

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Minat Belajar Siswa

1. Pengertian Minat

Menurut Sirait (2016, hlm. 37) menjelaskan tentang pengertian minat sebagai berikut:

Minat terdiri dari kegembiraan, perhatian, kesungguhan, motivasi, dan niat untuk mencapai suatu tujuan, dan mengingat berbagai perbuatan, merupakan kecenderungan jiwa terhadap sesuatu. Kegiatan yang dimaksud adalah belajar. Kegiatan ini membuat anak tetap fokus, terasa menyenangkan dan tidak membosankan. Keterkaitan antara kepribadian dan minat tentu saja sangat kuat. Meski terkadang minat perlu disulut melalui bimbingan dan dorongan, minat juga dapat muncul secara alamiah, timbul dengan sendirinya. Sehingga Minat dapat dipahami sebagai kecenderungan pada tingkat jiwa terhadap hal-hal yang membangkitkan emosi positif, ketulusan, dan perhatian yang terfokus pada tujuan.

Maesaroh (2013, hlm. 158) menjelaskan tentang pengertian minat sebagai berikut:

Minat mengacu pada kesukaan dan keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa memperhatikan arah eksternal. Motivasi utamanya adalah menerima hubungan antara sesuatu selain dirinya sendiri. Hubungan yang lebih kuat atau dekat akan menunjukkan minat yang lebih besar. Minat, juga dikenal sebagai "minat", didefinisikan sebagai keinginan dan hasrat khusus atau keinginan kuat untuk sesuatu.

Yanto (2019, hlm. 103) bahwa pengertian minat adalah “sikap jiwa seseorang terhadap rasa ketertarikan, perhatian, dan keinginan yang lebih terhadap sesuatu, tanpa ada dorongan dari siapapun” adalah pengertian minat.

Pengertian di atas mengarah pada kesimpulan bahwa perasaan tertarik dan ikhlas mencerminkan sikap dan keadaan psikologis seseorang terhadap kegiatan belajar, dan minat dalam menyesuaikan perilaku untuk maju dan memperoleh ilmu pengetahuan, inilah yang disebut minat belajar.

Pendidikan tradisional mungkin tidak menarik bagi siswa, yang dapat membuat materi sulit dipahami dan dengan demikian mempengaruhi hasil belajar. Minat dapat merupakan akibat dari suatu kegiatan atau sebab dari suatu kegiatan. Siswa dapat menunjukkan minat mereka pada mata pelajaran dengan berpartisipasi dalam kegiatan dan pertanyaan yang menunjukkan bahwa mereka lebih menyukai mata pelajaran tertentu daripada yang lain. Siswa yang menunjukkan minat terhadap sesuatu akan lebih memperhatikannya. “Jika siswa lebih tertarik untuk belajar, mereka akan berusaha mempersiapkan dengan baik apa yang telah dipelajarinya, misalnya dengan membuat catatan pelajaran yang bersifat deskriptif, mengamati yang dijelaskan guru, menyiapkan bahan tulisan dan lain-lain. Persiapkan diri saat mulai belajar,” menurut Menurut Nurhasanah and Sobandi (2016, hlm. 79), rasa ingin tahu siswa tentang belajar tidak selalu kuat atau positif. Itu bisa sangat kuat, biasa, atau bahkan tidak ada sama sekali. Fokus belajar masyarakat dipengaruhi oleh sejumlah faktor internal dan eksternal.

2. Pengertian Belajar

Khairani dalam Dyna (2021, hlm. 22) “Belajar dapat diartikan sebagai proses yang disengaja untuk mengubah perilaku menjadi lebih baik. Seperti dari keadaan dimana sesuatu tidak dapat dilakukan, ke keadaan dimana sesuatu dapat dilakukan, dan lainnya”.

Sudjana dalam Pariz (2012, hlm. 8) “Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti orang tumbuh dalam proses belajar. Pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku seseorang, keterampilan, adaptasi terhadap kemampuan dan kebiasaan, dan banyak aspek dari proses belajarnya, semuanya dapat berubah sebagai hasil dari proses belajar tersebut”.

Kemudian Pamungkas, S.Rany, K.Suci, dan S.Lilik (2022, hlm. 1) “Belajar adalah serangkaian aktivitas fisik, mental, dan psiko-fisiologis yang mendorong perkembangan manusia secara menyeluruh. Oleh

karena itu, diperlukan kreativitas, minat dan niat, serta komponen kognitif, emosional, dan psikomotorik".

3. Pengertian Minat Belajar Siswa

Seperti yang dijelaskan Penelitian Riamin dalam A. P. Sari (2022, hlm. 36), Kunci keberhasilan dan pemenuhan akademik adalah antusiasme siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Motivasi siswa untuk belajar berasal dari dirinya sendiri.

Menurut Andriani dan Rasto dalam A. P. Sari (2022, hlm. 36) minat belajar siswa, baik dalam rencana pembelajarannya maupun dalam inisiatif pribadinya, tunduk pada kegiatan proses pembelajaran, dan merupakan sikap berusaha keras untuk belajar.

Sedangkan menurut Ricardo dan Meilani dalam A. P. Sari (2022, hlm. 36) minat belajar siswa merupakan rasa senang yang berhubungan dengan kasih sayang. Alternatifnya, siswa tertarik dengan kegiatan belajar meskipun tidak ada yang memaksa untuk belajar. Selain itu, minat belajar merupakan pendorong belajar, dimulai dari rasa ingin tahu dan keinginan siswa untuk belajar.

Siswa memiliki tiga jenis minat belajar, menurut Slameto dalam A. P. Sari (2022, hlm. 41), diantaranya yaitu: a) Bangga dan puas dengan apa yang mereka sukai; dan b) Lebih suka hal-hal yang menarik dari pada hal-hal yang tidak menarik. (c) diwujudkan melalui kegiatan dan partisipasi dalam kegiatan; dari berbagai definisi di atas, Dapat disimpulkan bahwa keinginan belajar seseorang berasal dari keinginannya untuk menguasai matematika secara mandiri tanpa dituntut orang lain.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan lingkungan, sikap, keterampilan dan perilaku untuk menghasilkan produk dan ide. Ini juga merupakan upaya untuk menemukan cara yang lebih efektif dan unik untuk memecahkan masalah selama proses pembelajaran.

4. Indikator Minat Belajar Siswa

Menurut Lestari dan Mokhammad dalam F. Rizki Nurhana, dan W. Rahmat (2019, hlm.7) "Indikator minat belajar ialah 1) perasaan bahagia, 2) motivasi untuk belajar, 3) menunjukkan fokus saat belajar, 4) keterlibatan dalam proses belajar".

Menurut dalam F. Rizki Nurhana, dan W. Rahmat (2019, hlm.7) mengungkapkan "berikut tanda-tanda minat belajar: 1) Pemusatan perhatian, perasaan dan gagasan pada objek belajar karena minat; 2) kegembiraan belajar; dan 3) kehendak dan disposisi subjek. Dapatkan hasil terbaik dengan terlibat dalam pembelajaran aktif untuk melakukan ini".

Slameto dalam Shafira (2020, hlm. 14) empat penilaian dapat digunakan dalam mengukur minat belajar siswa:

(1) Ketertarikan dalam belajar berarti bahwa jika seseorang tertarik pada suatu pelajaran, mereka akan rajin belajar, mengikuti pelajaran dengan semangat, dan terus memahami materi, (2) perhatian dalam belajar merupakan jika siswa memfokuskan pikiran dan jiwa mereka pada apa yang mereka pelajari, mereka akan lebih tertarik pada pelajaran, (3) motivasi belajar adalah keinginan untuk melakukan kegiatan belajar dan berperilaku dengan cara yang diharapkan untuk mencapai tujuan dalam konteks interaksi belajar, (4) dan mengetahui sesuatu berarti memahami sepenuhnya dan menghargai kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dari berbagai indikator di atas dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar yaitu 1) minat belajar, 2) perhatian dan refleksi pada pembelajaran, 3) kehendak belajar, 4) kehendak positif untuk belajar, dan 5) upaya untuk mencapai keinginan belajar dan mempelajari.

5. Jenis-Jenis Minat Belajar

Prayuga dan Abadi (2019, hlm. 1053) "ada dua jenis minat pada orang: minat spontan dan minat terstruktur." Minat spontan adalah ketika itu terjadi secara spontan dan tanpa pengaruh eksternal dari pihak siswa. Minat terstruktur, sebaliknya, adalah minat yang muncul sebagai hasil dari aktivitas yang disadari dan terstruktur. Misalnya, guru dan lembaga pendidikan memadukan kegiatan belajar mengajar dengan cara yang menarik. Mengingat uraian sebelumnya, dua jenis minat belajar dapat dibedakan. Yang pertama adalah minat belajar yang muncul secara

spontan dan dipengaruhi oleh genetik dan bakat bawaan siswa. Kedua, minat belajar siswa dipengaruhi oleh pengaruh luar dirinya sendiri. Ini bisa karena kegiatan terstruktur, dorongan dari guru, orang tua, dan kebiasaan.

Mengenai perbedaan pandangan tentang hakikat minat belajar, seperti prinsip Kuder dalam Prayuga dan Abadi (2019, hlm. 1054) minat ini terbagi menjadi sepuluh jenis, antara lain:

1) Kecintaan pada alam, termasuk bekerja dengan flora, fauna, dan lingkungan. 2) Ketertarikan untuk bekerja dengan menggunakan mesin atau peralatan mekanis disebut sebagai minat mekanik. 3) Kecintaan pada matematika menunjukkan keinginan untuk menyelesaikan tugas-tugas yang membutuhkan perhitungan. 4) Minat pada sains menunjukkan kehendak untuk mempelajari hal-hal baru dan menemukan solusi untuk masalah. 5) minat yang menarik menandakan keinginan untuk mengerjakan proyek yang memengaruhi orang lain. 6) Keinginan untuk bekerja di industri kreatif, seperti seni, kerajinan atau karya seni asli. 7) Literasi adalah kecenderungan membaca dan menulis. 8) Kecintaan terhadap musik, termasuk keinginan untuk menghadiri pertunjukan musik dan memainkan alat musik. 9) Keinginan untuk membantu orang lain dan hasrat untuk pelayanan sosial. 10) Kepentingan klerikal, khususnya minat dalam administratif.

Seperti yang dikemukakan Rosdiyah dalam Prayuga dan Abadi (2019, hlm. 1054), “Generasi minat siswa secara umum dapat dibagi menjadi dua jenis: 1) minat yang dipupuk dalam diri sendiri; Minat yang dipupuk oleh pengaruh luar: pertama, minat yang timbul dari dalam diri siswa dan dipengaruhi oleh kemampuan bawaan atau keturunan, dan kedua, minat yang ditimbulkan oleh pengaruh eksternal siswa itu sendiri muncul seiring dengan pertumbuhan siswa, minatnya sendiri adalah: dipengaruhi oleh keluarga dan dorongan orang tua, lokasi dan tradisi.

6. Ciri-Ciri Minat Belajar

Minat merupakan karakteristik siswa yang relatif mendarah daging dan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap setiap aktivitas siswa. Siswa hanya akan melakukan kegiatan yang mereka sukai dan menarik jika mereka tertarik. Menurut Elizabert Hurlock dalam Prayuga dan Abadi (2019, hlm. 1054), ada beberapa ciri-ciri minat belajar: “Ada tujuh, yaitu: 1) Minat meningkat ketika seseorang menjadi dewasa secara intelektual dan fisik. 2) Belajar mempengaruhi minat. 3) Pertumbuhan

minat dapat melambat. 4) Kesempatan belajar mempengaruhi preferensi. 5) Budaya memengaruhi preferensi 6) Hobi membawa beban emosional yang berat 7) Menekankan preferensi itu egois”.

Tafonao (2018, hlm. 112) menyatakan, “Kemudian dapat diidentifikasi karakteristik siswa yang berminat belajar. *Pertama*, siswa memahami tujuan pembelajarannya. *Kedua*, siswa bertemu dan menemukan lingkungan pendidikan yang menantang, menarik, dan menyenangkan. *Ketiga*, mereka sangat ingin berkomunikasi satu sama lain. *Keempat*, mereka merasa nyaman belajar meskipun materinya sulit.”

Menurut Slameto dalam Prayuga dan Abadi (2019, hlm. 1054). siswa yang memenuhi kriteria berikut dianggap memiliki minat belajar: 1) Cenderung untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu, 2) Merasa empati dan senang dengan hal-hal yang menarik minatnya, 3) Bangga dan puas dengan apa yang diinginkannya, 4) Pandangan lebih memperhatikan hal-hal yang diminatnya, dan 5) Diselesaikan dengan melakukan kegiatan-kegiatan.

Daftar karakteristik berikut dapat digunakan untuk menggambarkan beberapa karakteristik: (1) Minat terhadap perkembangan fisik dan mental siswa semakin berkembang dengan meningkatnya minat terhadap kesehatan fisik dan mental siswa. Kemalasan siswa dan kurangnya semangat untuk beraktivitas disebabkan oleh kesehatan fisik dan mental yang kurang baik. (2) Kegiatan belajar mempengaruhi minat. Siswa lebih tertarik untuk belajar ketika kegiatan menyenangkan dan dirancang dengan baik. (3) Karena bakat bawaan siswa mempengaruhi minatnya, pengembangan minat dapat terhambat. Karena bakat bawaan setiap siswa berbeda, maka keinginan untuk belajar juga bisa dibatasi. (4) Kesempatan belajar mempengaruhi minat. Siswa dapat lebih fokus pada kegiatan pembelajaran berkat berbagai alternatif pembelajaran. (5) Budaya mempengaruhi preferensi; Siswa tertarik dengan kegiatan adat. (6) Hubungan emosional. Sejauh mana siswa menikmati atau merasa puas dengan kegiatan yang mereka lakukan

berdampak pada preferensi mereka. (7) Kepentingan pribadi, atau gagasan bahwa orang akan menginginkan sesuatu jika mereka menyukainya.

7. Faktor Minat Belajar

Menurut Slameto (2010, hlm. 54), beberapa faktor yang berpengaruh terhadap minat belajar, yaitu:

Faktor internal ialah faktor yang berada di bawah tanggung jawab siswa itu sendiri. Faktor internal seperti aspek biologis dan psikologis mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar.

a. Faktor Biologis.

Ini memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi siswa. Jika siswa memiliki masalah kesehatan, mereka akan merasa kurang tertarik untuk belajar.

b. Faktor Psikologis.

Dua faktor psikologis mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar adalah bakat dan kecerdasan.

1) Bakat adalah kualitas yang akan membuat seseorang sukses di masa depan. Bakat memiliki dampak besar pada komitmen siswa untuk belajar. Karena siswa terbaik dalam mata pelajaran mereka memiliki keinginan yang tak tergoyahkan untuk belajar.

2) Kecerdasan yaitu kemampuan untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan pengetahuan yang ada. Ada tiga jenis kecerdasan: adaptasi situasional yang cepat dan efektif; konseptualisasi cepat dan sukses dan penerapan ide-ide abstrak.

Faktor yang berasal dari lingkungan atau dunia luar disebut faktor eksternal. Semangat siswa dalam belajar dipengaruhi oleh dua faktor dari luar yaitu faktor keluarga dan sekolah.

a. Faktor Keluarga.

Ini termasuk ayah, ibu, saudara kandung, anak, dan anggota keluarga lainnya. Tentunya orang tua sangat memengaruhi seberapa baik seorang anak dalam belajar. Keluarga adalah tempat pertama

anak belajar. Seorang anak menghabiskan sebagian besar waktunya di lingkungan keluarganya.

b. Faktor Sekolah.

Faktor ini juga memiliki dampak yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Karena seorang anak juga dapat belajar secara langsung dengan seorang guru atau pendidik di sekolah. Kurikulum, strategi pembelajaran, media, dan lingkungan sosial atau masyarakat (teman dan kegiatan sosial) menjadi faktor-faktor di sekolah.

Keinginan belajar seorang siswa dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, bahkan beberapa di antaranya dapat merugikan. (A. P. Sari 2022), kedua faktor tersebut di atas berkaitan erat dengan lingkungan sekolah dan kompetensi guru. Siswa yang sangat tertarik dengan pelajaran akan bersemangat untuk belajar, sedangkan yang kurang tertarik akan kurang antusias.

Menurut A. P. Sari (2022, hlm. 41), Minat belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor berikut, antara lain, dapat memengaruhi motivasi belajar siswa:

Proses belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal. Unsur-unsur tersebut tercipta dari cara orang atau siswa belajar. Faktor intrinsik meliputi komponen psikologis dan fisik atau fisiologis. Dijelaskan bahwa faktor-faktor tersebut sebagai berikut. 1) Faktor fisik yang mempengaruhi belajar meliputi panca indera, anggota tubuh, bentuk tubuh, kelenjar, dan syaraf siswa. 2) Tingkat inteligensi, fokus belajar, minat terhadap materi pelajaran dan proses pembelajaran, bakat lahir, motivasi belajar, kematangan, kelas, dan kelelahan merupakan beberapa aspek psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor psikologis antara lainnya seperti kemampuan kognitif, emosional, psikomotor dan kepribadian siswa.

Belajar siswa dipengaruhi oleh hal-hal lain di luar lingkungan belajar terdekat. 1) Faktor Non Sosial: Faktor eksternal di lingkungan dan minat belajar siswa adalah: a) Perilaku menarik siswa yang timbul secara tiba-tiba dan diselesaikan dengan musyawarah siswa yang aktif

mengikuti proses pembelajaran. Peserta aktif tidak selalu melakukan gerakan tubuh. Ketertarikannya tidak datang dari luar, tetapi dari partisipasi. Jelas bahwa kepentingan selalu terikat dengan kebutuhan dan gagasan. Oleh karena itu, mengetahui situasi saat ini sangat penting untuk memotivasi siswa dan mendorong mereka untuk belajar lebih banyak. b) Siswa lebih perhatian bila memiliki minat dan bakat. Bakat adalah kualitas yang melekat, tetapi pengaruh pendidikan dan lingkungan dapat menghidupkannya kembali. Welas asih bisa berarti persetujuan, tetapi juga bisa berarti "pada saat ini" atau "tertarik pada sesuatu". Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh minat belajarnya. Seorang siswa yang tidak tertarik dan tidak terlibat dalam studi mereka adalah pemborosan waktu dan energi. Berbanding terbalik dengan hal tersebut, siswa yang antusias dan bersemangat tentunya lebih cenderung untuk berkonsentrasi pada studinya.

Menurut Fuad dan Zuraini (2016, hlm. 45) minat peserta didik dalam belajar sangat penting untuk keberhasilan proses belajar. Faktor-faktor berikut ini adalah hal yang mempengaruhi minat belajar:

a. Faktor dalam diri siswa (Internal)

Faktor dalam diri siswa (internal) merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yang berasal dari peserta didik sendiri. Faktor internal siswa berikut ini:

1. Aspek Jasmaniah

Aspek jasmaniah melingkupi kesehatan fisik siswa. Tubuh sehat sangat bermanfaat untuk belajar dan dapat mempengaruhi minat anak. Di sisi lain, gangguan kesehatan fisik, terutama gangguan pendengaran dan penglihatan, tentu dapat menyebabkan menurunnya semangat belajar.

2. Aspek Psikologis (kejiwaan)

Perhatian, observasi, reaksi, imajinasi, ingatan, pemikiran, bakat, dan motivasi adalah beberapa contoh faktor psikologis (psikologis). Dalam pembahasan berikut, hanya disebutkan

beberapa faktor psikologis yang berkaitan erat dengan minat belajar.

b. Faktor dari luar siswa (Eksternal)

Faktor yang berasal dari luar diri siswa, terdiri dari:

1. Keluarga

Keluarga merupakan lembaga pendidikan pertama anak dan memegang peranan penting dalam menumbuhkan semangat anak untuk belajar. Minat belajar anak dapat dipengaruhi oleh cara orang tua mendidiknya. Orang tua harus selalu ada untuk membantu anak-anak mereka, terutama ketika mempelajari mata pelajaran yang kompleks. Orang tua juga harus memperhatikan peralatan belajar anak. Dengan kata lain, orang tua perlu tahu setiap hari tentang kemajuan akademik anak mereka. Untuk membantu anak belajar, lingkungan rumah harus tenang dan teratur. Tujuannya adalah untuk membuat anak-anak merasa nyaman dan membantu mereka fokus pada apa yang mereka pelajari.

2. Sekolah

Strategi pembelajaran, kurikulum, sarana dan prasarana, sumber belajar, media, koneksi teman sebaya dan siswa, hubungan instruktur dan staf, dan kegiatan ekstrakurikuler semuanya merupakan aspek intrinsik. Proses pendidikan yang baik harus melengkapi pengetahuan dan pengalaman sekolah. Pendidik menjalankan pendidikan dengan mempertimbangkan keadaan anak-anak mereka. Jadi, selama proses pembelajaran, anak berada dalam lingkungan yang aktif, menggembirakan serta tidak membosankan.

3. Lingkungan masyarakat

Aspek lingkungan masyarakat meliputi persahabatan, aktivitas lingkungan, dan kondisi kehidupan. Banyak kegiatan ekstrakurikuler bagi anak yang dapat meningkatkan minat belajarnya. Penting untuk menyeimbangkan kegiatan ekstrakurikuler dengan kegiatan akademik. Di dalamnya,

sebagaimana dalam organisasi kepemudaan, anak-anak dapat belajar mengorganisir diri. Orang tua tentu harus memantau apa yang dilaksanakan anak mereka di rumah dan di sekolah, karena perilaku yang tidak pantas akan menyebabkan anak kehilangan minat terhadap apa yang sudah dipelajari.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

"Setiap bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru mengkomunikasikan informasi kepada siswa dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran disebut media pembelajaran". Menurut Taufik Syastra dalam Tafonao (2018, hlm. 105)

Mustaqim (2016, hlm.174) menjelaskan: "Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi dan informasi antara guru dan siswa, memfasilitasi proses pembelajaran yang efisien dan cepat. Proses pembelajaran yang efektif dan efisien dapat tercipta melalui penyebaran pesan. Komunikasi antara guru dan siswa dimungkinkan melalui media pembelajaran. Proses pembelajaran tidak akan terjadi tanpa konsumsi media yang terlibat".

Menurut Sukiman dalam (2016, hlm. 177) "Ketika digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan ide, perasaan, minat, dan rentang perhatiannya".

Berdasarkan pengertian di atas, dapat dikatakan bahwa media pendidikan berperan sebagai alat bantu proses pengajaran dalam rangka mengembangkan daya pikir, emosi, perhatian dan bakat serta keterampilan siswa. Media pembelajaran dapat mendorong pembelajaran dengan cara ini.

2. Manfaat dan Tujuan Media Pembelajaran

a. Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik dalam S and Rohani (2018, hlm. 94) menyatakan bahwa "penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar membangkitkan minat dan keinginan baru, memotivasi

siswa bahkan memberikan dukungan psikologis”. Hal serupa dikemukakan oleh Iasha (2018, hlm. 312) juga melakukan pengamatan serupa tentang penggunaan perangkat pembelajaran interaktif yang berpusat pada siswa, dengan alasan bahwa membuat pembelajaran menjadi hidup dan menarik meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Menurut (Shafira 2020, hlm. 13) berikut adalah beberapa manfaat media pembelajaran:

1) Membuat objek atau ide abstrak menjadi kenyataan. Misalnya, untuk bahan seperti listrik, sirkulator, dan suara, video, foto, dan gambar sederhana juga bisa digunakan. 2) Hal-hal yang sulit diperoleh atau berbahaya di lingkungan belajar dapat ditampilkan. Misalnya, jika sulit menunjukkan materi aslinya, seperti dinosaurus atau hewan berbahaya, karena terlalu berbahaya untuk dibawa ke kelas, dapat menunjukkan gambar hewan tersebut. 3) Ada kemungkinan menampilkan item yang terlalu kecil atau terlalu besar. Misalnya, dapat menggunakan gambar makhluk kecil seperti kuman, virus, nyamuk, semut untuk menyampaikan konten di semua jenis media. 4) Gerakannya terlalu cepat atau terlalu lambat. Video gerak lambat atau selang waktu dapat digunakan untuk mendemonstrasikan perkembangan hewan, tumbuhan, atau peristiwa ledakan.

Menurut Nasution dalam Nurrita (2018, hlm.177) berikut adalah beberapa keuntungan dari media pembelajaran:

Berikut adalah beberapa manfaat menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran:

1) Siswa lebih tertarik untuk pelajaran yang mereka sukai, sehingga meningkatkan motivasi belajarnya. 2) Pemahaman siswa terhadap materi meningkat, sehingga lebih mudah dipahami. Mereka juga akan dapat menguasai tujuan pelajaran. 3) Metode pembelajaran yang beragam memastikan bahwa siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan energi karena siswa dapat berkomunikasi secara lisan dengan pendidik. 4) Siswa lebih terlibat dalam kegiatan belajar karena mereka tidak hanya mendengarkan instruksi guru tetapi juga berpartisipasi dalam aktivitas seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Jalan ke depan adalah menetapkan tujuan, Mustaqim (2016, hlm.128) menyatakan dari perspektif media pembelajaran bahwa “tujuan dari media pembelajaran adalah untuk menyampaikan kepada siswa apa yang dipelajari pendidik dengan cara yang sederhana dan

efektif, agar murid tetap fokus, efisiensi dan peningkatan kualitas pembelajaran”.

Terdapat pendapat yang lain dikemukakan oleh S dan Rohani (2018, hlm. 93) mengatakan bahwa “Sumber daya (media) pendidikan digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan membantu guru meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar siswa”.

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, menurut Sanaky dalam Fitria (2014, hlm. 58), ialah sebagai berikut: “membantu siswa tetap fokus selama proses pembelajaran, dan menyederhanakan serta meningkatkan pembelajaran di kelas dengan menunjukkan hubungan antara topik dan tujuan pembelajaran”.

3. Prinsip Media Pembelajaran

Dua prinsip media pembelajaran, menurut Wina (2006, hlm. 224-226), sebagai berikut:

a. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

- 1) Pilihan yang dibuat harus konsisten dengan aktivitas yang akan dilakukan. Perlu ditekankan bahwa beberapa tujuan pembelajaran tidak cocok untuk semua materi pembelajaran. Kriteria kualitas dan hasil yang diinginkan harus memandu pemilihan bahan pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran harus sesuai dengan kaidah kepribadian siswa dalam menimba ilmu.
- 3) Bahan ajar yang dapat diakses harus sesuai dengan tingkat keterampilan guru. Guru perlu memahami proses pemilihan materi pembelajaran agar tidak terjadi kesalahan selama penggunaan media atau dalam proses pembelajaran.
- 4) Pemahaman yang koheren harus memandu pemilihan bahan ajar. Pilihan digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mengesankan guru.
- 5) Pada akhirnya, harus mempertimbangkan persyaratan belajar ketika memilih bahan pelajaran, termasuk sumber daya yang tersedia, waktu, dan faktor lingkungan.

b. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

- 1) Media pembelajaran harus digunakan dengan benar dan diawasi oleh guru untuk menggapai sasaran pembelajaran. Media pembelajaran bukan hanya untuk hiburan semata, akan tetapi untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan mereka.
- 2) Setiap mata pelajaran memiliki serangkaian karakteristik yang unik, bahan ajar dan sumber daya bersifat khusus untuk mata pelajaran tersebut. Misalnya, untuk membantu siswa memahami suatu topik, guru harus memiliki buku teks dan bola dunia saat mengajar siswa cara membaca peta dunia.
- 3) Media pendidikan harus efektif dan bermanfaat bagi guru. Sumber belajar dapat bervariasi, terutama seiring dengan peningkatan teknologi. Guru harus siap dan memiliki pengetahuan tentang bagaimana menerapkan bakat khusus, karena penanganan bahan ajar membutuhkan mereka.
- 4) Materi pembelajaran harus mencerminkan kebutuhan, harapan, dan nilai-nilai audiens. Alat pembelajaran intuitif untuk pemahaman bagi tunanetra. Namun, mengambil kelas yang menggunakan materi audio akan sulit bagi siswa dengan tulisan tangan yang buruk. Setiap siswa memiliki minat dan keterampilan belajar yang berbeda, sehingga instruktur perlu menyadari hal ini.
- 5) Media pembelajaran yang disajikan harus mempertimbangkan efisiensi dan efektivitas. Pembelajaran yang efektif tidak serta merta membutuhkan media pembelajaran yang mahal, maka dari itu media yang digunakan atau dirancang harus memperhatikan keefektifan dan keefisienan penggunaannya. Demikian pula, bahan yang murah dan praktis tidak selalu membantu atau bermanfaat.

Menurut Musfiqon dalam Hidayati (2013, hlm. 6), saat memilih materi pembelajaran, guru dapat menggunakan tiga konsep utama untuk membantu mereka: (1) prinsip efektivitas dan efisiensi; (2) prinsip kesesuaian; dan (3) prinsip produktivitas.

Menurut Saud dalam Marpaung dan Siagian (2016, hlm. 32), Pedoman berikut harus diikuti ketika memilih bahan pelajaran:

- a. Tepat guna, materi pembelajaran harus digunakan sesuai dengan teknologi yang mendasarinya.
- b. Berdaya guna, menunjukkan keinginan siswa meningkat ketika bahan pembelajaran tersedia.
- c. Berbagai jenis, perangkat pembelajaran dapat menggugah siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan berbagai cara.

Dari perbedaan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa pedoman yang perlu diperhatikan dalam memilih media agar dapat menggunakan konten yang tepat untuk produksinya. Konten media pembelajaran yang menarik. Penggunaan bahan ajar yang efektif meningkatkan pembelajaran. Sumber belajar yang terbaik adalah yang dapat membantu siswa mencapai tujuan belajarnya. Pengembangan media harus mempertimbangkan berbagai faktor. Empat faktor yang paling mendapat perhatian adalah: sumber pendidikan, lingkungan belajar, lokasi belajar, ekonomi sosial budaya.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Shafira 2020, hlm. 19) menjelaskan bahwa jenis – jenis media pembelajaran terbagi menjadi dua yaitu audio dan visual.

Media pembelajaran berbasis audio adalah transmisi informasi melalui telinga dalam bentuk suara. Materi pembelajaran bahasa ini terjangkau, mudah digunakan, dan dapat diakses. Sumber lisan dapat digunakan sebagai pengganti sumber tertulis di dalam kelas. Berikut adalah daftar dua jenis media pelatihan berbasis suara:

- 1) Media Rekaman
- 2) Media Radio

a. Media Pembelajaran Berbasis Visual

Materi pembelajaran visual menarik dan mutakhir yang menggunakan visual untuk menyampaikan pesan dan informasi tentang suatu topik. Media pendidikan berbasis visual termasuk dalam kategori berikut:

- 1) Media belum ditampilkan.
- 2) Rekaman.
- 3) Perangkat gambar tetap.
- 4) Perangkat proyeksi senyap.

b. Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Fitria (2014, hlm. 60) menyebut kombinasi media audiovisual ini sebagai “media pembelajaran audiovisual”. Dengan kata lain, materi pembelajaran yang menggunakan suara dan visual untuk menyampaikan pesan atau informasi tentang materi pelajaran dikenal dengan materi pembelajaran audiovisual.

Menurut Djamarah dan Zain (2006 hlm. 124), media audiovisual dapat dibedakan menjadi dua jenis:

- 1) Media audiovisual tanpa suara atau media audiovisual dengan gambar dan suara.
- 2) Memindahkan materi atau media audiovisual yang mengintegrasikan gambar dan suara dalam berbagai cara, seperti film dan video.

Widyastuti & Nurhidayat dalam Iseu Synthia, Nana, dan Aan Subhan (2019, hlm. 35) membagi media ke dalam tujuh kategori, yaitu:

1. Media audio, seperti: siaran berita bahasa Jawa dalam radio, sandiwara bahasa Jawa dalam radio, tape recorder beserta pita audio berbahasa Jawa.
2. Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri
3. Media visual diam, seperti: foto, slide, gambar
4. Media visual gerak, seperti: film bisu, movie maker tanpa suara, video tanpa suara
5. Media audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara
6. Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, slide rangkai suara

7. Media audio visual gerak, seperti: film dokumenter tentang kesenian Jawa atau seni pertunjukan tradisional, video kethoprak, video wayang, video campursari.

Heinich dalam Salsabila (2022, hlm. 216) menggunakan sistem klasifikasi yang lebih sederhana dari Heinich, yaitu:

1. Media yang tidak diproyeksikan
2. Media proyeksi
3. File audio
4. Media dalam video
5. Media komputer
6. Perangkat multimedia.

Dapat disimpulkan bahwa media dapat dibagi menjadi tujuh kategori yang berbeda antara lain media audio, media visual, media audiovisual dan multimedia berdasarkan beberapa pandangan tersebut di atas tentang beberapa kategori media pembelajaran.

5. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Sutarti dalam Rustandi, Harniati, dan Kusnadi (2020 hlm. 1299) segala sesuatu yang melibatkan perangkat lunak dan teknologi yang dapat membantu siswa memahami isi materi pembelajaran disebut materi pembelajaran interaktif. Materi pembelajaran interaktif dapat menyajikan materi dengan metode pembelajaran yang memungkinkan pengguna untuk bereaksi terhadap apa yang tertulis dalam materi pembelajaran.

Menurut Surjono dalam Wilza (2022, hlm. 8) untuk mencapai tujuan pembelajaran, materi pembelajaran interaktif menggabungkan teks, grafik, video, animasi, dan elemen lainnya ke dalam program pembelajaran yang memungkinkan interaksi aktif pengguna.

Di sisi lain, menurut Suyitno dalam Paskan (2023, hlm. 12205) teks, grafik, dan simulasi dalam materi pembelajaran interaktif dapat membantu siswa belajar lebih banyak, lebih memahami topik,

dan menerapkan pengetahuan. Karena materi pembelajaran interaktif memiliki tingkat abstraksi yang tinggi dan dapat menjelaskan topik yang kompleks, maka materi pembelajaran interaktif sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran. Dapat mengemas informasi yang diberikan dalam materi pembelajaran yang berdiri sendiri sesuai minat siswa dengan menggunakan materi pembelajaran interaktif.

b. Manfaat Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Putri dan Sibuea (2014, hlm. 146), penggunaan bahan pembelajaran interaktif memiliki banyak keuntungan, Ini melibatkan pemberian kesempatan kepada siswa untuk belajar sendiri, dalam kelompok kecil atau mandiri sesuai dengan kemampuannya, sambil memperbaiki cara menjelaskannya sehingga mereka tertarik untuk belajar, bereksperimen, dll.

Penggunaan perangkat pembelajaran interaktif memiliki banyak manfaat, menurut Pujawan dalam Wahdan Wilsa (2019, hlm. 68) dalam beberapa diantaranya, siswa dapat belajar sendiri sesuai dengan kemampuannya atau dalam kelompok kecil, penjelasan materi dibuat lebih menarik agar siswa tertarik, dan sebagainya.

Menurut Daryanto (2010, hlm. 52) penggunaan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran pada umumnya memiliki keuntungan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa, membuat pembelajaran lebih interaktif, dan mengurangi waktu kelas. Siswa dapat belajar sendiri kapan saja, di mana saja, dan mungkin memiliki lebih banyak materi.

c. Indikator Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Rahmani (2014, hal. 45) mengatakan “Didalam Media Pembelajaran Interaktif terdapat 7 indikator diantaranya yaitu: 1) Kejelasan petunjuk, 2) Respon siswa, 3) Menarik perhatian siswa, 4) Efisiensi teks, 5) Kombinasi warna, 6) Teks dan tulisan dapat dibaca, 7) Kualitas tampilan gambar dan animasi”.

Menurut Mulyanta & Leong dalam Baitanu (2016, hlm. 21) mengidentifikasi empat ciri media pembelajaran interaktif yang baik

dan optimal: 1) Relevansi atau relevansi, yaitu persyaratan bahwa materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, RPP dan karakteristik siswa. 2) “Kemudahan” berarti materi pendidikan yang disebarluaskan melalui media sehingga mudah dipahami, diserap, dan diterapkan oleh peserta didik. 3) Daya tarik: Bentuk, warna, dan isi materi pembelajaran harus menarik perhatian siswa. Agar siswa tidak terseret untuk menggunakan konten, deskripsi harus jelas dan tidak ambigu. 4) Kemanfaatan berarti bahwa konten media pembelajaran tidak sia-sia atau mubazir, tetapi harus bermanfaat dan membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran baik dalam menangani indikator. Berikut adalah metrik media pembelajaran dari beberapa ahli: Menurut Pratiwi dan Meilani dalam Sitti (2021, hlm. 1918), ada lima ciri-ciri media pembelajaran yang berkualitas tinggi:

- 1) Materi pembelajaran relevan dengan tujuan pembelajaran dan ciri-ciri kepribadian siswa yang relevan atau adaptif.
- 2) Kompetensi guru sangat menentukan karena sarana pembelajaran ini memudahkan guru dalam menyampaikan ilmu kepada siswa.
- 3) Kemudahan penggunaan menunjukkan betapa mudahnya menggunakan perangkat pembelajaran ini.
- 4) Prasarana dan sarana milik sekolah dinyatakan tersedia. Sarana dan prasarana berbeda di setiap sekolah.
- 5) Kemudahan penggunaan berarti media pembelajaran harus memiliki nilai kegunaan, dalam arti harus membantu siswa memahami materi.

C. Penelitian Yang Relevan

Belum banyak penelitian tentang bagaimana kreativitas guru memengaruhi motivasi belajar siswa kelas lima, tetapi temuan berikut ini penting:

Pertama Arman Berkat Cristian Waruwu dan Debora Sitinjak (2022) dalam penelitian yang berjudul "Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia",

dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang mereka gunakan untuk melakukan penelitian berjudul “Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia” dengan menggunakan metode pemeriksaan data triangulasi dan sumber pendukung. teori. Nilai rata-rata pre-test dalam penelitian ini adalah 81,18 dan nilai rata-rata post-test adalah 96,41. Dapat dikatakan, menggunakan media interaktif meningkatkan pemahaman siswa 15%. Dalam kategori ini, nilai n-gainnya adalah 0,8. Singkatnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif meningkatkan keinginan siswa untuk belajar secara online. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui pembelajaran multimedia interaktif, visualisasi pengetahuan yang menarik melalui grafik, animasi, audio dan video.

Kedua Maharani, Rini, and Sugiman (2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *post-test* rata-rata kelas eksperimen dengan media interaktif animasi berbeda dengan nilai rata-rata kelas kontrol tanpa media interaktif animasi. Kelas eksperimen memiliki skor rata-rata 82,525, sedangkan kelas kontrol memiliki skor rata-rata 77,700. Menurut uji hipotesis, nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ sebesar $3,914 > 2,024$, yang berarti bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen menunjukkan bahwa animasi interaktif lebih besar pengaruhnya terhadap minat belajar matematika siswa.

Ketiga oleh Wulandari (2020) dengan judul “MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA BELAJAR MATEMATIKA DI SMP 1 BUKIT SUNDI”. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memberikan pengaruh positif terhadap pembentukan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika.

Keempat oleh Anggraeni et al. (2021) dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa nilai *post-test* rata-rata kelas eksperimen dengan media interaktif animasi berbeda dengan nilai rata-rata kelas kontrol tanpa media interaktif animasi. Skor rata-rata pada kelas kontrol sebesar 26,85 dan rata-rata kelas eksperimen sebesar 38,19 dengan nilai maksimal 44,0. Dan nilai 0,65 tergolong sedang dalam kriteria gain faktor.

Kelima Oleh Sari dan Harjono (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD”. Hasil penelitian respon lembar angket siswa memiliki hasil validitas rata-rata r hitung tingkat validasi angket minat belajar siswa sebesar 0,598, maka pernyataan tersebut dinyatakan valid. Dan untuk hasil realibilitasnya sebanyak 0,925 termasuk ke dalam kategori sangat baik dengan Dari pengujian yang sudah dilakukan media interaktif berbasis Articulate Storyline ini layak digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa untuk menumbuhkan minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

D. Kerangka Pemikiran

Pendidikan yang berkualitas didasarkan pada proses pembelajaran. Karena guru terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, guru atau pendidik adalah komponen yang paling penting. Untuk menghasilkan pendidikan yang baik dan mencapai tujuan pendidikan, proses pembelajaran harus terarah, direncanakan, dan sistematis. Pada akhirnya, hal ini akan menciptakan lebih banyak sumber daya manusia dan pendidikan yang berkualitas. Siswa lebih termotivasi untuk belajar dan cenderung tampil lebih baik ketika minat belajar tinggi.

Namun hasil observasi yang dilakukan secara langsung didapati hasil bahwa dalam proses pembelajaran terhadap hambatan salah satunya kurangnya minat terhadap proses belajar. Fenomena-fenomena tersebut terjadi karena masih ada guru yang menggunakan metode maupun media yang masih konvensional sehingga kurang menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif, yang

dapat diartikan sebagai kombinasi media berbasis visual dan audio, adalah salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk mengajar.

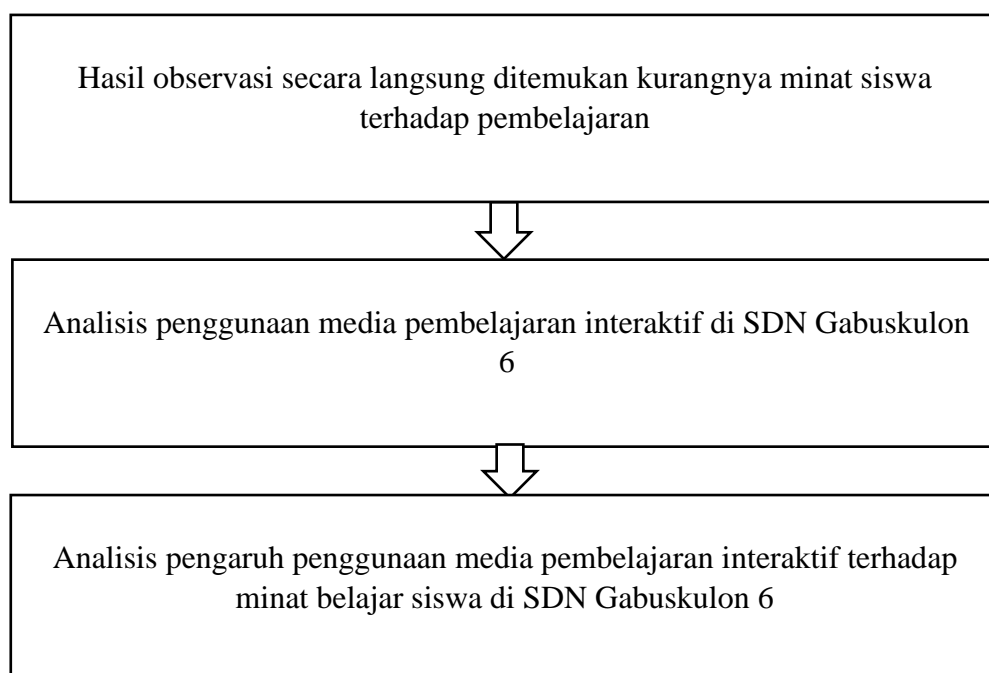
Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Disamping itu memiliki manfaat terhadap pembelajaran yaitu pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik, metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga, Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.

Kurangnya minat terhadap pembelajaran di SDN Gabuskulon 6 yang ingin di gali lebih dalam untuk dicari seberapa besar efektivitas media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Untuk meninjau permasalahan tersebut peneliti melakukan penelitian dengan melakukan pengamatan atau observasi secara langsung. Untuk menggali lebih dalam permasalahan tersebut, peneliti melakukan penyebaran angket/kuisisioner kepada siswa kelas V dan Lembar Observasi. Penyebaran angket di lakukan untuk mengetahui berapa besar minat siswa terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif tersebut dan lembar observasi untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif di SDN Gabuskulon 6.

Pada tahap akhir peneliti melakukan analisis dari hasil observasi dan angket. Hasil analisis observasi akan dilihat bagaimana hasil

penggunaan media pembelajaran interaktif di SDN Gabuskulon 6, Sedangkan hasil angket akan diolah untuk melihat pengaruh antara variable X (penggunaan media pembelajaran interaktif) terhadap Y (minat belajar siswa). Keseluruhan dari hasil analisis dapat dibuat kesimpulan terkait bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif dan seberapa besar pengaruh terhadap minat belajar siswa.

Bagaimana media pembelajaran interaktif mempengaruhi minat belajar siswa diuraikan di sini:



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran Penelitian

E. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut Mukhtazar (2020, hlm. 57) mengatakan bahwa “secara umum asumsi adalah suatu tanggapan atau dugaan sementara yang belum dapat dibuktikan kebenarannya dan membutuhkan pembuktiannya secara langsung. Asumsi dapat diartikan juga sebagai memperkirakan suatu keadaan tertentu yang belum terjadi”.

Menurut Latri Aras, Satriani DH, Muhammad Amran (2022, hlm. 102), strategi terbaik untuk mempromosikan keterlibatan siswa adalah merancang program pendidikan yang menilai siswa menggunakan teknik

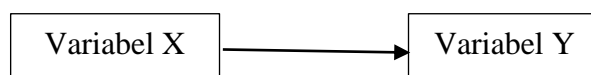
penilaian modern dan memperkaya lingkungan belajar mereka. Guru harus kreatif dalam mengawasi berbagai permasalahan siswa. Siswa tidak mau belajar terus-menerus, sehingga sumber daya atau penunjang belajar harus disediakan untuk merangsang minat dan mempertahankan partisipasi terhadap mata pelajaran. Menurut Supriyono (2018, hlm. 47), “ada tiga alasan mengapa media pendidikan sangat penting untuk pembelajaran di sekolah dasar: (1) Di kelas, siswa terus memikirkan istilah-istilah tertentu; (2) Penggunaan bahan ajar dapat merangsang minat belajar siswa. (3) Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang berharga ketika menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan keyakinan tersebut di atas, peneliti mengusulkan bahwa menerapkan media pembelajaran interaktif dapat mempengaruhi minat belajar siswa, khususnya untuk anak sekolah dasar yang masih fokus pada materi konkrit.

2. Hipotesis

Kata "hipotesis" berasal dari kata Yunani "*Hupo*," yang berarti "*sementara*," dan "*Thesis*," yang berarti "pernyataan atau teori." Hipotesis, menurut Creswell D dan Creswell J (2017, hlm. 231) hipotesis adalah gagasan yang digunakan dalam penelitian kuantitatif di mana orang berpikir atau memprediksi hasil dari kualitas tertentu atau hubungan antar karakteristik.

Hipotesis adalah jawaban singkat atas pertanyaan yang diajukan oleh seorang peneliti dan didefinisikan sebagai studi teoritis atau latar belakang yang memerlukan penyelidikan lebih lanjut untuk menjadi akurat. Hipotesis yang diajukan oleh penulis dapat dilihat pada pernyataan berikut.



Gambar 2.2 Ilustrasi Hipotesis Penelitian

Sumber Sugiyono, 2017, hlm. 42

Keterangan:

Variabel X = Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Variabel Y = Minat Belajar Siswa

Menurut rumusan masalah pertama, maka hipotesisnya adalah bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran di SDN Gabuskulon 6 dapat berpengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Ho : Penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran di SDN Gabuskulon 6 tidak dapat berpengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Ha : Penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran di SDN Gabuskulon 6 dapat berpengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut rumusan masalah kedua, maka hipotesisnya adalah bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas V SDN Gabuskulon 6 Kabupaten Indramayu.

Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa di kelas V SDN Gabuskulon 6 Kabupaten Indramayu

Ha: Ada nya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas V SDN Gabuskulon 6 Kabupaten Indramayu