

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR  
PESERTA DIDIK**

**SKRIPSI**

**Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Oleh :**

**DINUR ANUGRAH FAHRYSA**

**NPM 175060018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PASUNDAN**

**BANDUNG**

**2021**

## DAFTAR ISI

<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>A. LATAR BELAKANG MASALAH .....</b>	<b>1</b>
<b>B. RUMUSAN MASALAH .....</b>	<b>6</b>
<b>C. TUJUAN PENELITIAN .....</b>	<b>6</b>
<b>D. MANFAAT PENELITIAN .....</b>	<b>6</b>
<b>F. LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
<b>G. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>13</b>
<b>H. SISTEMATIKA PEMBAHASAN .....</b>	<b>14</b>



# BAB I PENDAHULUAN

## A. LATAR BELAKANG MASALAH

Psada akhir 2019 ini Virus Corona (Covid 19) pertama kali muncul di Wuhan. Tiongkok. Sudah ada sekitar 74 juta kasus penyebaran Covid-19 di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Di Indonesia sendiri ada 657 ribu kasus di kutip dari covid19.go.id (2020, 19 Desember, diakses pada Desember 20, 2020, dari <http://www.covid19.go.id/>). Dampak dari penyebaran tersebut membuat Pemerintah Indonesia memberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Bersekala Besar (PSBB) sesuai dengan PP No. 21 tahun 2020. Salah satu pembatasan tersebut mencangkup ruang lingkup pendidikan. Merumahkan para peserta didik selama pandemi Covid-19 masih ada di Indonesia. Dalam artian belum ada batas waktu yang dapat di tentukan hingga kapan PSBB tersebut berakhir.

Hal tersebut berkaitan dengan terus meningkatnya jumlah kasus Covid-19 di Indonesia hingga saat ini. Meskipun demikian, pembelajaran tetap harus berjalan sebagaimana mestinya. Oleh karena itu, sistem pembelajaran jarak jauh (*online*) menjadi solusi selama PSBB. Pembelajaran *online* di Indonesia masih banyak mengalami kendala, baik dari segi sarana maupun prasarana. Kendala tersebut tidak hanya di alami peserta didik, tetapi juga para pendidik. Penyesuaian rencana pembelajaran yang awalnya tatap muka (*offline*) harus di ubah menjadi *online*. Penyesuaian rencana pembelajaran secara *online* di Indonesia harus di sesuaikan dengan kemampuan para peserta didik dalam menyediakan media pembelajaran.

Indonesia belum sepenuhnya siap dalam pembelajaran secara *online*. Hal tersebut di karenakan keterbatasan persiapan dalam menyediakan media pembelajaran yang ada di rumah, seperti internet, sinyal dan gawai. Salah satu, gawai yang dapat di gunakan para peserta didik adalah ponsel cerdas (*smartphone*). Meskipun belum maksimal. Pembelajaran *online* melalui *smartphone* adalah yang termudah untuk diaksen bagi peserta didik maupun bagi pendidik. Melalui *smartphone* banyak media sosial atau aplikasi yang dapat di gunakan sebagai sarana komunikasi dan belajar, salah satunya adalah quizizz.

Menurut Cahyo dan Nokham, dalam Ramlina dan Ramdhan (2019, hlm.61) ‘menjelaskan bahwa quizizz adalah penilaian *online* sebagai aktivitas kelas dengan banyak pemain yang menyenangkan dan memungkinkan semua peserta didik berlatih bersama dengan komputer, *smartphone*, dan iPad Quizizz mengambil pendekatan yang berbeda. Layar besar tidak diwajibkan untuk menggunakan aplikasi ini, karena semua soal dan jawaban di sediakan di gawai para peserta didik masing – masing. Quizizz ini sangat baik untuk di gunakan oleh peserta didik dengan adanya sistem pertanyaan dan jawaban di urutkan secara acak sehingga mereka kesulitan untuk menyontek sesama peserta didik. Menurut Nur’Amanah, dkk. 2020. Hlm. 119. Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas, misalnya saja untuk penilaian formatif. Penggunaannya sangat mudah, kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Bisa ditambahkan dengan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan. Menurut Citra dan Rosy dalam Kalahatu, Marsye Fera(2020, hlm. 165), menjelaskan bahwa quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan interaktif. Pendapat Wibawa dkk dalam Kalahatu, Marsye Fera (2020, hlm. 165) menyebutkan bahwa aplikasi quizizz mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitas master maupun peserta didik dalam expositions pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi quizizz bisadigunakan untuk inovasi pembelajaran

Pelelaksanaan pembelajaran daring, peserta didik tetap harus mempunyai prilaku dan sikap yang mendukung keberhasilan tujuan dalam pembelajaran. Sikap yang harus di pertahankan pada diri peserta didik yaitu minat belajar dalam kegiatan pembelajaran. Namun saat pembelajaran daring minat belajar peserta didik menjadi persoalan dan penting untuk di bahas pada saat ini. Karena minat belajar peserta didik yang kurang sering terjadi sehingga di temukan beberapa penyimpangan – penyimpangan yang mengganngu aktivitas belajar mengajar peserta didik. Menurut lusi marleni, (2016) proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, komunikasi yang di

harapakan ialah komunikasi timbal balik yang di kenal dengan komunikasi interaktif edukatif.

Setiap orang tua yang menyekolahkan anaknya menginginkan anak meraih nilai yang baik. Namun untuk mencapai hal itu bukanlah suatu hal yang mudah. Hal itu di karenakan keberhasilan belajar sangat di pengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah minat anak dalam belajar. Minat memiliki peranan sangat penting dalam kehidupan peserta didik. Pada dasarnya minat adalah penerimaan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang ada di luar diri sendiri. Semakin kuat atau semakin dekat hubungan tersebut semakin besar juga minat. Menurut kartini kartono dalam marleni (2016, hlm.150) menjelaskan bahwa ‘minat merupakan momen dan kecenderungan yang searah secara intensif kepada suatu objek yang di anggap penting’.

Menurut ana laila sofia dan juhdi zuchdi dalam marleni (2016, hlm.150) ‘menjelaskan bahwa minat merupakan kekuatu mendorong yang menyebabkan seseorang menaruh perhatian pada orang, pada aktvitas atau objek lain’. Menurut selameto dalam marleni (2016, hlm.150) ‘menjelaskan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhartikan dan mengenang beberapa kegiatan. Lebih lanjut selameto mengemukakan bahwa suatu minat dapat di eksperiskan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat di pula di manifestasiakan melalui partisipasi dalam satu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhap subjek tersebut’.

Menurut Marleni (2016) mengatakan berdasarkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan kecenderungan pada seseorang yang ditandai dengan rasa senang atau ketertarikan pada objek tertentu disertai dengan adanya pemusatan perhatian kepada objek tersebut dan keinginan untuk terlibat dalam aktivitas objek tertentunya, mengakibatkan seseorang memiliki keinginan untuk terlibat secara langsung dalam suatu objek atau aktivitas tertentu, karena dirasakan bermakna bagi dirinya dan harapan yang ada di tujuan tertentu.

Munculnya permasalahan dalam minat belajar kali ini perlu mendapatkan perhatian karena minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran, dalam keadaan seperti sekarang yang harus melakukan pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh antara pendidik dan peserta didik. Maka dari itu pendidik harus melakukan peningkatan semangat dalam proses pembelajaran, semangat belajar akan muncul jika ada minat belajar yang tinggi dari diri peserta didiknya. Maka dari itu dalam hal ini pendidik harus menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan kondusif sehingga bisa menimbulkan minat belajar kepada peserta didik agar merasa senang dengan pembelajaran yang dihadapinya saat melakukan pembelajaran jarak jauh dan tidak merasan bosan saat proses pembelajaran.

Menurut Djamarah dan Aswan dalam Mushon (2010, hlm3) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur informasi pembelajaran atau penyalur pesan untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Dalam media pembelajaran sebagai sumber belajar secara luas dapat diartikan sebagai manusia, benda, ataupun peristiwa yang mungkin peserta didik peroleh dalam pengetahuan dan keterampilan. Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan harus interaktif dan inspiratif sekaligus menyenangkan dan media yang digunakan sangat berperan penting.

Dengan perkembangan zaman yang semakin maju dan teknologi yang semakin maju juga dan semakin cepat dan selalu update. Proses pembelajaran menuntut peserta didik untuk lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran, maka dari itu komputer atau handphone dapat dijadikan sebagai salah satu media dalam membantu proses pembelajaran. banyak proses dalam mengembangkan pembelajaran yang melibatkan peserta didiknya untuk lebih aktif, salah satunya bisa menggunakan media pembelajaran quizizz.

Salah satu solusi dari permasalahan di atas media pembelajaran quizizz merupakan salah satu media digital yang kegiatan kelas multipemain dan menyenangkan, media pembelajaran quizizz juga dapat membuat peserta didik lebih berlatih dengan menggunakan komputer, handphone, dan gadget lainnya. Selain itu juga media pembelajaran quizizz merupakan sebuah media

pembelajaran yang berisi tentang game edukasi yang berisikan kuis interaktif untuk para peserta didik yang menggunakan aplikasi quizizz ini.

Menurut Purba dalam Utomo, (2020, hlm) ‘menjelaskan quizizz merupakan sebuah webtool untuk membuat permainan quizizz interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang di buat memiliki hingga empat pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat di tambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Pembuatan kuis sudah jadi kita dapat membagikan kode ke siswa agar siswa dapat login ke kuis tersebut. Quizizz juga memberikan data dan statistik tentang kinerja siswa, guru dapat melacak beberapa siswa yang menjawab pertanyaan, pertanyaan yang harus di jawab dan banyak lagi. Bahkan guru dapat mendownload statistik dalam bentuk microsoft excel. Quizizz juga memberikan beberapa fitur pekerjaan rumah, sehingga pekerjaan rumah siswa dapat di kerjakan dimana saja dan kapan saja. Siswa dapat lebih flexibel dalam mengerjakan pekerjaan rumah dan guru bisa membatasi waktu pekerjaan rumah tersebut. Game quizizz adalah aplikasi berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuat dikelas lebih interaktif dan menyenangkan’.

Berdasarkan pernyataan diatas pembelajarann yang menggunakan media pembelajaran akan lebih efektif, disamping lebih efektif pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran juga bisa meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa yang saat ini sedang berlangsungnya proses pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran menggunakan media juga bisa membuat peserta didik lebih semangat dan tidak merasa jenuh, karna lebih menarik peserta didik dalam pembelajaran, bisa menarik siswa untuk lebih memahami pembelajarann yang sedang berlangsung. Media pembelajaran juga merupakan salah satu media yang sangat membantu pendidik untuk melakukan proses pembelajaran, membantu meningkatkan penyampain materi kepada peserta didik, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Media juga bisa membuat peserta didik lebih termotivasi dalam pembelajaran, mendorong siswa juga untuk lebih meningkatkan kepercayaannya.

Berdasarkan pemaparan dia atas, penulis tertarik untuk menganalisis aplikasi media pembelajaran quizizz untuk meningkatkan minat belajar peserta



didik dengan media pembelajaran quizizz dengan judul “Analisis Penggunaan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik”

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang diatas yang telah dikemukakan maka penelitian merumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana konsep media pembelajaran Quizizz?
2. Bagaimana konsep minat belajar peserta didik?
3. Bagaimana minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz?

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui konsep media pembelajaran Quizizz
2. Untuk mengetahui konsep minat belajar peserta didik
3. Untuk mengetahui minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz

## **D. MANFAAT PENELITIAN**

Manfaat yang dapat diambil pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Manfaat Teoritis**

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan. Khususnya di Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Agar pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik. Dapat menambahkan pengetahuan tentang bagaimana memilih strategi, metode, dan model yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Penulis**

Dapat menmabahkan wawasan dan menambah kemampuan menulis penelitian serta dapat menambah pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan minat belajar peserta didik

b. Bagi Guru

Sebagai bahan referensi dalam mengatasi masalah serta terutama terkait dengan pemahaman keefektifan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran Quizizz

c. Bagi Pembaca

Sebagai bahan pembelajaran dan renungan guna membuat sebuah pembelajaran lebih berbobot

## **E. DEFINISI VARIABLE**

Berdasarkan dengan judul penelitian yang dipilih yaitu “ Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik” maka penulis mengelompokkan variable menjadi variable X dan Variable Y, Variable X adalah (Media Pembelajaran Quizizz) dan Variable Y adalah (Minat Belajar Peserta Didik). Adapun penjelasannya sebagai berikut :

### 1. Media Pembelajaran Quizizz

merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis game dan bisa membawa aktivitas ke multi permainan ke dalam ruang kelas, bisa menjadikan pembelajaran dalam kelas yang membuat dalam kelas lebih menyenangkan dan bisa lebih interaktif. Quizizz merupakan salah satu game digital yang merupakan kegiatan kelas yang multipemain, yang membuat kelas digital menjadi lebih menyenangkan dan memungkinkan semua peserta didik dapat berlatih bersama dengan menggunakan komputer, ipad, tablet, dan smarphone

Dapat disimpulkan dari beberapa para ahli yang menyebutkan bahwa media pembelajran quizizz adalah media pembelajaran yang berbasis game yang mengedukasi yang berisikan kuis interaktif. Quizizz juga bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas.

### 2. Minat Belajar

Minat merupakan salah satu faktor penentu dalam keberhasilan pendidikan. Dampak dari adanya minat belajar dapat menumbuhkan metode baru dalam

belajar peserta didik. Belajar dikatakan berhasil jika dapat menumbuhkan sikap, tingkah laku dan cara berfikir dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi.

Seorang peserta didik akan berhasil dalam pelajarannya apabila dalam diri peserta didik itu ada keinginan untuk belajar. Minat akan terbentuk jika ada usaha dari dalam dirinya dan juga ada dorongan dari luar baik dari guru, keluarga maupun lingkungannya untuk menyukai dan memperhatikan pelajaran fisika dan terminat mengerjakan soal-soal yang diberikan guru

## **F. LANDASAN TEORI**

### **A. Quizizz**

#### **1. Pengertian Quizizz**

Menurut Nur' Amanah, Syifa Agestrisna., dkk (2020. hlm 119) 'menjelaskan Quizizz merupakan sebuah *webttool* untuk membuat permainan quis interaktif untuk di gunakandalam pembelajaran di kelas, misalnya saja untuk penilaian formatif. Penggunaannya, sangat mudah kuis interaktif yang di buat hingga memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Bisa di tambahkan dengan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan'. Menurut Purba (dalam Nur'Amanah, Syifa Agestrisna., dkk, 2020 hlm 120) Menjelaskan bahwa ''Quizizz adalah aplikasi pendidikan yang berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Quizizz juga dapat membua peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan dapat melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Aplikasi ini dapat membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik.

Menurut Noor (dalam Nur'Amana, syifa Argetrisna., dkk, 2020 hlm 120) menjelaskan bahwa ''Quizizz dapat di gunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik

secara aktif sejak awal. Selain itu tuntunan dari era revolusi industri 4.0 membuat berbagai sektor kehidupan termasuk bidang pendidikan perlu melakukan reorientasi dalam menentukan arah kebijakan pendidikan untuk menjawab tantangan revolusi industri 4.0 yang menuntut peningkatan kapasitas individu secara signifikan dan menyeluruh melalui berbagai esensi dalam dunia pendidikan, seperti sistem pendidikan yang melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran.”serta quizizz juga mampu membuat peserta didik menjadi tertarik karena tidak akan membuat pembelajaran bosan.

## 2. Langkah-langkah Penggunaan Quizizz

Menurut Apriyanti (dalam Nur’Amanah, Syifa Agestrisna., dkk 2020 hlm 120) menyebutkan beberapa bagian langkah- langkah dalam akun quizizz dan membuat kuis. Langkah – langkah penggunaan aplikasi quizizz ada beberapa bagian, yaitu langkah langkah mendaftar akun dan langkah – langkah membuat kuis.

Langkah- langkah mendaftar akun

- 1) masuk ke situs <https://quizizz.com>
- 2) Klik Sign up (dapat melalui akun google sendiri)
- 3) Setelah berhasil sign up, silahkan klik a teacher.
- 4) Pilih negara
- 5) Masukkan kode pos
- 6) Masukkan nama sekolah secara manual dengan cara klik can’t find your organization.
- 7) Klik continue

Sampai di sini, telah sukses membuat akun Quizizz.com.

- Langkah – langkah membuat kuis

- 1) klik *open quiz creator*
- 2) Masukkan nama kuis yang akan di buat
- 3) Pilih bahasa yang akan di gunakan dalam kuis
- 4) Masukkan gambar jika diperlukan
- 5) Selesai, Klik save
- 6) Klik *create new question* untuk mulai membuat soal

- 7) Dan jawaban bisa berupa *multiple choice* atau uraian
- 8) Klik *live game*
- 9) Melakukan pengaturan dengan misalnya pertanyaan akan di acak, jawaban akan di acak, dan setelah peserta didik selesai menjawab akan di perlihatkan jawaban yang benar.
- 10) Jika sudah selesai, tekan *proceed*. Maka kuis siap di bagikan kepada peserta didik dengan mengetik [join.quizizz.com](https://join.quizizz.com) di brosur hp androidnya

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Quizizz

Menurut Apriyanti (dalam Nur'Amanah, Syifa Agestrisna., dkk, 2020 hlm 121) menjelaskan beberapa kelebihan dari aplikasi Quizizz di antaranya :

- 1) Setiap peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang di dapatkan dalam satu soal dan juga mendapat ranking beberapa dalam menjawab soal tersebut.
- 2) Jika peserta didik menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar
- 3) Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan Review Question untuk melihat kembali jawaban yang di pilih.
- 4) Dalam pengerjaan kuis, setiap peserta didik mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan peserta didik yang lainnya karena kuis tersebut di buat dalam bentuk Homework/PR sehingga daftar soalnya diacak setiap peserta didik dan soal yang muncul akan berbeda – beda

Kelemahan aplikasi Quizizz, menurut Apriyanti (dalam Nur'Amanah, Syifa Agestrisna., dkk, 2020 hlm 121) menjelaskan beberapa kelemahan dari aplikasi Quizizz di antaranya :

- 1) Peserta didik dapat membuka tab baru
- 2) Susah dalam mengontrol peserta didik ketika membuka tab baru

#### 4. Manfaat Quizizz

Manfaat aplikasi Quizizz, menurut Apriyanti (dalam Nur'Amanah, Syifa Agestrisna., dkk, 2020 hlm ) menjelaskan beberapa manfaat dari aplikasi Quizizz di antaranya:

- 1) Penggunaan aplikasi yang mengenalkan metode baru untuk dalam pembelajaran. Dan peserta didik pun dapat lebih bisa berpikir kritis.
- 2) Lebih mudah dalam melaksanakan tugas pembelajaran dengan waktu yang di tentukan.
- 3) Suasana pembelajaran yang lebih seru, lebih menyenangkan, lebih menantang dan tidak membuat jenuh bagi peserta didik.

#### B. Minat Belajar

##### 1. Pengertian Minat Belajar

Menurut Syah dalam Rahmawati, Kabel Putri., dkk (2017, hlm 63) Menjelaskan bahwa “minat belajar siswa erat hubungannya dnegan kepribadian, motivasi, ekspresi, dan konsep diri atau di identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan. Dalam praktiknya, minat atau dorongan dalam diri siswa terkait dengan apa atau bagaimana siswa dapat mengaktualisasikan dirinya melalui belajar. Secara sederhana minat belajar berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu” Menurut Hurlock dalam Kambuaya, Carlos (2015, hlm 160) menjelaskan bahwa “minat merupakan hasil dari pengalaman atau proses belajar. Minat memiliki dua aspek yaitu: (1) Aspek kognitif, di dasarkan atas konsep yang di kembangkan seseorang mengenai bidang yang berkaitan dengan minat. Konsep yang membangun aspek kognitif di dasarkan atas pengalaman dan apa yang di pelajari dari lingkungan. (2) Aspek Afektif, adalah konsep yang membangun konsep kognitif dan di nyatakan dalam sikap terhadap kegiatan atau objek yang menimbulkan minat.”

## 2. Aspek Minat Belajar

Menurut Kambuaya, Carlos (2015, hlm 160) Minat memiliki dua aspek yaitu: (1) Aspek Kognitif, didasarkan atas konsep yang dikembangkan seseorang mengenai bidang yang berkaitan dengan minat. Konsep yang membangun aspek kognitif didasarkan atas pengalaman dan apa yang di pelajari dari lingkungan. (2) Aspek Afektif, adalah konsep yang membangun konsep kognitif dan dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan atau objek yang menimbulkan minat.

## 3. Ciri Minat Belajar

Menurut Elizabeth Hurlock (dalam Marleni, Lusi 2016, hlm 151) menjelaskan ada tujuh ciri minat belajar yaitu: (1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental (2) Minat tergantung pada kegiatan belajar (3) perkembangan minat mungkin terbatas (4) Minat tergantung pada kesempatan belajar (5) Minat di pengaruhi oleh budaya (6) Minat berbobot emosional (7) Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

## 4. Faktor-faktor Minat Belajar

Menurut Purwanto dalam Marleni, Lusi (2010, hlm 151), Menjelaskan faktor – faktor yang memperngaruhi minat belajar menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. (1) Faktor internal yang mempengaruhi minat belajar siswa, faktor internal tersebut ialah perhatian siswa muncul di dorong rasa ingin tahu, oleh karena itu rasa ini perlu mendapat rangsangan sehingga siswa selalu memberikan perhatian terhadap materi pelajaran yang telah di berikan. (2) Faktor eksternal yang mempengaruhi yaitu minat belajar yaitu minat belajar adalah faktor sekolah dan faktor keluarga. Guru dalam proses pendidikan, mempunyai tugas mendidik dan mengajar peserta

didik agar dapat menjadi manusia yang dapat melaksanakan tugas – tugas kehidupannya yang selaras dengan kodratnya sebagai manusia. Suatu tugas pokok guru adalah menjadikan peserta didik mengetahui atau melakukan hal – hal dalam suatu cara yang formal.

## **G. METODE PENELITIAN**

### **1. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini ialah menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif yang mengkaji lebih dalam fenomena sosial, khususnya yang bersifat kasus (Yanawati, 2017, hlm 67) mengatakan jenis penelitian kualitatif, jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kepustakaan. Menurut (Yaniwati, 2017) penelitian kepustakaan dilaksanakan dengan menggunakan literature dari penelitian sebelumnya. Pada studi kepustakaan ini menggunakan metode dokumentasi. Menurut (Yaniwati, 2020) metode dokumentasi ialah dokumentasi adalah metode yang mengkaji atau menginterpretasikan bahan tertulis berdasarkan konteksnya, bahan tersebut bisa berupa catatan yang di publikasikan contohnya seperti buku, surat kabar, majalah, film, catatan, naskah dan artikel.

### **2. Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini bersifat kepustakaan atau berasal dari berbagai literature. Contohnya seperti, buku, jurnal, surat kabar, dokumen pribadi. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Menurut (Yaniwati, 2017, hlm 139) mengatakan sumber data primer ialah sumber data pokok yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari objek penelitian contohnya seperti: buku atau artikel yang menjadi objek penelitian. Sedangkan sumber sekunder ialah sumber data tambahan yang menurut peneliti menunjang data pokok, yaitu buku atau artikel untuk menguatakan konsep yang ada di dalam buku atau artikel primer.



### 3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah pengumpulan data literature yaitu bahan-bahan yang kohoren dengan objek-objek pembahasan yang dimaksud penelitian itu. Menurut (Yanawati,2020) data yang ada dalam kepustakaan tersebut di kumpul dan diolah dengan dengan cara sebagai berikut:

- a. Editing, yaitu pemeriksaan kembali data yang diperoleh terutama dari segi kelengkapan, kejelasan makna dan keselarasannya makna antar yang satu dengan yang lainnya.s
- b. Organizing, mengorganisir data yang di peroleh kerangka yang sudah di perlukan, sumber-sumber yang didapat lalu akan dikelompokkan menjadi sumber sumber data primer dan sekunder, selain itu akan mengelompokkan sumber data sesuai variabel penelitian yang saling berkaitan dan sesuai dengan permasalahan yang dalam penelitian tersebut.

### 4. Analisis Data

Pada penelitian ini setelah analisis data dilakukan dan data yang terkumpul pada penelitian ini menggunakan deduktif. Menurut (Yaniwati, 2020) deduktif yaitu penelitian yang digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul dengan jalan menguraikan atau menginterpretasikan hal yang bersifat umum pada kesimpulan yang bersifat khusus.

## **H. SISTEMATIKA PEMBAHASAN**

Sistematika skripsi merupakan bagian yang memuat sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab, maka penulisan penyusunan sistematika penulisan ini sebagai berikut:

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdapat beberapa penjelasan mengenai latar belakang rumusan maslaah, tujuan, manfaat, landasan teorid dari sistematika pembahasan.

### 2. BAB II KAJIAN

Pada bab ini terdapat bahasan tentang teori – teori yang berkaitan dengan penelitian.

### 3. BAB III KAJIAN

Pada bab ini terdapat bahasan tentang teori – teori yang berkaitan dengan penelitian.

### 4. BAB IV KAJIAN

Pada bab ini terdapat pembahasan mengenai hasil analisis yang di peroleh dalam penelitian serta akan membahas lebih rinci dan menjawab pertanyaan penelitian.

### 5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini terdapat penjelesan mengenai kesimpulan dan saran.