padahal pemilihan media yang sesuai dapat mempengaruhi tingkat partisipasi dan motivasi siswa.³⁶ Pemanfaatan media pembelajaran memegang peran krusial dalam

³² Jamin, "Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru."

³³ Duwi Retnaningsih, "Tantangan Dan Strategi Guru Di Era Revolusi Industri 4.0 Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan" 1, no. 1 (16 Oktober 2019), <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5624>.

³⁴ Unik Hanifah Salsabila dkk., "Manfaat Teknologi Dalam Pendidikan Agama Islam," *Ta'lim: Jurnal Studi Pendidikan Islam* 5, no. 1 (10 Januari 2022): 1–17, <https://doi.org/10.52166/talim.v5i1.2775>.

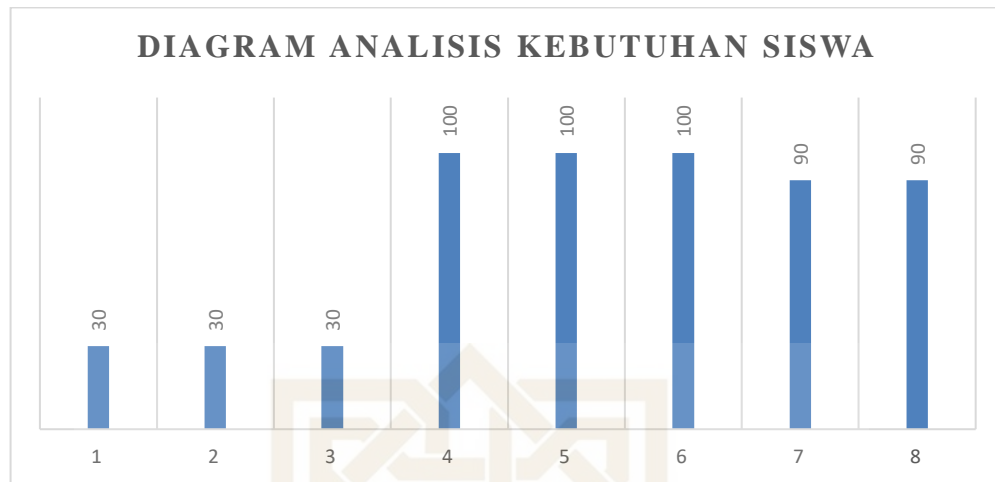
³⁵ Thoriq Aji Silmi dan Abdulloh Hamid, "Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi," *Inspiratif Pendidikan* 12, no. 1 (3 Mei 2023): 69–77, <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>.

³⁶ Dr Rina Febriana M.Pd, *Kompetensi Guru* (Bumi Aksara, 2021).

meningkatkan minat dan pencapaian pembelajaran siswa di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, khususnya pada tingkat awal, dimana siswa sedang mengembangkan kemampuan berpikir konkret dan belum mampu untuk berpikir abstrak, oleh karena itu materi perlu disajikan dengan cara yang lebih nyata dan konkret.³⁷

Hasil penelitian pendahuluan di SD Negeri Nanggulan dan MI Al-Huda menunjukkan, 1) 30% siswa menyatakan senang belajar IPAS; 2) 30% siswa menyatakan tertarik cara mengajar guru dalam pembelajaran IPAS; 3) 30% siswa menyatakan mudah dalam memahami materi IPAS; 4) 100% siswa menyatakan sumber belajar yang digunakan menggunakan buku cetak; 5) 100% siswa menyatakan media yang digunakan dalam pembelajaran IPAS yaitu gambar; 6) 100% siswa menyatakan belum pernah menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS; 7) 90% siswa menyatakan perlu dikembangkannya media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS; 8) 90% siswa menyatakan setuju dikembangkannya media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS. Grafik analisis bisa dilihat pada (Gabar 1.1).

³⁷ Putu Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," 16 Maret 2017.



Gambar 1.1 Analisis Kebutuhan Siswa

Studi pendahuluan juga dilakukan wawancara dengan guru kelas IV B SD Negeri Nanggulan dan guru kelas IV C MI Al-Huda Sleman. Bahwa Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Kurikulum yang digunakan di SD Negeri Nanggulan dan MI Al-Huda Sleman masih cukup baru sehingga menyebabkan guru kesulitan dalam penerapan. Kemudian masih kurangnya fasilitas laboratorium yang membuat guru kesulitan dalam menyampaikan materi, akhirnya guru hanya menggunakan metode ceramah. Tentu hal inilah yang menjadi penyebab siswa jadi cepat bosan dan tidak tertarik dengan materi yang disampaikan, siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Dari permasalahan yang telah diidentifikasi terkait kurangnya minat dan hasil belajar siswa akibat kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru, peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *Autoplay* guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Media *Autoplay* video animasi merupakan sebuah program komputer yang menggabungkan berbagai jenis media seperti gambar, suara, video, teks, dan flash ke dalam presentasi yang

disusun.³⁸

Autoplay adalah perangkat lunak multimedia yang mengintegrasikan berbagai jenis media seperti visual, musik, dan efek suara yang relevan dengan materi presentasi. Tujuannya adalah untuk mempertahankan ketertarikan dan perhatian klien (*audience*) selama presentasi berlangsung.³⁹ Apabila materi yang disajikan terdiri dari banyak teks, buatlah jeda dengan memasukkan ilustrasi berupa foto, video, atau aplikasi lainnya. Hal ini bertujuan untuk mengurangi kelelahan mata yang mungkin terjadi akibat terlalu banyak teks yang terus menerus ditampilkan.

Berdasarkan keunggulan tersebut, siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, *Autoplay* juga memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan beberapa jenis media menjadi satu, sehingga menjadi media pembelajaran yang efektif.⁴⁰ Guru dapat terbantu dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dan juga, media ini cenderung mudah dalam pembuatan maupun pengaplikasiannya.⁴¹ Sehingga, guru yang tidak terbiasa menggunakan media berbasis komputer bisa membuat dan menggunakannya.

Bertolak dari uraian di atas maka penting bagi guru untuk meningkatkan

³⁸ Marhamah Marhamah dan Hanesty Faradila, "Pengaruh Media Pembelajaran Autoplay Studio Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Di Sekolah Menengah Pertama," *Paidea: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia* 3, no. 1 (9 Februari 2023): 1–9, <https://doi.org/10.56393/paidea.v3i1.1483>.

³⁹ Arsad Bahri1, Wahyu Hidayat2, dan Abdul Qalam Muntaha3, "Penggunaan Media Berbasis AutoPlay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran," *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* 15, no. 1 (1 Oktober 2018): 394–402.

⁴⁰ Silvia Afrianti dan Hari Antoni Musril, "Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang," *Jurnal Informatika Upgris* 6, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.26877/jiu.v6i2.6471>.

⁴¹ Primadya Anantyartha dan Fatikhatun Nikmatus Sholihah, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Materi Bioteknologi Menggunakan Program Autoplay," *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 1 (30 April 2020): 45–57, <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i1.9036>.

minat dan hasil belajar siswa sebagai bagian integral dari pembelajaran. Upaya ini dilakukan dengan mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan-kegiatan yang memperkuat kemauan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Namun, untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa; ini memerlukan dukungan dan kerja sama dari semua pihak terkait. Proses ini juga memerlukan konsistensi dan waktu yang cukup panjang, karena minat seseorang tidak bisa diubah dengan cepat.

Pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS diharapkan mampu membuat proses pembelajaran akan lebih menarik, praktis dan efektif, yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Tentunya media pembelajaran ini dapat dijadikan rujukan dalam penyajian materi pembelajaran IPAS, dan pada akhirnya dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa yang efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

B. Rumusan Masalah

Dalam proses penelitian ini tentu berdasarkan objek kajian yang urgensi dan relevan dengan masalah yang terdapat dalam pendahuluan yaitu rendahnya minat dan hasil belajar siswa, maka dari itu peneliti merumuskan suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik dan kualitas produk hasil pengembangan media pembelajaran *Autoplay* video animasi pada pelajaran IPAS kelas IV?
2. Bagaimana penerapan media pembelajaran *Autoplay* animasi pada pelajaran IPAS kelas IV?
3. Bagaimana keefektifan media *Autoplay* video animasi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPAS kelas IV?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yang dikemukakan dalam rumusan masalah adalah:

1. Untuk mendeskripsikan karakteristik dan kualitas media Autoplay video animasi pada pelajaran IPAS di kelas IV menurut reviewer.
2. Menerapkan media Autoplay animasi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar.
3. Menganalisis keefektifan media Autoplay video animasi dalam meningkatkan minat dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV?

D. Manfaat Penelitian

Harapannya, hasil penelitian dalam tesis ini dapat memberikan manfaat yang luas dan berguna secara umum untuk kebaikan bersama.

1. Manfaat teoritis
 - a. Memperluas ilmu pengetahuan bagi penulis
 - b. Sebagai sumber informasi bagi guru mengenai pengembangan media Autoplay animasi dengan penerapan model pembelajaran di dalamnya.
 - c. Untuk membuktikan keefektifan penggunaan media *Autoplay* animasi pada pembelajaran IPAS.
 - d. Sebagai referensi bagi yang membutuhkan.
2. Manfaat praktis
 - a. Sebagai bahan masukan bagi guru kelas IV mengenai media pembelajaran IPS.

E. Kajian Pustaka

Dalam tinjauan pustaka ini, akan dianalisis kembali penelitian-penelitian sebelumnya untuk memahami dengan lebih jelas kontribusi yang telah diberikan oleh penelitian sebelumnya. Berikut adalah penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian ini:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Mubarak Husni pada tahun 2014 yang *Pengembangan media ajar berbasis multimedia autoplay dalam pembelajaran PKN kelas III di SDI As Salam Malang*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi seberapa efektif dan menariknya penggunaan media *Autoplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan, yang sering disebut sebagai *Research and Development*. Sampel yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas III, dengan menerapkan pola desain *One group pretest and posttest*. Data yang dikumpulkan berupa nilai ulangan harian sebelum dan sesudah perlakuan, yang kemudian dianalisis menggunakan uji t.⁴²

Perbedaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian yang dilakukan adalah bahwa penelitian sebelumnya difokuskan pada evaluasi efektivitas dan daya tarik penggunaan autoplay terhadap motivasi belajar siswa di SDI As Salam Malang dalam mata pelajaran PKN. Sedangkan penelitian yang akan

⁴² Husni Mubarak, "Pengembangan media ajar berbasis multimedia autoplay dalam pembelajaran PKN kelas III di SDI As Salam Malang" (masters, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2014), <http://etheses.uin-malang.ac.id/14464/>.

dilakukan oleh peneliti berfokus pada meningkatkan minat dan pencapaian hasil belajar siswa di SD/MI melalui penerapan autoplay animasi dalam mata pelajaran IPAS.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Muh. Fuad Achsan. Pada tahun 2016. Dengan judul *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Maharah Istima` Berbasis Aplikasi Autoplay (Penelitian Eksperimen di Madrasah Aliyah Negeri 2 Boyolali)*. Tesis. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Islam Konsentrasi Pendidikan Bahasa Arab Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimental yang mengadopsi pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah desain kelas *pretest-posttest* dengan pembagian dua kelompok kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data mencakup tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data akan dilakukan menggunakan uji t dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 16.0 untuk Windows.⁴³

Perbedaan penelitian terdahulu dengan bakal penelitian ini adalah fokus penelitiannya itu menguji keefektifan media pembelajaran Autoplay berbasis animasi pada pelajaran maharah istima' dalam pembelajaran bahasa Arab di Madrasah Aliyah Negeri 2 Boyolali. Rencana penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di SD/MI dengan menerapkan penggunaan animasi *Autoplay* dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

⁴³ Spdi Muh Fuad Achsan, “‘Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Maharah Istima` Berbasis Aplikasi Autoplay’ (Penelitian Eksperimen Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Boyolali)” (Masters, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016), <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/21419/>.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Romainur pada tahun 2016 dengan judul *Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI di MA Bilingual Batu Malang*. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Sekolah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai seberapa efektif dan menariknya penggunaan media autoplay dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, yang sering disebut sebagai *research and development*.⁴⁴

Perbedaan penelitian terdahulu dengan bakal penelitian ini adalah fokus penelitiannya yaitu menguji keefektifan media pembelajaran berbasis Autoplay animasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan motivasi belajar kelas XI di MA. Adapun penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV di SD/MI dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

4. Penelitian ini dilakukan oleh Anwar, Muhammad pada tahun 2014. Dengan judul *Pengembangan Media Autoplay berbasis Video Animasi Pada Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya Kelas IV SDN Pongok 1 Blitar*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari solusi atas masalah yang telah disebutkan sebelumnya, sehingga peneliti melakukan penelitian dengan

⁴⁴Romainur Romainur, "Pengembangan media ajar berbasis multimedia autoplay studio 8 dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang" (masters, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2016), <http://etheses.uin-malang.ac.id/6104/>.

mengembangkan media *Autoplay* berbasis Video Animasi yang akan dihasilkan dalam bentuk media yang menarik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan, atau *Research and Development (R & D)*.⁴⁵

Perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah bahwa penelitian sebelumnya hanya fokus pada upaya meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS dengan memanfaatkan media pembelajaran *Autoplay* berbasis video animasi. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV SD/MI dalam pembelajaran IPAS.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Maria Erna pada tahun 2020. *Berjudul The Development of Learning Media Based on Autoplay Chemistry to Improve Students' Communicative Characters on Chemistry*. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan karakter komunikatif siswa pada mata pelajaran kimia. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan, atau *Research and Development (R & D)*.

Perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah bahwa penelitian sebelumnya hanya fokus pada upaya meningkatkan karakter komunikatif siswa pada mata pelajaran kimia. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk

⁴⁵ Muhammad Anwar, "Pengembangan media autoplay berbasis video animasi pada materi kenampakan alam dan sosial budaya kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar" (undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2014), <http://etheses.uin-malang.ac.id/7442/>.

meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV SD/MI dalam pembelajaran IPAS.⁴⁶

6. Penelitian ini dilakukan oleh Nur Hesti Pratiwi pada tahun 2023. *The Use Of Autoplay Studio 4 Learning Media To Improve Student Learning Outcomes In Productive Computer Graphics Subjects At SMK Negeri 7 Jember*. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan memperlancar proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah bahwa penelitian sebelumnya hanya fokus pada upaya meningkatkan kelancaran proses pembelajaran siswa pada mata pelajaran Computer Grafis dan metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV SD/MI dalam pembelajaran IPAS dan metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R & D)*.⁴⁷

F. Kajian Teori

Teori yang menjadi landasan dalam penelitian ini meliputi: 1) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS); 2) Media Pembelajaran; 3) *Autoplay*; 4)

⁴⁶ Maria Erna, Irfandi Irfandi, dan Rasmiwetti Rasmiwetti, "Development of Learning Media Based on Autoplay Chemistry to Improve Students' Communicative Characters on Chemistry," *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 22, no. 3 (2020): 167–81, <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i3.17823>.

⁴⁷ Nur Hesti Pratiwi dkk., "The Use Of Autoplay Studio 4 Learning Media To Improve Student Learning Outcomes In Productive Computer Graphics Subjects At SMK NEGERI 7 JEMBER," *Journal of Education Technology and Inovation* 6, no. 2 (30 Desember 2023): 56–65, <https://doi.org/10.31537/jeti.v6i2.1573>.

Minat Belajar; 5) Hasil Belajar.

1. IPAS

a. Pengertian IPAS

IPAS adalah bidang studi yang menggabungkan elemen-elemen ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai dunia.⁴⁸ Dengan mempelajari IPAS, siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan integratif dalam memahami fenomena alam dan sosial.⁴⁹ Mata pelajaran IPAS berkaitan dengan fenomena sosial yang diorganisasi secara sistematis, serta melibatkan proses pengamatan dan analisis.⁵⁰

b. Komponen IPAS

IPAS terdiri dari dua komponen utama:

- 1) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA): Mencakup bidang-bidang seperti fisika, kimia, biologi, dan geografi fisik. IPA fokus pada fenomena alam, proses-proses alamiah, dan hukum-hukum ilmiah yang mengatur alam semesta.⁵¹
- 2) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS): Mencakup bidang-bidang seperti sejarah, geografi manusia, sosiologi, dan ekonomi. IPS fokus pada interaksi

⁴⁸ Sri Nuryani Sugih, Lutfi Hamdani Maula, dan Irna Khaleda Nurmeta, "Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 2 (1 Agustus 2023): 599–603, <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>.

⁴⁹ Rini Budiwati dkk., "Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi," *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (5 Februari 2023): 523–34, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566>.

⁵⁰ Donna Meylovia dan Alfin Julianto, "Inovasi Pembelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di SDN 25 Bengkulu Selatan," *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan* 4, no. 1 (10 Oktober 2023): 84–91.

⁵¹ Avia Riza Dwi Kurnia, *Pengembangan Kurikulum IPA Terpadu SMP Tinjauan Filosofis, Teoretis Dan Contoh Implementasinya* (Deepublish, 2020).

manusia, perkembangan masyarakat, dan dinamika sosial.⁵²

c. Pendekatan Integratif dalam IPAS

Pendekatan integratif dalam IPAS bertujuan untuk menghubungkan konsep-konsep dari IPA dan IPS sehingga siswa dapat melihat keterkaitan antara alam dan aktivitas manusia. Contohnya:

- 1) Ekosistem dan Masyarakat: Memahami bagaimana interaksi manusia dengan ekosistem dapat mempengaruhi keberlanjutan lingkungan.⁵³
- 2) Perubahan Iklim dan Ekonomi: Mempelajari dampak perubahan iklim terhadap perekonomian global dan lokal.⁵⁴

d. Manfaat Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS memiliki beberapa manfaat, antara lain:

- 1) Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis: Siswa dilatih untuk menganalisis informasi secara kritis dan membuat hubungan antara fenomena alam dan sosial.⁵⁵
- 2) Peningkatan Kesadaran Lingkungan dan Sosial: Siswa menjadi lebih sadar akan isu-isu lingkungan dan sosial, serta peran mereka dalam memecahkan masalah-masalah tersebut.⁵⁶

⁵² Dr Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD* (Kencana, t.t.).

⁵³ Winda Sri Rukmana, "Pengaruh Lingkungan Alam Terhadap Kesehatan Mental," *Circle Archive* 1, no. 4 (22 Mei 2024), <http://www.circle-archive.com/index.php/carc/article/view/98>.

⁵⁴ DFachruddin Mangunjaya, *Mempertahankan Keseimbangan: Perubahan Iklim, Keanekaragaman Hayati, Pembangunan Berkelanjutan, dan Etika Agama* (Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2015).

⁵⁵ Irfanaeka Azzahra, Aan Nurhasanah, dan Eli Hermawati, "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS Di SDN 4 Purwawinangun," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (19 Juli 2023): 6230–38, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>.

⁵⁶ Indah Rahayu dkk., "Pendidikan Lingkungan Hidup Dengan Membentuk Kesadaran Lingkungan Dan Tanggung Jawab Sosial Di Kalangan Pelajar," *Global Education Journal* 2, no. 2 (2 Mei 2024): 101–10.

- 3) Pemahaman Multidisipliner: Siswa mendapatkan pemahaman yang lebih luas dan mendalam tentang dunia melalui pendekatan multidisipliner.⁵⁷

Jadi IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk memberikan pemahaman yang holistik kepada siswa. Dengan pendekatan yang tepat, IPAS dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, meningkatkan kesadaran lingkungan dan sosial, serta memperoleh pemahaman multidisipliner tentang dunia.

2. Media pembelajaran

a. Definisi media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau sumber yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mengkomunikasikan informasi, konsep, atau keterampilan kepada siswa.⁵⁸ Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk membantu pencapaian tujuan pembelajaran.⁵⁹ Menurut Miarso, media pembelajaran mencakup segala hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan, serta memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi belajar, sehingga dapat memfasilitasi proses pembelajaran.⁶⁰ Media pembelajaran memiliki peran penting dalam

⁵⁷ Indah Fadilah Pelupessy dan Hindun Hindun, “Efektivitas Metode Pendekatan Multidisipliner Dalam Pembelajaran Di Tingkat Sekolah Dasar,” *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa* 3, no. 1 (2024): 54–61, <https://doi.org/10.58192/populer.v3i1.1665>.

⁵⁸ Nurul Audie, “Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (31 Mei 2019): 586–95.

⁵⁹ Fiska Komala Sari, Farida Farida, dan M. Syazali, “Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan,” *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (9 Juni 2016): 135–52, <https://doi.org/10.24042/ajpm.v7i2.9664>.

⁶⁰ Terttiaavini Terttiaavini, Anisa Fitriani, dan Tedy Setiawan Saputra, “Peningkatan

mendukung proses belajar mengajar dengan menyediakan berbagai cara untuk menyampaikan informasi, memberikan pengalaman belajar yang beragam, dan memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa.⁶¹ Media pembelajaran mencakup semua hal yang disiapkan oleh guru atau yang dapat digunakan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁶²

Dengan demikian, pengertian media pembelajaran mencakup berbagai bentuk alat atau sumber yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu siswa memahami, menerima, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran.

b. Kriteria Dalam Memilih Media Pembelajaran

Dalam memilih media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan beberapa kriteria agar media tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Berikut adalah beberapa kriteria yang dapat dipertimbangkan:

1) Relevansi

Media pembelajaran harus relevan dengan isi materi yang diajarkan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini memastikan bahwa media tersebut dapat mendukung konsep-konsep yang diajarkan

Kompetensi Guru Dalam Pembuatan Bahan Ajar Menggunakan Media Pembelajaran Smart Learning Di Kabupaten Sembawa Sumatera Selatan,” *Jurnal Abdimas Mandiri* 1, no. 1 (2017), <https://doi.org/10.36982/jam.v1i1.289>.

⁶¹ Ekayani, “Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.”

⁶² Yolanda Febrita dan Maria Ulfah, “Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (24 Juli 2019), <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571>.

dan membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁶³

2) Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran

Media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media tersebut harus mampu menyampaikan informasi atau konsep yang ingin diajarkan dan membantu siswa mencapai kompetensi yang diharapkan.⁶⁴

3) Ketersediaan

Media pembelajaran perlu mudah diakses dan tersedia bagi guru dan siswa untuk digunakan. Hal ini termasuk ketersediaan perangkat keras (misalnya, komputer, proyektor) dan perangkat lunak (misalnya, aplikasi, situs web) yang diperlukan untuk menggunakan media tersebut.⁶⁵

4) Kemudahan Penggunaan

Media pembelajaran harus mudah digunakan oleh guru dan siswa. Hal ini termasuk antarmuka yang intuitif, petunjuk yang jelas, dan ketersediaan dukungan teknis jika diperlukan.⁶⁶

5) Kualitas Konten

Media pembelajaran harus memiliki konten yang berkualitas dan akurat. Hal ini memastikan bahwa informasi yang disampaikan oleh media

⁶³ Ujang Jamaludin, Reksa Adya Pribadi, dan Gitta Zahara, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Alur Merdeka," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. 14 (26 Juli 2023): 710–16, <https://doi.org/10.5281/zenodo.8186852>.

⁶⁴ Reisky Megawati Tammu, "Keterkaitan Metode dan Media Bervariasi dengan Minat Siswa dalam Pembelajaran Biologi Tingkat SMP," *JP (Jurnal Pendidikan) : Teori dan Praktik* 2, no. 2 (2017): 134–42, <https://doi.org/10.26740/jp.v2n2.p134-142>.

⁶⁵ Ibrahim Murizal, "Pemanfaatan Media Internet Sebagai Sumber Belajar Pada Siswa SMA Negeri 1 Jarai Kabupaten Lahat," *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 11, no. 2 (21 Oktober 2021): 227–36, <https://doi.org/10.33369/diadi.v11i2.18521>.

⁶⁶ Hamid Sakti Wibowo, *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran : Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif* (Tiram Media, 2023).

tersebut dapat dipercaya dan bermanfaat bagi siswa.⁶⁷

6) Interaktif

Media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat mencakup kemampuan untuk berinteraksi dengan konten (misalnya, melalui permainan atau simulasi), menjawab pertanyaan, atau berkolaborasi dengan teman sekelas.⁶⁸

7) Mengakomodasi Gaya Pembelajaran

Media pembelajaran harus dapat mengakomodasi berbagai gaya pembelajaran siswa, baik itu visual, auditori, atau kinestetik. Hal ini memastikan bahwa semua siswa dapat belajar secara efektif menggunakan media tersebut.⁶⁹

8) Ketersediaan Sumber Daya

Memperhitungkan ketersediaan sumber daya yang diperlukan untuk menggunakan media pembelajaran, seperti bandwidth internet, perangkat keras, dan perangkat lunak tambahan.⁷⁰

Memperhatikan kriteria-kriteria ini dalam memilih media pembelajaran dapat membantu guru dalam menemukan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan dapat meningkatkan efektivitas

⁶⁷ Abd Kholiq, "Peran Etika Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Agama Islam di Era Teknologi," *Sasana: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (23 Agustus 2023): 86–91, <https://doi.org/10.56854/sasana.v2i1.217>.

⁶⁸ Jakub Saddam Akbar dkk., *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

⁶⁹ Akbar Dkk.

⁷⁰ I. Gede Iwan Sudipa dkk., *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

pembelajaran di kelas.

c. Jenis-jenis media pembelajaran

Media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan bentuk, karakteristik, dan cara penggunaannya. Berikut adalah beberapa jenis media pembelajaran yang umum digunakan:⁷¹

- 1) Media Cetak. Termasuk buku teks, majalah, brosur, poster, dan kartu belajar. Media cetak sering digunakan sebagai sumber informasi yang dapat dibaca oleh siswa di dalam dan di luar kelas.
- 2) Media Audio. Termasuk rekaman suara, *podcast*, lagu, dan narasi. Media audio digunakan untuk menyampaikan informasi melalui pendengaran dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
- 3) Media Visual. Termasuk gambar, grafik, diagram, peta, dan poster. Media visual digunakan untuk menyampaikan informasi secara visual dan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks.
- 4) Media Audio visual. Termasuk video, film, animasi, dan presentasi multimedia. Media audio visual menggabungkan elemen audio dan visual untuk menyampaikan informasi secara efektif dan memikat.
- 5) Media Digital Interaktif. Termasuk perangkat lunak pembelajaran, aplikasi *mobile*, permainan edukatif, dan simulasi komputer. Media digital interaktif memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung

⁷¹ Septy Nurfadhillah Tahun 2021 M. Pd dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021).

dengan konten pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

- 6) Media Realia. Termasuk objek nyata, artefak, dan bahan-bahan asli dari lingkungan fisik atau sosial. Media realia digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang nyata dan kontekstual bagi siswa.
- 7) Media Sosial. Termasuk forum online, jejaring sosial, dan platform kolaborasi. Media sosial digunakan untuk memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi antara guru dan siswa, serta antara siswa satu sama lain.
- 8) Media Virtual dan *Augmented Reality*. Termasuk lingkungan virtual, simulasi, dan aplikasi realitas tambahan. Media virtual dan augmented reality menghadirkan pengalaman pembelajaran yang imersif dan memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran secara langsung.

Dengan memilih jenis media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa, guru dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu siswa mencapai potensi belajar mereka secara maksimal.

d. Manfaat dan Kegunaan Media Pembelajaran

Berbagai keunggulan media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik meliputi peningkatan motivasi belajar karena pembelajaran menjadi lebih menarik, memfasilitasi pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran, serta membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat mencegah kebosanan siswa dan

mengurangi beban kerja guru.

Pemanfaatan media pembelajaran membawa berbagai manfaat dan kegunaan dalam proses pembelajaran. Berikut beberapa di antaranya:

- 1) Peningkatan Keterlibatan Siswa: Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Dengan memanfaatkan gambar, video, atau permainan edukatif, siswa menjadi lebih tertarik dan aktif terlibat dalam pembelajaran.⁷²
- 2) Memfasilitasi Pemahaman yang Lebih Baik. Media pembelajaran membantu menyajikan informasi secara lebih jelas, visual, dan mudah dimengerti. Hal ini memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit atau abstrak dengan lebih baik.⁷³
- 3) Meningkatkan Retensi Informasi. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi siswa. Studi telah menunjukkan bahwa penggunaan gambar, video, dan multimedia dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik daripada pembelajaran yang hanya menggunakan teks saja.⁷⁴
- 4) Mengakomodasi Gaya Pembelajaran yang Berbeda. Media pembelajaran

⁷² Marsya Dara Azzahra dan Puri Pramudiani, "Pengaruh Quizizz Sebagai Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas V Di Sekolah Dasar," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 3 (26 Oktober 2022): 3203–13, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>.

⁷³ Eka Melati dkk., "Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *Journal on Education* 6, no. 1 (24 Mei 2023): 732–41, <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>.

⁷⁴ Ipin Aripin, "Penggunaan Multimedia Interaktif (Mmi) Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep, Berpikir Kritis, Dan Retensi Konsep Sistem Reproduksi Manusia Pada Siswa SMA," *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains* 1, no. 2 (1 November 2012): 71–80, <https://doi.org/10.24235/sc.educatia.v1i2.508>.

dapat mengakomodasi berbagai gaya pembelajaran siswa, baik itu visual, auditori, atau kinestetik. Ini memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk belajar sesuai dengan preferensi dan gaya pembelajarannya sendiri.⁷⁵

- 5) Memperluas Ruang Lingkup Pembelajaran. Media pembelajaran memungkinkan akses terhadap informasi dan sumber daya pembelajaran yang luas, termasuk materi pembelajaran dari sumber-sumber online, simulasi, dan tutorial interaktif. Hal ini memperluas ruang lingkup pembelajaran di luar batas kelas dan buku teks.⁷⁶
- 6) Mendukung Pembelajaran Kolaboratif. Media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran kolaboratif, di mana siswa bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas atau proyek-proyek belajar. Melalui platform online atau aplikasi kolaboratif, siswa dapat berinteraksi dan berbagi ide dengan sesama.⁷⁷
- 7) Menghadirkan Pengalaman Pembelajaran yang Menyenangkan. Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menghibur bagi siswa. Ini bisa meningkatkan semangat belajar siswa dan turut berperan dalam

⁷⁵ Muhammad Ragil Kurniawan, "Analisis Karakter Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 3, no. 1 (26 Mei 2017): 491–506, <https://doi.org/10.22219/jinop.v3i1.4319>.

⁷⁶ Supriadi Supriadi, "Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran," *Lantanida Journal* 3, no. 2 (15 September 2017): 127–39, <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1654>.

⁷⁷ Dina Ediana dkk., "Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Aplikasi Dan Platform Web: Kajian Literatur Terhadap Pengembangan Keterampilan Holistik Siswa," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 6, no. 3 (28 September 2023): 860–66, <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i3.19498>.

menciptakan suasana pembelajaran yang positif.⁷⁸

Berdasarkan poin dan penjelasan di atas memanfaatkan media pembelajaran secara efektif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, serta memberikan bantuan kepada mereka mencapai potensi belajar mereka secara maksimal.

3. *Autoplay*

a. *Definisi Autoplay*

Autoplay Media Studio 8 adalah perangkat lunak yang dirancang untuk mengintegrasikan elemen multimedia dengan lebih efisien atau lebih efektif.⁷⁹ Autoplay Media Studio membolehkan pengguna membuat *autorun* multimedia mereka sendiri tanpa harus menjadi seorang programmer yang mahir, sehingga memungkinkan mereka untuk menciptakan proyek-proyek yang terlihat profesional dengan mudah dan menggunakan fitur-fitur bawaan dari program ini.⁸⁰

Aplikasi ini memungkinkan pembuatan presentasi *autorun* yang dilengkapi dengan tombol-tombol pemanggilan yang dapat digunakan untuk menampilkan berbagai jenis file, seperti video, gambar, efek suara, musik, presentasi *PowerPoint*, dokumen *Microsoft Word*, animasi *flash*,

⁷⁸ Doby Putro Parlindungan, Galang Pakarti Mahardika, dan Dita Yulinar, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah," *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ 2020*, no. 0 (7 Oktober 2020), <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8793>.

⁷⁹ Bahri1, Hidayat2, dan Muntaha3, "Penggunaan Media Berbasis AutoPlay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa."

⁸⁰ Danang Aditya Nugraha dan Sudiyono Sudiyono, "Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Autoplay Media Studio Bagi Guru-Guru Sdn Merjosari 1," *Jurnal Terapan Abdimas* 3, no. 2 (13 Juli 2018): 1, <https://doi.org/10.25273/jta.v3i2.2811>.

dan sebagainya. Minat dan motivasi belajar yang tinggi dapat secara tidak langsung memengaruhi pemahaman konsep siswa.⁸¹

Software ini telah digunakan oleh banyak pengembang perangkat lunak profesional untuk membuat berbagai proyek multimedia, kursus pelatihan interaktif, dan aplikasi perangkat lunak lainnya. Penggabungan berbagai elemen seperti gambar, musik, video, dan animasi flash dapat dilakukan dengan mudah menggunakan *software* ini.⁸²

Autoplay adalah program yang memungkinkan pembuatan presentasi multimedia dengan menggabungkan berbagai jenis media seperti gambar, audio, video, teks, dan animasi *flash*. Dengan ciri-ciri yang demikian, *Autoplay* dapat dianggap sebagai alat pembelajaran yang sangat sesuai.

b. Manfaat Media Autoplay Dalam Pembelajaran

Penggunaan *Autoplay* dalam pembuatan materi pembelajaran membuat tugas pengajar menjadi lebih mudah dalam menyediakan materi pembelajaran bagi siswa. Media berfungsi sebagai penghubung komunikasi dalam pembelajaran, sehingga proses belajar dapat berjalan dengan efektif. Salah satu kelebihan *Autoplay* adalah kemampuannya untuk memungkinkan pengguna membuat multimedia interaktif, bahkan

⁸¹ Putri Nur Rohmah dkk., "Pengembangan Video Pembelajaran Stop Motion dengan Aplikasi Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar," *Jurnal Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 6, no. 2 (16 Desember 2021): 233–40, <https://doi.org/10.21154/ibriez.v6i2.181>.

⁸² Rio Armadhani, Wahid Ibnu Zaman, dan Wahyudi Wahyudi, "Development Of Comics Learning Media On The Origins Of Mount Kelud Using Fiction Story Material For Class 4 Students Of Sdn Tarokan 3," *Jurnal Eduscience (JES)* 10, no. 3 (5 Desember 2023): 3, <https://doi.org/10.36987/jes.v10i3.4777>.

jika mereka bukan seorang programmer. Ini karena *Autoplay* memungkinkan pembuatan multimedia dengan cara yang lebih sederhana. Penggunaan program ini dapat membuat proyek terlihat sangat profesional.⁸³

Berdasarkan tujuan aplikasi *Autoplay* Media Studio, yang salah satunya adalah untuk mengembangkan aplikasi multimedia, aplikasi ini sangat sesuai untuk digunakan sebagai alat pembelajaran interaktif bagi peserta didik dengan menggabungkan berbagai media.

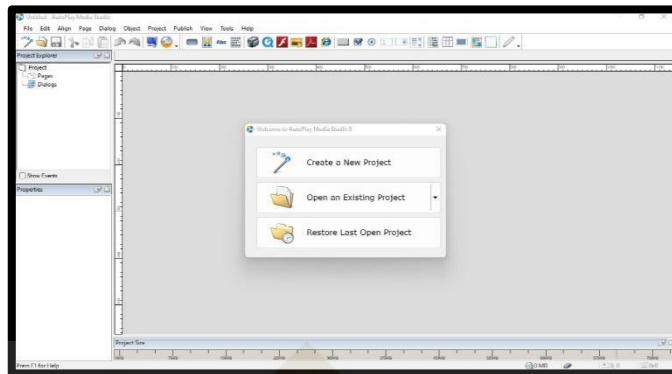
Media *Autoplay* bermanfaat dalam pembelajaran sebagai alat bantu guru untuk menjelaskan materi teoritis dengan audio, dan visual secara mendalam dan interaktif. Dengan media ini, pesan disampaikan lebih jelas, meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Diharapkan pembelajaran menjadi mudah, efektif, menyenangkan, serta mendorong siswa aktif dan mencapai pemahaman mendalam.

c. Langkah-langkah Penggunaan Media *Autoplay* Media

Penggunaan aplikasi *Autoplay* Media Studio melibatkan serangkaian langkah-langkah. Berikut beberapa tahapan dalam menggunakan *Autoplay*, yaitu.

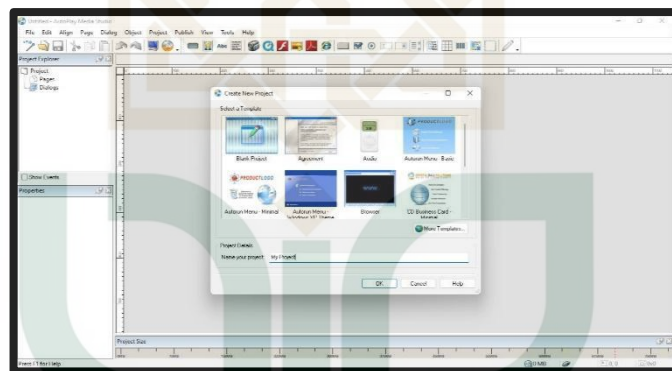
- 1) Langkah pertama adalah membuka aplikasi *Autoplay* Media Studio dan setelah tampilan awal muncul, pilih opsi "*create new project*". Seperti yang terdapat pada (Gambar 1.2).

⁸³ Ananyarta dan Sholihah, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Materi Bioteknologi Menggunakan Program *Autoplay*."



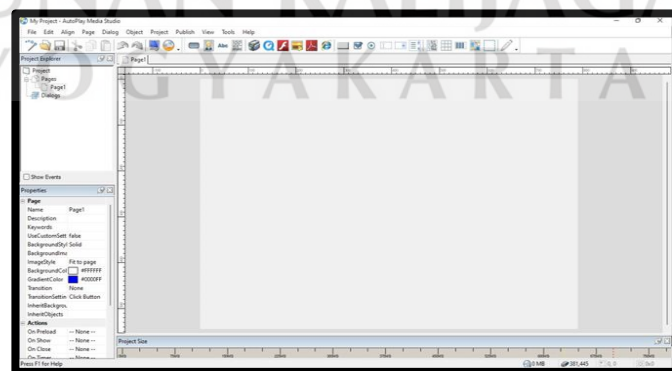
Gambar 1.2 Program *Autoplay Media Studio*

- 2) Setelahnya, pilihlah salah satu template yang tersedia dan beri nama pada proyek yang akan dibuat. Untuk kesempatan ini, pilihlah template kosong atau blank template. dapat dilihat pada (Gambar 1.3)



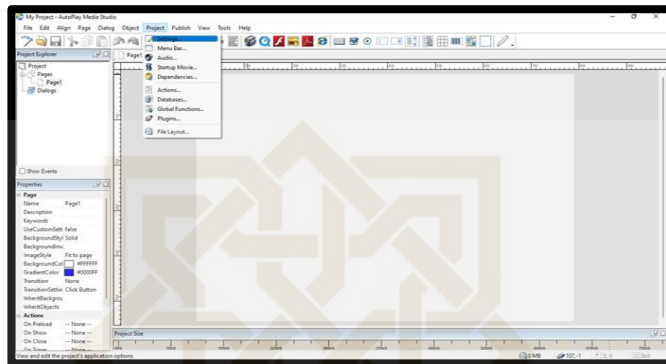
Gambar 1.3 *Template Autoplay Media Studio*

- 3) Setelah itu, area kerja awal akan muncul seperti yang ditunjukkan (Gambar 1.4).



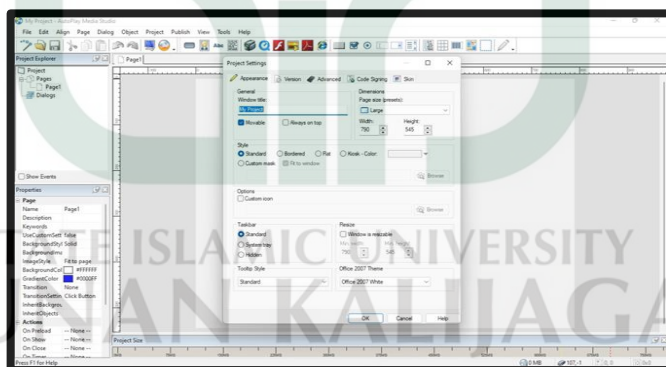
Gambar 1.4 Lembar Kerja *Autoplay Media Studio*

- 4) Anda dapat mengubah area kerja anda dengan mengakses menu "*Project*" dan kemudian memilih opsi "*Setting*". seperti yang ada pada (Gambar 1.5)



Gambar 1.5 Area Ruang Kerja *Autoplay* Media Studio

- 5) Pilihlah ukuran jendela yang sesuai dengan kebutuhan atau preferensi Anda, dan setelah itu, berikan atau ubah judul jendela aplikasi sesuai dengan keinginan Anda. seperti yang nampak pada (Gambar 1.6)



Gambar 1.6 Judul *Window* (Jendela Aplikasi) *Autoplay*

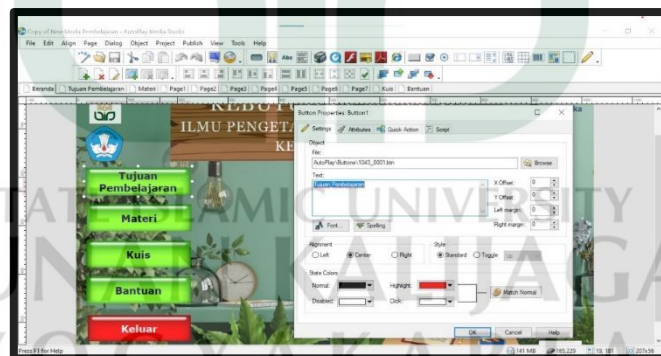
- 6) Langkah selanjutnya adalah mengubah gambar latar belakang dengan memasukkan file gambar melalui ikon objek gambar baru, dan kemudian memilih gambar yang ingin digunakan dari komputer Anda. Sesuaikan gambar tersebut dengan ukuran lembar kerja yang tersedia

dan pilihlah latar belakang yang diinginkan, seperti yang ditunjukkan pada contoh. (Gambar 1.7)



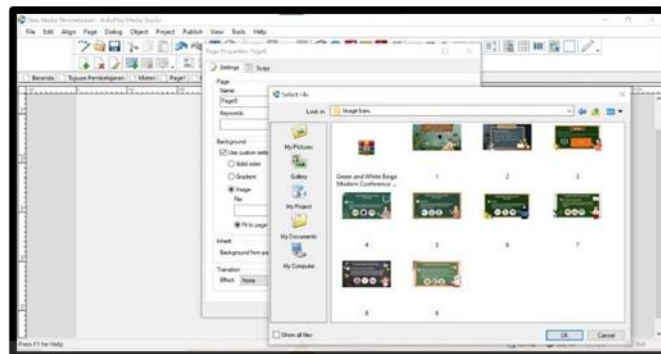
Gambar 1.7 Background Media *Autoplay*

- 7) Anda dapat menambahkan tombol dengan memilih opsi tombol yang tersedia di ikon objek tombol baru, atau menggunakan label dan gambar sebagai gantinya. Kemudian, masukkan kembali label dan gambar baru untuk menu yang diperlukan ke dalam lembar kerja. Atur sesuai dengan kreasi dan kebutuhan seperti yang ada pada (Gambar 1.8).



Gambar 1.8 Proses Penambahan Tombol Media *Autoplay*

- 8) Selanjutnya, Anda dapat membuat halaman baru dengan memilih opsi "Add" dari menu "Page", kemudian klik "Insert Page", yang akan menampilkan tampilan seperti yang ditunjukkan dalam (Gambar 1.9).



Gambar 1.9 Tampilan Page Baru Pada Media Autoplay

- 9) Tambahkan halaman sesuai kebutuhan dan sesuaikan dengan preferensi Anda. Untuk mengatur halaman, klik tombol "*Properties*". Kemudian, pilih tab "*Quick Action*", di mana Anda dapat memilih perintah "*exit/close*". Sama halnya dengan tombol untuk memainkan/menjeda musik, hanya pilihan aksi yang berbeda yang dipilih (lihat Gambar 1.10).



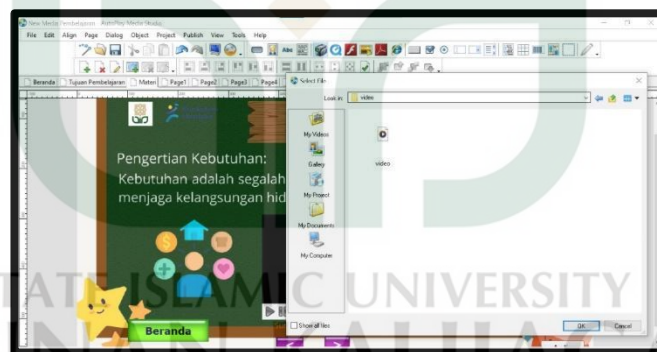
Gambar 1.10 Pilih Page Sesuai Kebutuhan

- 10) Untuk menambahkan musik latar ke dalam aplikasi, Anda dapat mengikuti langkah-langkah berikut. Klik menu "*Project*", lalu pilih dan klik "*Audio*". Tambahkan file musik dengan menekan tombol "*add*", dan cari lokasi file audio yang diinginkan. Pastikan untuk mencentang opsi "*Show All File*" yang berada di bagian kiri bawah, agar Anda dapat melihat semua file audio yang tersedia lihat (Gambar 1.11).



Gambar 1. 11 Pilih Background Musik Sesuai Kebutuhan

- 11) Menambahkan *file* video ke dalam area kerja aplikasi. Pilih dan klik *icon New Video Object*, kemudian centang *Show All File* yang berada di bagian kiri bawah agar seluruh format video terlihat (perhatikan format video ketika menambahkan karena tidak semua format video bisa dimainkan di *Autoplay Media Studio*) contoh tampilanya seperti yang ada pada (Gambar 1.12).



Gambar 1. 12 Menambahkan *File* Video

- 12) Setelah menyelesaikan semua langkah, Anda dapat mencoba memainkan profil interaktif yang telah dibuat. Caranya adalah dengan klik menu "*Publish*", lalu pilih dan klik "*Preview*", atau Anda juga dapat menekan tombol F5 pada *keyboard* untuk melakukan *preview*.
- 13) Setelah menyelesaikan semua tahapan dan melakukan pengujian melalui *preview* aplikasi, langkah selanjutnya adalah melakukan proses

publikasi dalam format CD *Autoplay*. Anda dapat melakukannya dengan mengklik menu "*Publish*", lalu pilih "*Build*" [atau tekan tombol F7 pada keyboard]. Kemudian, simpan proyek dengan nama tertentu. Hasil dari proses ini akan menghasilkan *file* dengan ekstensi *.iso*.⁸⁴

4. Kelebihan dan kekurangan media *Autoplay*

1. Kelebihan *Autoplay* Media Studio adalah:
 - a) Aplikasi gratis dan bisa didownload langsung di internet.
 - b) Setelah menyelesaikan pekerjaan, Anda dapat membuat *Autoplay* secara otomatis, yang berarti ketika CD profil dimasukkan, profil tersebut akan langsung berjalan tanpa perlu intervensi manual. Caranya, klik tombol "*Publish*" (yang biasanya berbentuk ikon CD) dan ikuti instruksi yang diberikan.
 - c) Keunggulan aplikasi ini terletak pada kemudahan pemahaman fiturnya dibandingkan dengan aplikasi serupa.
 - d) Media pembelajaran berbasis aplikasi *Autoplay* dari segi visualisasi menyerupai flash yang menarik untuk digunakan.
 - e) Media pembelajaran berbasis aplikasi *Autoplay* menyediakan tombol-tombol yang memungkinkan pengguna untuk langsung menuju ke tautan yang diinginkan, sehingga mempermudah penggunaan dalam proses belajar.

⁸⁴ Anggraini Amelia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay* Media Studio Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas IV SD/MI" (diploma, UIN Raden Intan Lampung, 2022), <http://repository.radenintan.ac.id/19133/>.

- f) Media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Autoplay* memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan berbagai jenis file, termasuk tulisan, gambar, suara, video, *flash*, html, dan *file* berformat *exe*. Keunggulan ini membuat aplikasi *Autoplay* menjadi lebih unggul karena tidak semua aplikasi media pembelajaran memiliki kemampuan integrasi sebanyak *Autoplay*.
 - g) Media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Autoplay*, yang memiliki kemampuan untuk berintegrasi dengan berbagai jenis file, dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu siswa dalam memahami materi, termasuk animasi dan video.
 - h) Media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Autoplay* dapat diakses di semua komputer tanpa perlu melakukan instalasi pada setiap komputer tersebut.
2. Beberapa kekurangan yang dapat diidentifikasi dalam penggunaan *Autoplay Media Studio* meliputi:
- a) Ketersediaan template yang terbatas.
 - b) Penampilan slide yang kurang menarik dan cenderung monoton.
 - c) Kemungkinan terjadi crash atau error pada beberapa kesempatan.

Autoplay Media Studio memiliki keunggulan dan kelemahan tertentu. Namun, sebagai pengguna yang cermat, penting untuk mengembangkan pemahaman dan kreativitas dalam pemanfaatan aplikasi ini agar presentasi materi menjadi lebih menarik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Aplikasi ini memiliki kualitas

yang sangat baik dan dirancang dengan antarmuka pengguna yang ramah, serta dilengkapi dengan tutorial yang sangat informatif, sehingga cocok digunakan oleh pemula.

5. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Dalam penelitian ini, minat belajar diartikan sebagai kecenderungan atau keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Minat belajar mencakup ketertarikan, motivasi, dan antusiasme siswa terhadap pelajaran atau aktivitas belajar tertentu.

Menurut Gardner, minat belajar merupakan hasil dari interaksi kompleks antara faktor internal dan eksternal, termasuk faktor personal, lingkungan belajar, dan pengalaman sebelumnya. Faktor personal seperti kepercayaan diri, kebutuhan akan pencapaian, dan preferensi individual memainkan peran penting dalam pembentukan minat belajar seseorang.⁸⁵

Teori motivasi self-determination yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan juga relevan dalam memahami minat belajar. Mereka mengemukakan bahwa motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri individu, memainkan peran kunci dalam pembelajaran yang berkelanjutan dan bermakna. Minat belajar yang kuat seringkali terkait dengan adanya motivasi intrinsik yang tinggi, di mana siswa merasa terlibat dalam pembelajaran karena keinginan internal untuk belajar dan tumbuh.⁸⁶

⁸⁵ *Kerangka Pikiran: Teori Kecerdasan Berganda*, 2011.

⁸⁶ Paul Van Lange, Arie Kruglanski, dan E. Higgins, *Handbook of Theories of Social*

Lebih lanjut, teori flow oleh Csikszentmihalyi mengemukakan bahwa minat belajar dapat mencapai puncaknya ketika siswa mengalami keadaan aliran (*flow*) selama proses pembelajaran. Keadaan aliran terjadi ketika siswa merasa sepenuhnya terlibat dalam aktivitas mereka, merasa tertantang tetapi juga kompeten dalam menghadapi tugas-tugas yang dihadapi.⁸⁷

Pemahaman tentang minat belajar juga dipengaruhi oleh teori konstruktivis dalam pendidikan, yang menekankan pentingnya pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. Menurut Vygotsky, minat belajar dapat ditingkatkan melalui kolaborasi sosial dan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa aktif terlibat dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan orang lain dan lingkungan belajar mereka.⁸⁸

Dengan mempertimbangkan perspektif-perspektif ini, penelitian ini akan mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa dan dampaknya terhadap hasil pembelajaran mereka.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar di Lingkungan Sekolah

Menurut Slameto (2010: 64), faktor-faktor lingkungan sekolah yang mempengaruhi hasil belajar meliputi:⁸⁹

Psychology: Volume 1 (1 Oliver's Yard, 55 City Road, London EC1Y 1SP United Kingdom: SAGE Publications Ltd, 2012), <https://doi.org/10.4135/9781446249215>.

⁸⁷ Mihaly Csikszentmihalyi, "FLOW: The Psychology of Optimal Experience," 2000.

⁸⁸ L. S. Vygotsky dan Michael Cole, *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes* (Harvard University Press, 1978).

⁸⁹ Ikrama Prasetya dkk., "Kegiatan Bimbingan Belajar Dalam Meningkatkan Minat Belajar

- 1) Fasilitas Fisik: Kualitas fasilitas fisik sekolah, seperti ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, serta fasilitas olahraga dan seni, dapat mempengaruhi kenyamanan dan kondisi belajar siswa. Lingkungan sekolah yang nyaman dan teratur dapat meningkatkan konsentrasi siswa dan mendukung proses pembelajaran yang efektif.
- 2) Kualitas Sarana dan Prasarana Pembelajaran: Ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai, seperti buku teks, alat-alat tulis, komputer, dan perangkat pembelajaran lainnya, sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif. Sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan baik dan memfasilitasi partisipasi siswa dalam pembelajaran.
- 3) Ketersediaan Tenaga Pendidik yang Berkualitas: Kualitas tenaga pendidik, termasuk kompetensi, keterampilan mengajar, dan sikap profesional, sangat mempengaruhi efektivitas pembelajaran di sekolah. Tenaga pendidik yang berkualitas dapat memberikan bimbingan yang baik kepada siswa, merancang strategi pembelajaran yang relevan, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang.
- 4) Kebijakan Sekolah yang Mendukung Pembelajaran: Kebijakan sekolah yang mendukung pembelajaran, seperti kebijakan penghargaan dan pengakuan terhadap prestasi siswa, kebijakan

penanganan masalah perilaku, dan kebijakan pengembangan kurikulum, dapat mempengaruhi motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

- 5) **Iklm dan Budaya Sekolah yang Positif:** Iklm dan budaya sekolah yang positif, termasuk hubungan antara siswa dan guru, norma-norma sosial, dan nilai-nilai yang dianut oleh sekolah, dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memotivasi siswa untuk mencapai prestasi akademik yang tinggi.
- 6) **Partisipasi Orang Tua dan Masyarakat:** Partisipasi orang tua dan masyarakat dalam kegiatan sekolah, seperti pertemuan orang tua guru, kegiatan ekstrakurikuler, dan dukungan dalam program-program sekolah, dapat meningkatkan dukungan sosial dan motivasi siswa dalam pembelajaran.
- 7) **Memperhatikan dan memperbaiki faktor-faktor lingkungan sekolah** yang mempengaruhi hasil belajar merupakan upaya penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dan menciptakan kondisi yang kondusif bagi pembelajaran yang efektif.

c. Indikator Minat Belajar

Berdasarkan pendapat Safari (2003), minat belajar siswa dapat diidentifikasi melalui beberapa indikator, di antaranya adalah sebagai berikut:⁹⁰

⁹⁰ Naeklan Simbolon, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik," *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED* 1, no. 2 (2013), <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v1i2.1323>.

- 1) Perasaan senang. Ketika seorang siswa merasa senang atau menyukai suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari materi yang disukainya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.
- 2) Ketertarikan siswa. Terkait dengan motivasi yang mendorong seseorang untuk merasa tertarik pada individu, benda, kegiatan, atau pengalaman afektif yang dihasilkan oleh kegiatan tersebut.
- 3) Perhatian siswa. Perhatian adalah fokus atau aktivitas mental terhadap observasi dan pemahaman, dengan mengabaikan hal-hal lainnya. Siswa yang tertarik pada suatu objek akan secara alami memperhatikan objek tersebut.
- 4) Keterlibatan siswa. Ketertarikan seseorang pada suatu objek membuatnya senang dan berminat untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan terkait objek tersebut. Minat ini tidak muncul secara tiba-tiba

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Salah satu aspek penting dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Kualitas proses pembelajaran dapat dinilai melalui hasil belajar yang diukur dari berbagai aspek. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada seseorang, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan.⁹¹

⁹¹ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, no. 0 (22 Januari 2022), <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>.

Hasil belajar adalah tujuan yang diharapkan tercapai setelah proses pembelajaran selesai.⁹² Hasil belajar diartikan sebagai tingkat pencapaian siswa dalam memahami materi pelajaran di sekolah, yang dinyatakan melalui skor dari tes pada sejumlah materi tertentu.⁹³ Hasil belajar yang sesuai untuk siswa saat ini telah menjadi standar dalam dunia pendidikan.

Setelah proses pembelajaran selesai, evaluasi dilakukan melalui tes untuk menilai hasil belajar siswa.⁹⁴ Hasil pembelajaran siswa di kelas yang menerapkan strategi pembelajaran bisa mengungkapkan kegagalan siswa dalam mengadopsi strategi tersebut secara efektif, atau menunjukkan bahwa siswa mungkin tidak memahami cara terbaik untuk belajar dengan strategi tersebut.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil pembelajaran secara keseluruhan dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa, sementara faktor eksternal berasal dari luar diri siswa. Beberapa faktor yang memengaruhi hasil pembelajaran meliputi:⁹⁵

⁹² Indah Lestari, "Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 3, no. 2 (11 Agustus 2015), <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>.

⁹³ Dani Fimansyah, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika," *JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika)* 3, no. 1 (1 Maret 2015), <https://doi.org/10.35706/judika.v3i1.199>.

⁹⁴ Titin Kurnia Bungsu dkk., "Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika di SMKN 1 Cihampelas," *Journal on Education* 1, no. 2 (28 Februari 2019): 382–89, <https://doi.org/10.31004/joe.v1i2.78>.

⁹⁵ Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," *Prosiding Sesiomadika* 2, no. 1c (2020), <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>.

- 1) Faktor internal merujuk pada aspek-aspek yang berasal dari dalam individu dan memiliki potensi untuk memengaruhi hasil pembelajaran. Aspek-aspek internal tersebut mencakup kondisi fisiologis dan psikologis.
 - a) Faktor fisiologis adalah elemen-elemen yang terkait dengan keadaan tubuh atau kondisi fisik individu.
 - b) Faktor psikologis mencakup kondisi mental individu yang berdampak pada proses pembelajaran, seperti kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan potensi bakat.
- 2) Faktor eksternal
 - a) Lingkungan sosial
 - (1) Konteks sosial di lingkungan sekolah, seperti pengaruh guru, staf administrasi, dan interaksi dengan teman sekelas.
 - (2) Pengaruh sosial dari lingkungan tempat tinggal siswa dalam masyarakat.
 - (3) Dinamika sosial di lingkungan keluarga, termasuk karakteristik orang tua, dinamika keluarga, dan pola pengasuhan.⁹⁶
 - b) Lingkungan non sosial
 - (1) Aspek lingkungan alamiah, seperti kondisi udara dan karakteristik lingkungan alam.

⁹⁶ Fimansyah, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika."

- (2) Komponen instrumental, termasuk fasilitas fisik (gedung sekolah, peralatan pembelajaran) dan perangkat lunak (kurikulum, kebijakan sekolah).
- (3) Konten materi pembelajaran yang disajikan kepada siswa sebagai bagian dari kurikulum.⁹⁷

Berdasarkan konsep tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua kategori faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup aspek fisiologis dan psikologis, sementara faktor eksternal terdiri dari dimensi sosial dan non-sosial. Kedua faktor ini berperan dalam menentukan pencapaian hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk IPAS. Oleh karena itu, prinsip-prinsip yang memengaruhi hasil belajar, seperti yang telah dijelaskan, juga berlaku dalam konteks pembelajaran IPAS.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

⁹⁷ Supardi U. S. Supardi dkk., “Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika,” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 2, no. 1 (4 Agustus 2015), <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i1.86>.

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan dalam Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay* video animasi IPAS untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa MI/SD pada materi Kebutuhan Manusia kelas IV dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Karakteristik media pembelajaran *Autoplay video animasi* IPAS hasil pengembangan ini adalah media *Autoplay* yang mengkombinasikan berbagai media seperti gambar, video, teks, dan *flash* ke dalam media yang dibuat. Media *Autoplay* mempunyai keunggulan sebagai media yang dapat membuat konsentrasi siswa dapat terpusat penuh pada pembelajaran yang disajikan, biaya pembuatan yang terjangkau, dan cara mengoperasikannya sangat mudah, materi dapat dilihat dengan jelas baik jelas dan di akhir pembahasan diselingi dengan kuis. Namun media *Autoplay* tidak bisa ditayangkan pada layar penuh (*fullscreen*). Produk dinilai kualitasnya dan dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi. Selanjutnya, media dinyatakan memiliki kualitas sangat baik oleh sepuluh guru IPAS.
2. Media *Autoplay* video animasi IPAS telah diimplementasikan di SD Negeri Nanggulan dan MI Al-Huda Sleman. Implementasi media *Autoplay* video animasi dilakukan sebanyak lima kali pertemuan. Siswa cukup bersemangat dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, siswa juga dapat merefleksikan kembali materi yang dipelajari lewat kuis.

3. Produk media pembelajaran *Autoplay* video animasi IPAS terbukti efektif meningkatkan minat belajar dan hasil belajar. Adapun di MI Al-Huda minat belajar siswa sebelum penerapan produk secara klasikal mendapatkan skor rata-rata 67,61 dan terjadi peningkatan menjadi 82,9 setelah penggunaan media. Kemudian perolehan hasil implementasi di SD Negeri Nanggulan, minat belajar siswa sebelum penerapan produk secara klasikal mendapatkan skor rata-rata 59,32 dan hasil sesudah penerapan produk diperoleh skor rata-rata minat belajar sebesar 85,21%. Kemudian peningkatan hasil belajar dari dua kelas hasil *uji paired sample pretest* dan *posttest* di SD Negeri Nanggulan dan MI Al-Huda menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar $0,001 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan yang nyata hasil belajar *pretest* dan *posttest* MI Al-Huda dan *pretest* dan *posttest* SD Negeri Nanggulan dengan penggunaan media *Autoplay* video animasi ini.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diuraikan beberapa saran yaitu.

1. Guru hendaknya lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam menyajikan materi ajar seperti, merancang media pembelajaran *Autoplay* video animasi untuk penyajian materi yang mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sehingga hasil belajar yang dicapai sesuai dengan harapan dan terciptanya kegiatan belajar yang menyenangkan.
2. Guru hendaknya memperhatikan kebutuhan siswa dalam belajar, baik estetika kondisi kelas, metode mengajar, model pembelajaran, dan media

pembelajaran. Sebab jika semua itu diperhatikan maka kelas akan menjadi tempat favorit untuk selalu dirindukan yang tidak kaku bagai hukum fisika.

3. Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran *Autoplay* video animasi dalam proses pembelajaran agar siswa dapat melihat warna baru dari media pembelajaran yang lebih interaktif untuk menyampaikan materi, sehingga guru dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, Silvia, dan Hari Antoni Musril. “Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang.” *Jurnal Informatika Upgris* 6, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.26877/jiu.v6i2.6471>.
- Agustina, Nurul Saadah, Babang Robandi, Ika Rosmiati, dan Yusup Maulana. “Analisis Pedagogical Content Knowledge Terhadap Buku Guru IPAS Pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (3 September 2022): 9180–87. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>.
- akbar, Jakub saddam, Meiliyah Ariani, Zulhawati Zulhawati, Haryani Haryani, Benny Novico Zani, Liza Husnita, Mochammad Bayu Firmansyah, Sa’dianoor Sa’dianoor, Perdy Karuru, dan Andi Hamsiah. *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Alfian, Izar, Mohammad Zainuddin, dan Abdur Rahman As’ari. “Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar.” *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (26 Februari 2024): 799–812.
- Almarisi, Ahmad. “Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah dalam Perspektif Historis | Almarisi | MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sosial,” 2 Maret 2023. <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6291>.
- Amelia, Anggraini. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas IV SD/MI.” Diploma, UIN Raden Intan Lampung, 2022. <http://repository.radenintan.ac.id/19133/>.
- Ananyarta, Primadya, dan Fatikhatus Nikmatus Sholihah. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Materi Bioteknologi Menggunakan Program Autoplay.” *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 1 (30 April 2020): 45–57. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i1.9036>.
- Angga, Angga, Cucu Suryana, Ima Nurwahidah, Asep Herry Hernawan, dan Prihantini Prihantini. “Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Kabupaten Garut.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (16 Mei 2022): 5877–89. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>.
- Anisah, Ani Siti, Ratna Widiyastuti, Gina Mubarokah, dan Isti Istiqomah. “Posisi Mata Pelajaran Ipa Dan Ips Dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Tunas Pendidikan* 6, no. 1 (3 Oktober 2023): 196–211. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i1.1190>.
- Anwar, Muhammad. “Pengembangan media autoplay berbasis video animasi pada materi kenampakan alam dan sosial budaya kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar.” Undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2014. <http://etheses.uin-malang.ac.id/7442/>.
- Ardianti, Yekti, dan Nur Amalia. “Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka Dalam Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian*

- Dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 3 (28 Desember 2022): 399–407. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.55749>.
- Arhinza, Anis, Sukardi Sukardi, dan Murjainah Murjainah. “Analisis Pembelajaran Diferensiasi Berbasis P5 Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar.” *Journal on Education* 6, no. 1 (5 Juli 2023): 6518–28. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3873>.
- Aripin, Ipin. “Penggunaan Multimedia Interaktif (Mmi) Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep, Berpikir Kritis, dan Retensi Konsep Sistem Reproduksi Manusia Pada Siswa SMA.” *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains* 1, no. 2 (1 November 2012): 71–80. <https://doi.org/10.24235/sc.educatia.v1i2.508>.
- Armadhani, Rio, Wahid Ibnu Zaman, dan Wahyudi Wahyudi. “Development Of Comics Learning Media On The Origins Of Mount Kelud Using Fiction Story Material For Class 4 Students Of SDN Tarokan 3.” *Jurnal Eduscience (JES)* 10, no. 3 (5 Desember 2023): 710–22. <https://doi.org/10.36987/jes.v10i3.4777>.
- Aslan, Aslan. “Pumping Teacher dalam Tantangan Pendidikan Abad 21.” *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 2 (20 April 2017): 89–100. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i2.771>.
- Audie, Nurul. “Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (31 Mei 2019): 586–95.
- Azizah, Nurazizah, Salmia, dan Nur Indah. “Peran kurikulum merdeka dalam pengembangan belajar di sekolah dasar.” *JURNAL SARAWETA* 1, no. 2 (2 Oktober 2023): 123–31.
- Azzahra, Irfanaeka, Aan Nurhasanah, dan Eli Hermawati. “Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS Di SDN 4 Purwawinangun.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (19 Juli 2023): 6230–38. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>.
- Azzahra, Marsya Dara, dan Puri Pramudiani. “Pengaruh Quizizz Sebagai Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas V Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 3 (26 Oktober 2022): 3203–13. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>.
- Bahri1, Arsad, Wahyu Hidayat2, dan Abdul Qalam Muntaha3. “Penggunaan Media Berbasis AutoPlay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran.” *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* 15, no. 1 (1 Oktober 2018): 394–402.
- Branch, Robert Maribe. “Analyze.” Dalam *Instructional Design: The ADDIE Approach*, disunting oleh Robert Maribe Branch, 22–56. Boston, MA: Springer US, 2009. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6_2.
- Budiwati, Rini, Ani Budiarti, Ali Muckromin, Yulia Maftuhah Hidayati, dan Anatri Dessty. “Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi.” *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (5 Februari 2023): 523–34. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566>.

- Bungsu, Titin Kurnia, Mulkah Vilardi, Padillah Akbar, dan Martin Bernard. "Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika DI SMKN 1 Cihampelas." *Journal on Education* 1, no. 2 (28 Februari 2019): 382–89. <https://doi.org/10.31004/joe.v1i2.78>.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. "FLOW: The Psychology of Optimal Experience," 2000.
- Ediana, Dina, Nining Andriani, Aziz Rizki Miftahul Ilmi, Rinovian R, dan Rosa Zulfikhar. "Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Aplikasi Dan Platform Web: Kajian Literatur Terhadap Pengembangan Keterampilan Holistik Siswa." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 6, no. 3 (28 September 2023): 860–66. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i3.19498>.
- Ekayani, Putu. "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," 16 Maret 2017.
- Erna, Maria, Irfandi Irfandi, dan Rasmiwetti Rasmiwetti. "Development of Learning Media Based on Autoplay Chemistry to Improve Students' Communicative Characters on Chemistry." *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 22, no. 3 (2020): 167–81. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i3.17823>.
- Fazriyah, Nurul, Amalia Yulianti, dan Aas Saraswati. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 3 (31 Juli 2023): 104–11. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1697>.
- Febrita, Yolanda, dan Maria Ulfah. "Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (24 Juli 2019). <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571>.
- Fimansyah, Dani. "Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika." *JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika)* 3, no. 1 (1 Maret 2015). <https://doi.org/10.35706/judika.v3i1.199>.
- Fitria, Happy, Muhammad Kristiawan, dan Nur Rahmat. "Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas." *Abdimas Unwahas* 4, no. 1 (15 Juni 2019). <https://doi.org/10.31942/abd.v4i1.2690>.
- Goss-Sampson, Mark A. "All Rights Reserved. This Book or Any Portion Thereof May Not Be Reproduced or Used in Any Manner Whatsoever without the Express Written Permission of the Author except for the Purposes of Research, Education or Private Study.," t.t.
- Hamdi, Syifaul. "Pengembangan media dengan menggunakan Aplikasi Autoplay untuk Pembelajaran IPA pada Materi Cahaya di Kelas IV." Undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2018. <http://etheses.uin-malang.ac.id/12388/>.
- Hehakaya, Enjel, dan Delvyn Pollatu. "Problematika Guru Dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka." *DIDAXEI* 3, no. 2 (2022): 394–408.
- Hidayat, Heri, Heny Mulyani, Sri Devi Nurhasanah, Wilma Khairunnisa, dan Zakitush Sholihah. "Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi

- Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* 8, no. 2 (29 Juni 2020): 57–65. <https://doi.org/10.23887/jpku.v8i2.24759>.
- Hidayati, Ummi, Diyan Isnaeni, dan Rahmatul Hidayati. “Penataan Linieritas Guru Sekolah Dasar: Analisis Kebijakan Pada Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 56 Tahun 2022.” *Jurnal Ilmiah Penegakan Hukum* 10, no. 2 (31 Desember 2023): 130–42. <https://doi.org/10.31289/jiph.v10i2.8720>.
- Husnah, Asmaul, Asty Fitriani, Fitri Patricya, Modesta, Tiara Putri Handayani, dan Arita Marini. “Analisis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 3, no. 1 (25 November 2023): 57–64.
- Ibrahim, Rusli, Asmarika Asmarika, Agus Salim, Wismanto Wismanto, dan Abunawas Abunawas. “Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Disiplin Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah Pekanbaru.” *Journal of Education Research* 4, no. 3 (25 Juli 2023): 1082–88. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.371>.
- Jamaludin, Ujang, Reksa Adya Pribadi, dan Gitta Zahara. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Alur Merdeka.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. 14 (26 Juli 2023): 710–16. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8186852>.
- Jamin, Hanifuddin. “Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru.” *AT-TA'DIB: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 27 Juli 2018, 19–36.
- Kerangka Pikiran: Teori Kecerdasan Berganda*, 2011.
- Kholid, Abd. “Peran Etika Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Agama Islam di Era Teknologi.” *Sasana: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (23 Agustus 2023): 86–91. <https://doi.org/10.56854/sasana.v2i1.217>.
- Korompot, Salim, Maryam Rahim, dan Rahmat Pakaya. “Persepsi Siswa Tentang Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar.” *JAMBURA Guidance and Counseling Journal* 1, no. 1 (28 April 2020): 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>.
- Kurnia, Avia Riza Dwi. *Pengembangan Kurikulum IPA Terpadu SMP Tinjauan Filosofis, Teoretis Dan Contoh Implementasinya*. Deepublish, 2020.
- Kurnianingsih, Emas. “Peran Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kompetensi Guru.” *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review* 1, no. 1 (26 Februari 2018): 11–18. <https://doi.org/10.4321/ijemar.v1i1.932>.
- Kurniawan, Muhammad Ragil. “Analisis Karakter Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik.” *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 3, no. 1 (26 Mei 2017): 491–506. <https://doi.org/10.22219/jinop.v3i1.4319>.
- Lathifah, Resti, Tiara Maharani, Salma Pratiwi Agustin, Fitha Chaerunisa, Wella Mada Septian, dan Esla Rahayu Setianingsih. “Inovasi Nadiem Makarim Mengenai Merdeka Belajar.” *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal* 2, no. 3 (24 Desember 2022): 115–23.

- Lestari, Indah. "Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 3, no. 2 (11 Agustus 2015). <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>.
- Mangunjaya, Dr Fachruddin. *Mempertahankan Keseimbangan: Perubahan Iklim, Keanekaragaman Hayati, Pembangunan Berkelanjutan, dan Etika Agama*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2015.
- Marhamah, Marhamah, dan Hanesty Faradila. "Pengaruh Media Pembelajaran Autoplay Studio Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Di Sekolah Menengah Pertama." *Paidea : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia* 3, no. 1 (9 Februari 2023): 1–9. <https://doi.org/10.56393/paidea.v3i1.1483>.
- Marwa, Neneng Widya Sopa, Herlina Usman, dan Baina Qodriani. "Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka." *Metodik Didaktik : Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 18, no. 2 (31 Januari 2023): 54–65. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>.
- Melati, Eka, Ayyesha Dara Fayola, I. Putu Agus Dharma Hita, Andi Muh Akbar Saputra, Zamzami Zamzami, dan Anita Ninasari. "Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." *Journal on Education* 6, no. 1 (24 Mei 2023): 732–41. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>.
- Melianti, Margareta Evi, dan Erfitra Rezqi Prasmala. "Pengembangan Media Pembelajaran Pencemaran Lingkungan Berbasis Media Interaktif Autoplay Untuk Siswa Kelas VII SMPK Marsudi Siwi." *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo* 2, no. 01 (14 Desember 2021): 691–701. <https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1509>.
- Meylovia, Donna, dan Alfin Julianto. "Inovasi Pembelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di SDN 25 Bengkulu Selatan." *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan* 4, no. 1 (10 Oktober 2023): 84–91.
- Monika, Marina Selfia, Sonya Arvita Sari, Syahrial Syahrial, dan Silvina Noviyanti. "Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Berbasis Pembelajaran Tematik." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 3 (25 Mei 2022): 565–74. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4382>.
- M.Pd, Dr Rina Febriana. *Kompetensi Guru*. Bumi Aksara, 2021.
- M.Pd, Prof Dr H. Elfrianto Nst, S. Pd, Dr Indra Utama M.Pd, Akmaluddin, dan Dr Zulkifli Amin, M.Si. *Manajemen Kinerja Guru Dalam Konteks Kurikulum Merdeka; Peningkatan Efektivitas Pembelajaran*. umsu press, 2024.
- Mubarok, Husni. "Pengembangan media ajar berbasis multimedia autoplay dalam pembelajaran PKN kelas III di SDI As Salam Malang." Masters, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2014. <http://etheses.uin-malang.ac.id/14464/>.
- Muh Fuad Achsan, Spdi. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Maharah Istima` Berbasis Aplikasi Autoplay' (Penelitian Eksperimen Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Boyolali)." Masters, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/21419/>.
- Murizal, Ibrahim. "Pemanfaatan Media Internet Sebagai Sumber Belajar Pada Siswa SMA Negeri 1 Jarai Kabupaten Lahat." *Diadik: Jurnal Ilmiah*

- Teknologi Pendidikan* 11, no. 2 (21 Oktober 2021): 227–36. <https://doi.org/10.33369/diadi.v11i2.18521>.
- Nabillah, Tasya, dan Agung Prasetyo Abadi. “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa.” *Prosiding Sesiomadika* 2, No. 1c (2020). <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>.
- Nugraha, Danang Aditya, dan Sudiyono Sudiyono. “Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Autoplay Media Studio Bagi Guru-Guru SDN Merjosari 1.” *Jurnal Terapan Abdimas* 3, no. 2 (13 Juli 2018): 182–87. <https://doi.org/10.25273/jta.v3i2.2811>.
- Nugraheni, Diah, dan Hani Siswanti. “Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak SD Negeri 2 Pogung Kabupaten Klaten.” *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)* 6, no. 1 (22 April 2022): 53–61. <https://doi.org/10.31331/jipva.v6i1.2575>.
- Parlindungan, Doby Putro, Galang Pakarti Mahardika, dan Dita Yulinar. “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah.” *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ 2020*, no. 0 (7 Oktober 2020). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8793>.
- Pelupessy, Indah Fadilah, dan Hindun Hindun. “Efektivitas Metode Pendekatan Multidisipliner Dalam Pembelajaran Di Tingkat Sekolah Dasar.” *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa* 3, no. 1 (2024): 54–61. <https://doi.org/10.58192/populer.v3i1.1665>.
- Prasetya, Ikrama, Elmira Tita Ulina, Ira Dwi Jayanti, Septia Gendis Pangestu, Riska Anggraeni, dan Sri Arfiah. “Kegiatan Bimbingan Belajar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelurahan Bolong Karanganyar.” *Buletin KKN Pendidikan* 1, no. 1 (24 November 2019): 30–34. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v1i1.9286>.
- Pratiwi, Nur Hesti, Syamsul Muarif, Fajarisman Fajarisman, dan Asri Widiatsih Widiatsih. “The Use Of Autoplay Studio 4 Learning Media To Improve Student Learning Outcomes In Productive Computer Graphics Subjects At SMK NEGERI 7 JEMBER.” *Journal of Education Technology and Inovation* 6, no. 2 (30 Desember 2023): 56–65. <https://doi.org/10.31537/jeti.v6i2.1573>.
- Putri, Anisa, Hasrian Rudi Setiawan, dan Rizka Harfiani. “Implementasi Video Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tarigh Di Satit Phatnawitya Thailand.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (1 Maret 2023): 2323–28. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5560>.
- Putri, Yuni Sagita, dan Meilan Arsanti. “Kurikulum Merdeka Belajar Sebagai Pemulihan Pembelajaran.” *Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung IV* 4, no. 1 (27 Desember 2022). <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/sendiksa/article/view/27269>.
- Rahayu, Indah, A. Idun Suwarna, Eko Wahyudi, Asfahani Asfahani, dan Fitriah Suryani Jamin. “Pendidikan Lingkungan Hidup Dengan Membentuk Kesadaran Lingkungan Dan Tanggung Jawab Sosial Di Kalangan Pelajar.” *Global Education Journal* 2, no. 2 (2 Mei 2024): 101–10.

- Rahman, Sunarti. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, no. 0 (22 Januari 2022). <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>.
- Retnaningsih, Duwi. "Tantangan Dan Strategi Guru Di Era Revolusi Industri 4.0 Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan" 1, no. 1 (16 Oktober 2019). <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5624>.
- Rohmah, Putri Nur, Sholeh Hidayat, Aan Subhan Pamungkas, dan Hestu Wilujeng. "Pengembangan Video Pembelajaran Stop Motion Dengan Aplikasi Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 6, no. 2 (16 Desember 2021): 233–40. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v6i2.181>.
- Rudianto, Rudianto, Rahma Diani, Subandi Subandi, dan Nanda Widiawati. "Development of Assessment Instruments 4C Skills (Critical Thinking, Collaboration, Communication, and Creativity) on Parabolic Motion Materials." *Journal of Advanced Sciences and Mathematics Education* 2, no. 2 (29 Desember 2022): 65–79. <https://doi.org/10.58524/jasme.v2i2.115>.
- Rukmana, Winda Sri. "Pengaruh Lingkungan Alam Terhadap Kesehatan Mental." *Circle Archive* 1, no. 4 (22 Mei 2024). <http://www.circle-archive.com/index.php/carc/article/view/98>.
- Rumainur, Rumainur. "Pengembangan media ajar berbasis multimedia autoplay studio 8 dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang." Masters, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2016. <http://etheses.uin-malang.ac.id/6104/>.
- Sadli, Muhamad, dan Baiq Arnika Saadati. "Analisis Kesiapan Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar (Studi Kasus Di Sekolah Dasar Negeri 2 Batujai)." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 2 (22 April 2023). <https://doi.org/10.58258/jime.v9i2.5087>.
- Safitri, Irma Sintiya, Silvina Noviyanti, Faizal Chan, Kesya Malika Nurluthvia, dan Andre Patoman Simatupang. "Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran IPS Muatan IPAS Di Sekolah Dasar." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 5, no. 1 (20 Maret 2024): 77–81. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.331>.
- Salsabila, Unik Hanifah, Prima Laillatul Ramadhan, Naufal Hidayatullah, dan Syifa Nur Anggraini. "Manfaat Teknologi Dalam Pendidikan Agama Islam." *TA'LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam* 5, no. 1 (10 Januari 2022): 1–17. <https://doi.org/10.52166/talim.v5i1.2775>.
- Sari, Fiska Komala, Farida Farida, dan M. Syazali. "Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan." *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (9 Juni 2016): 135–52. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v7i2.9664>.
- Silmi, Thoriq Aji, dan Abdulloh Hamid. "Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi." *Inspiratif Pendidikan* 12, no. 1 (3 Mei 2023): 69–77. <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>.
- Simbolon, Naeklan. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik." *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED* 1, no. 2 (2013). <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v1i2.1323>.

- Sitaasih, Desak Ketut. "Supervisi Akademik Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Proses Pembelajaran Di SD." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 2 (23 Juli 2020): 241–47. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25461>.
- Sofyan, Muhamad, dan Trisna Roy Pradipta. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio 8 Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (23 Juli 2021): 2065–76. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.743>.
- Sudipa, I. Gede Iwan, Made Suci Ariantini, Suwito Pomalingo, Achmad Ridwan, Dewi Primasari, Anak Agung Gede Bagus Ariana, Rohmat Nur Ibrahim, dkk. *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Sugih, Sri Nuryani, Lutfi Hamdani Maula, dan Irna Khaleda Nurmeta. "Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 2 (1 Agustus 2023): 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan (research and development/R&D)*. Bandung: Alafabet, 2016.
- . *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*. Bandung: Alafabet, 2017.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alafabet, 2018.
- Sugiyono, Sugiyono, Aunurahman Aunurahman, dan Indri Astuti. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Program Pelatihan Di Sekolah Polisi Negara Pontianak." *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains* 10, no. 2 (31 Desember 2021): 169–76. <https://doi.org/10.31571/saintek.v10i2.3360>.
- Sujana, I. Wayan Cong. "Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia." *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (23 Juli 2019): 29–39. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.
- Supardi, Supardi U. S., Leonard Leonard, Huri Suhendri, dan Rismurdiyati Rismurdiyati. "Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 2, no. 1 (4 Agustus 2015). <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i1.86>.
- Supriadi, Supriadi. "Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran." *Lantanida Journal* 3, no. 2 (15 September 2017): 127–39. <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1654>.
- Sururuddin, Muhammad, Suriyani Irmawati, dan Yul Alfian Hadi. "Pengembangan Desain Pembelajaran IPAS Berorientasi Kemampuan Metakognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan MIPA* 13, no. 3 (30 September 2023): 878–86. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1194>.
- Susanto, Dr Ahmad. *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*. Kencana, t.t.
- Susilowati, Diah. "Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPAS." *Khazanah Pendidikan* 17, no. 1 (5 April 2023): 186–96. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16091>.
- Tahun 2021, Septy Nurfadhillah, M. Pd dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang. *Media Pembelajaran Pengertian*

- Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran.* CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- Tammu, Reisky Megawati. “Keterkaitan Metode dan Media Bervariasi dengan Minat Siswa dalam Pembelajaran Biologi Tingkat SMP.” *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik* 2, no. 2 (2017): 134–42. <https://doi.org/10.26740/jp.v2n2.p134-142>.
- Terttiaavini, Terttiaavini, Anisa Fitriani, dan Tedy Setiawan Saputra. “Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pembuatan Bahan Ajar Menggunakan Media Pembelajaran Smart Learning Di Kabupaten Sembawa Sumatera Selatan.” *Jurnal Abdimas Mandiri* 1, no. 1 (2017). <https://doi.org/10.36982/jam.v1i1.289>.
- “The Journal of Universitas Negeri Surabaya.” Diakses 14 Mei 2024. <https://ejournal.unesa.ac.id>.
- Triana, Hana, Prima Gusti Yanti, dan Dina Hervita. “Pengembangan Modul Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Interdisipliner Di Kelas Bawah Sekolah Dasar Pada Kurikulum Merdeka.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 1 (24 Januari 2023). <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4644>.
- “Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Dalam Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Untuk Sekolah Dasar | FONDATIA,” 24 Februari 2023. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/3066>.
- Van Lange, Paul, Arie Kruglanski, dan E. Higgins. *Handbook of Theories of Social Psychology: Volume 1.* 1 Oliver’s Yard, 55 City Road, London EC1Y 1SP United Kingdom: SAGE Publications Ltd, 2012. <https://doi.org/10.4135/9781446249215>.
- Vhalery, Rendika, Albertus Maria Setyastanto, dan Ari Wahyu Leksono. “Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur.” *Research and Development Journal of Education* 8, no. 1 (1 April 2022): 185–201. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>.
- Vygotsky, L. S., dan Michael Cole. *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes.* Harvard University Press, 1978.
- Wahyuni, Siti. “Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 6 (31 Desember 2022): 13404–8. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.12696>.
- Walker, Decker F., dan Robert D. Hess. *Instructional Software: Principles and Perspectives for Design and Use.* Wadsworth Publishing Company, 1984.
- Wibowo, Hamid Sakti. *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif.* Tiram Media, 2023.
- Wijayanti, Inggit, dan Anita Ekantini. “Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (24 Agustus 2023): 2100–2112. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>.
- Windayanti, Windayanti, Mihrab Afnanda, Ria Agustina, Emanuel B. S. Kase, Muh Safar, dan Sabil Mokodenseho. “Problematika Guru Dalam Menerapkan

Kurikulum Merdeka.” *Journal on Education* 6, no. 1 (5 Juni 2023): 2056–63. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3197>.

