

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memainkan peran penting dalam mendukung kemajuan suatu bangsa. Selain itu, untuk membentuk manusia yang memiliki kemampuan dan kualitas unggul, maka diperlukan adanya pendidikan yang dapat membangun keterampilan dan pengetahuan. “Pendidikan merupakan serangkaian kegiatan komunikasi antara guru dan peserta didik dalam mengembangkan potensi baik secara fisik, moral, pengetahuan, sikap, emosi, keterampilan, dan sosial” (Triwiyanto. 2017, hlm. 171).

Berdasarkan tim penyusun (2002, hlm. 2) undang undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan nomor. 20 , bab 1 mengenai ketentuan umum, pasal 1 ayat 1, bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu.

Dalam ayat Surat Al Mujadalah ayat 11

بِأَيْمَانِ الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَهُمْ تَقَسَّحُوا فِي الْمَجَlisِ فَأَفْسَحُوا يَوْسَعَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ اشْتُرُوا فَأَنْشَرُوا
يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْهُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat, dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Dengan demikian, pendidikan harus menjadi prioritas utama dalam masyarakat, karena hanya dengan pendidikan yang berkualitas dapat

membentuk generasi yang cerdas, terampil, dan berakhlak mulia, sehingga dapat memajukan bangsa dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat.

Sementara itu, pembelajaran merupakan bentuk interaksi, integrasi dan interkoneksi antara pendidik dengan peserta didik yang dalam pelaksanaannya mengacu kepada instrumen yang telah ditetapkan yaitu sebuah kurikulum. Pembelajaran dilaksanakan dengan tujuan agar terjadinya perubahan kearah yang lebih baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sehingga, dari hasil pembelajaran itu, dapat diperoleh beberapa fungsi seperti fungsi secara sosiologis maupun psikologis. Keberhasilan anak didik menggapai tujuan Pendidikan sedikit banyak ditandai dengan keberhasilan mereka dalam kegiatan belajar dan pembelajaran (Sutiah, 2020, hlm. 2). Pendidikan berada dimasa (*knowledge age*) yaitu pada abad 21, pada masa tersebut perkembangan teknologi yang disertai dengan pengetahuan sudah berkembang dengan pesat. Permasalahan pendidikan sering ditemui pada proses pembelajaran di kelas seperti kurangnya variasi model pembelajaran, metode, media, dan teknik pembelajaran (Hermutaqqien, 2022, hlm. 24-29).

Pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan apabila di dalam prosesnya terdapat suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, dan bangkitnya minat belajar. Secara umum faktor yang mempengaruhi belajar dapat dibedakan menjadi dua golongan yaitu faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar peserta didik) adalah hal-hal yang menjadi daya tarik peserta didik dari luar, seperti ketersediaan sarana prasarana atau sarana, motivasi dari keluarga, motivasi dari guru, serta kondisi lingkungan. Faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik) adalah hal-hal yang membangkitkan minat peserta didik itu sendiri, seperti perhatian peserta didik terhadap pembelajaran, rasa ingin tahu seorang peserta didik, kebutuhan seorang peserta didik dan minat seorang peserta didik (Ali, 2014, hlm. 67).

Menurut Nurhasanah & Sobandi (2016, hlm. 130-131) minat belajar dapat dikatakan apabila peserta didik memiliki rasa tertarik pada suatu pembelajaran, maka dengan sendirinya peserta didik tersebut memiliki rasa suka pada pembelajaran tersebut. Ketika peserta didik memiliki rasa suka dan tertarik terhadap suatu pelajaran maka peserta didik tersebut akan rajin belajar

dan memiliki rasa semangat ketika mengikuti proses pembelajaran dengan begitu peserta didik akan memahami ilmu yang dipelajarinya. Menurut Susanto (dalam Wainingrum, 2014, hlm. 317) “minat belajar merupakan faktor penting dalam suatu pembelajaran karena memegang peranan langsung dalam memberikan pengaruh yang besar terhadap keberhasilan belajar”. Peserta didik dengan tingkat minat belajar yang tinggi terhadap suatu pembelajaran akan lebih bersungguh-sungguh dan fokus dalam belajar jika dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki minat belajar rendah.

Kenyataan dilapangan berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan peserta didik kelas IV SD Negeri 008 Mohammad Toha pada tanggal 5-6 November 2024 diketahui pada mata pelajaran IPAS minat belajar peserta didik kelas IV masih rendah, hal ini dikarenakan guru memberikan pembelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan model yang klasik dan terus menerus tanpa ada perkembangan dan mengikuti zaman, sehingga peserta didik sering merasa membosankan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian untuk menghadapi suatu permasalahan yang terjadi pada kenyataan dilapangan berdasarkan hasil observasi maka hendaknya melakukan penggunaan model dan media yang dapat meningkatkan minat belajar.

Berdasarkan penelitian yang diperoleh Mudmaimah (2016, hlm. 4) Minat belajar IPAS siswa meningkat dan sudah mencapai kriteria yang telah ditetapkan. Berdasarkan, maka maka dapat dikatakan bahwa keberhasilan proses belajar menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek sudah terlaksana dan mengalami peningkatan, berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan minat. Minat belajar peserta didik yang rendah serta suasana belajar yang kurang nyaman dan kurang bermakna dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Sebagian besar guru saat ini sangat jarang menggunakan media pembelajaran, guru cenderung fokus pada satu sumber yaitu buku, sehingga peserta didik sulit memahami materi yang abstrak. Rendahnya minat belajar peserta didik disebabkan oleh pola pembelajaran monoton guru.

Pola pembelajaran yang monoton perlu diubah dengan model pembelajaran yang inovatif secara terus-menerus, sehingga menyebabkan

kejemuhan dan menurunkan minat belajar. Oleh karena itu, diperlukan perubahan dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar IPAS peserta didik.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) adalah ilmu yang mempelajari peristiwa alam, sering disebut sebagai "natural science". IPAS memahami fenomena alam melalui observasi, eksperimen dan penelitian. IPAS adalah suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematik, dan penggunaannya secara umum terbatas pada gejala gejala alam, perkembangan IPAS tidak hanya ditandai oleh adanya fakta, tetapi juga oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. Dengan demikian, Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) memiliki peran yang sangat penting dalam memahami dan menjelaskan fenomena alam, sehingga sangatlah tepat jika IPAS menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD).

Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar (SD) adalah mata pelajaran pokok yang menjadi fondasi untuk melanjutkan studi IPAS di jenjang berikutnya. Pembelajaran ini memperkenalkan peserta didik pada pengetahuan alam sekitar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) telah banyak dikemukakan. Menurut Trianto (dalam Munthe 2019, hlm. 5) mendefinisikan IPAS adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah. Menurut Sulthon (2016, hlm. 2) Pembelajaran IPAS tidak bisa dengan cara menghafal atau pasif mendengarkan guru menjelaskan konsep namun peserta didik sendiri yang harus melakukan pembelajaran melalui percobaan, pengamatan maupun bereksperimen secara aktif yang akhirnya akan terbentuk kreativitas dan kesadaran untuk menjaga dan memperbaiki gejalagejala alam yang terjadi untuk selanjutnya membentuk sikap ilmiah yang pada gilirannya akan aktif untuk menjaga kestabilan alam ini secara baik dan lestari.

Tercapainya tujuan pembelajaran IPAS ditentukan oleh minat dan hasil belajar peserta didik. Kegiatan belajar yang nyaman dan menyenangkan meningkatkan minat peserta didik, sehingga mencapai pemahaman dan hasil

belajar yang optimal. Dengan demikian guru berperan penting dalam mencapai hal ini dengan mengembangkan model dan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan aktif.

Salah satu model pembelajaran yang membuat kenyamanan dan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran IPAS adalah Model *Project Based Learning* (PJBL). Model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kegiatan proyek sebagai media belajar peserta didik untuk memperoleh dan mengembangkan pemahaman mereka dengan output berupa produk (Khoiruddin dan Suwito, 2021, hlm. 41). Sementara menurut Uum (2016, hlm. 137) mengatakan bahwasanya Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Model *Project Based Learning* dapat membantu peserta didik melakukan proses belajar aktif melalui eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan pengolahan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode yang efektif memanfaatkan masalah nyata sebagai titik awal pengembangan pengetahuan dan pengalaman praktis. Dengan demikian, model pembelajaran ini memiliki kelebihan tidak hanya membantu peserta didik memahami materi tetapi juga merangsang minat belajar peserta didik dengan melibatkan mereka dalam pengalaman belajar yang nyata dan berorientasi pada hasil.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dan diperoleh oleh Tusyadi, N. A., Erwin, E., & Pranata, K. (202, hlm. 1662-1663) dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPAS dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Selain dapat mengoptimalkan minat belajar IPAS, model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki pengaruh yang baik dan bermanfaat, karena model ini menekankan agar peserta didik tidak pasif dan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan Model *Project Based Learning* (PJBL) dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran IPAS sehingga lebih menyenangkan, lebih aktif, dan dapat meningkatkan terhadap minat belajar peserta didik dengan berbantuan

"*Macromedia Flash*". Penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) sangat efektif dengan media *Macromedia Flash*, yang dapat meningkatkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Macromedia Flash merupakan *software* yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vector dengan hasil yang mempunyai ukuran yang kecil. *Macromedia Flash* ini diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet (*online*). Tetapi pada perkembangannya banyak digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bukan berbasis internet (*offline*). Dengan *Actions script* yang dibawanya dapat digunakan untuk mengembangkan game atau bahan ajar seperti kuis atau simulasi. Menurut Prasetyo & Prasojo (2016, hlm. 58) *Macromedia Flash* atau *Adobe Flash* merupakan sebuah program aplikasi yang mampu menciptakan multimedia interaktif yang menarik seperti game, presentasi, web, animasi pembelajaran, bahkan pembuatan film, yang memiliki fasilitas yang sangat bagus dalam menghasilkan suatu animasi. Penggunaan *Macromedia Flash* sebagai media pembelajaran, bermanfaat bagi guru sebagai alat bantu dalam menyiapkan bahan ajar dan menyelenggarakan pembelajaran. Media ini juga dapat memancing stimulus siswa agar dapat memanipulasi konsep-konsep serta dapat mengetahui bentuk nyata konsep matematika yang abstrak. Melalui *Macromedia Flash*, proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik (Sylvia, 2022, hlm. 1519).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Syamsinar, S., Safei, S., Yaumi, M., & Basam, F. (2023, hlm. 106-107) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Berbasis *Macromedia Flash* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV Di SDN NO. 95 MANJANGLOE." menyatakan bahwasnya terdapat pengaruh menggunakan media berbasis *Macromedia Flash* terhadap minat belajar peserta didik. Minat belajar peserta didik kelas IV SDN No. 95 Manjang Loe tanpa menggunakan *Macromedia Flash* menunjukkan rata-rata hasil belajar yang didapat adalah 61,33 dengan kategori sedang yang menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik tidak ada terlalu tinggi dan juga terlalu rendah. Sedangkan minat belajar peserta didik kelas IV SDN No. 95 Manjang Loe dengan menggunakan *Macromedia Flash*

menunjukkanrata-rata hasil belajar adalah 78,1 dengan kategori tinggi yang menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik tidak ada yang rendah.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti temotivasi melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar IPAS peserta didik melalui judul "Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan *Macromedia Flash* Terhadap Minat Belajar IPAS Peserta didik di Kelas IV Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pada proses pembelajaran IPAS terdapat peserta didik yang minat belajar rendah, dikarenakan kurangnya variasi penggunaan model pembelajaran oleh guru.
2. Pada proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan media pembelajaran IPAS, sehingga berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka permasalahan utama dalam penelitian ini, adalah:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan *Macromedia Flash* terhadap minat belajar IPAS peserta didik di kelas IV SD?
2. Bagaimana pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan *Macromedia Flash* terhadap minat belajar IPAS peserta didik di kelas IV SD?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan utama dalam penelitian ini, adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan *Macromedia Flash* terhadap minat belajar peserta didik di kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan *Macromedia Flash* terhadap minat belajar IPAS peserta didik di kelas IV SD.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil pada penelitian, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara umum, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan tentang penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan *Macromedia Flash* terhadap minat belajar peserta didik di kelas IV SD.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

a. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan menambah kemampuan dan menulis menambah pengalaman dalam menerapkan model *Project Based Learning* berbantuan *Macromedia Flash* secara langsung di kelas.

b. Bagi Peserta didik

Dapat meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok dengan penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan *Macromedia Flash* terhadap minat belajar IPAS peserta didik di kelas IV SD.

c. Bagi Guru

Dapat menjadi masukan, menambah wawasan dan pengalaman guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenang bagi Peserta didik melalui model *Project Based Learning* berbantuan *Macromedia Flash*.

d. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi sekolah terutama dalam rangka perbaikan system pembelajaran terutama berhubungan dengan model *Project Based Learning* berbantuan *Macromedia Flash*.

F. Definisi Operasional

Dalam upaya menghindari kekeliruan, maka penulis mendeskripsikan tentang variabel-variabel yang telah ditentukan.

1. Model *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan desain, pengembangan, dan penyelesaian proyek sebagai inti pembelajaran. Model ini melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah, sekaligus memberikan peluang mereka untuk mengkonstruksi belajar mereka sendiri (Fatmawati, 2023, hlm. 21). Menurut Khairuddin dan Suwito (2021, hlm. 41):

“*Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada Peserta didik untuk berperan aktif dalam menyampaikan materi ajar ataupun gagasan kepada peserta didik lainnya dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengesankan, penanaman konsep yang melekat serta meningkatkan pemahaman dan aktivitas peserta didik dalam belajar”.

Fathurrohman (2016, hlm. 119) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis proyek yakni model pembelajaran yang berbasis proyek atau kegiatan agar tercapai kompetensi sikap, pengetahuan serta keterampilan. Pembelajaran ini selain peserta didik memahami suatu hal tetapi juga dapat menghasilkan produk yang bermakna dan bermanfaat. Sedangkan menurut Isriani (2015, hlm. 5) menjelaskan secara sederhana mengenai pembelajaran berbasis proyek yakni model pembelajaran yang memberikan kesempatan pada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Model *Project Based Learning* dirancang untuk menangani permasalahan kompleks melalui pendekatan inovatif. Model ini mendorong pembelajaran kontekstual melalui kegiatan kompleks yang membutuhkan pengamatan dan eksplorasi mendalam,

sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah secara nyata. Model *Project Based Learning* secara langsung melibatkan peserta didik dalam menghasilkan suatu proyek sehingga memberikan peluang kepada peserta didik dalam menentukan topik, melakukan dan menyelesaikan sebuah proyek atau produk (Hakim, 2022, hlm. 606)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwasanya *Project Based Learning* itu adalah model pembelajaran yang membuat Peserta didik aktif dalam proses belajar dengan mengerjakan proyek yang nyata. Dengan cara ini, peserta didik bisa mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, dan menghasilkan produk yang bermakna. Model ini juga membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga Peserta didik bisa lebih mudah memahami konsep dan meningkatkan aktivitas belajar mereka.

2. Media *Macromedia Flash*

Macromedia Flash adalah platform multimedia dan perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan animasi, game, dan aplikasi pengayaan internet yang dapat dilihat, dimainkan, dan dijalankan di *Adobe Flash Player* (Masykur, 2017, hlm. 177-186). *Macromedia Flash* merupakan aplikasi perangkat lunak untuk pengembangan *web* yang mencakup berbagai elemen, seperti animasi, suara, serta fitur interaktif, dengan memanfaatkan perangkat lunak ini, proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal (Asmara, N.Y, 2024, hlm. 48).

Macromedia Flash merupakan suatu aplikasi multimedia dan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat animasi sebagai penunjang dalam proses pembelajaran interaktif di sekolah (Pratiwi, 2019, hlm. 124). *Macromedia flash* merupakan *software* yang tepat untuk membuat sajian *visual* yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar dan suara. *Software* ini cukup handal dalam pembuatan berbagai macam aplikasi *tutorial* yang interaktif dan menarik (Khairani dan Febrinal, 2016, hlm. 96). Berbagai jenis konten seperti animasi, termasuk game, manual interaktif, presentasi produk, dan kartun, biasanya dibuat dengan menggunakan aplikasi ini. Karena *Macromedia Flash* memungkinkan guru untuk mengintegrasikan banyak media

sekaligus, membuat informasi menjadi lebih interaktif, aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat media yang menarik. *Macromedia Flash* adalah *software* yang dapat membuat gambar dan menganimasikannya. *Macromedia Flash* sangat mudah dipelajari dan dapat difungsikan sebagai pembuat multimedia interaktif baik itu dalam bentuk presentasi, *game*, pembuatan film, dan membangun *web* (Daniar, 2022, hlm. 647).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwasanya *Macromedia Flash* adalah *platform* multimedia dan kontrol *mouse* untuk membuat animasi, permainan, dan aplikasi internet. Hal ini memungkinkan pengguna untuk membuat aplikasi unik, animasi interaktif, presentasi, dan aktivitas lainnya. *Macromedia Flash* adalah perangkat lunak yang memungkinkan komunikasi *grafis* dan interaktif. Alat multimedia yang mendukung pembelajaran *audio* dan *visual*, dan metode pembelajarannya melibatkan penggunaan kontrol *mouse* dan *mouse* untuk mengumpulkan data seperti gambar, video, dan grafik.

3. Minat Belajar

Minat merupakan suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikannya lebih lanjut. Ketika seseorang memiliki minat yang kuat terhadap sesuatu, mereka cenderung memberikan perhatian yang lebih besar dan merasa lebih senang ketika terlibat dengan objek tersebut. Sebaliknya, jika objek tersebut tidak menimbulkan perasaan senang atau tidak menarik, maka minat seseorang akan menurun. Minat belajar adalah daya gerak yang mendorong seseorang untuk menyenangi atau tertarik dalam belajar. Minat tidak timbul secara tiba-tiba, tetapi muncul akibat partisipasi, pengalaman, atau kebiasaan pada waktu belajar (Mustajab, 2023, hlm. 22). Minat belajar ialah rasa kesukaan dan ketertarikan terhadap sesuatu atau suatu kegiatan tanpa ada yang mengetahuinya. Dalam kaitannya dengan belajar, minat belajar siswa erat kaitannya dengan kepribadian, motivasi, aktualisasi diri, konsep diri atau identifikasi diri, keturunan, dan pengaruh eksternal atau lingkungan (Salsabila, 2022, hlm. 19). Minat belajar yang tinggi dapat membuat seseorang lebih mudah memahami dan mengingat informasi, serta lebih

termotivasi untuk mencapai tujuan mereka, ciri – ciri minat belajar dapat dilihat dari keinginan yang kuat untuk menaikan kualitas dirinya. Dengan demikian, minat belajar yang tinggi dapat membantu seseorang mencapai kesuksesan dalam bidang akademis dan karir mereka. Menurut Rohaeti (2018, hlm. 28) dalam membangkitkan minat peserta didik akan terdorong untuk belajar manakala mereka memiliki minat untuk belajar. Oleh sebab itu, mengembangkan minat belajar peserta didik merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan minat belajar.

Menurut Syahputra (dalam Chusna, 2023, hlm. 3) minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (warga belajar) terhadap proses belajar yang dijalaniya yang kemudian ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam mengikuti proses belajar yang ada. Minat belajar akan terdorong apabila bahan pelajaran mempunyai hubungan sesuai dengan kebutuhan mereka, melihat perkembangan, tingkat pengalaman dan kemampuan siswa, serta model dan metode pembelajaran yang variatif (Prihatini, 2017, hlm. 174).

Dapat disimpulkan bahwasanya minat belajar adalah suatu tingkah laku Peserta didik dalam melaksanakan keinginannya dengan sepenuh hatinya, minat belajar itu merupakan sebuah kunci untuk mencapai kesuksesan. Dengan memiliki minat belajar yang kuat, kita bisa mencapai tujuan kita dan menjadi lebih baik. Minat belajar yang tinggi membuat kita lebih termotivasi dan lebih mudah memahami informasi, sehingga kita bisa mencapai kesuksesan dalam bidang akademis dan karir kita. Dengan demikian, penting untuk kita mengembangkan minat belajar kita dan membuatnya menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi ini dibuat untuk memudahkan penulisan dan pemahaman skripsi. Dengan sistematika yang jelas, penulis dapat menyusun skripsi dengan lebih terstruktur dan mudah dipahami. Hal ini dapat membantu penulis untuk mengatur ide dan gagasan dengan lebih baik. Adapun sistematika skripsi berdasarkan rujukan dari Tim Penyusun Buku Panduan KTI FKIP UNPAS (2024, hlm 10), sebagai berikut:

a) Bab I Pendahuluan

Pendahuluan bermaksud mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah. Esensi dari bagian pendahuluan ini adalah pernyataan tentang masalah penelitian. Bagian pendahuluan skripsi berfungsi sebagai pengantar untuk memperkenalkan masalah penelitian dan memberikan gambaran tentang arah pembahasan. Pendahuluan memuat pernyataan tentang masalah penelitian yang timbul karena kesenjangan antara harapan dan kenyataan.

b) Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Kajian teori berisi deskripsi teoretis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Melalui kajian teori peneliti merumuskan definisi konsep. Kajian teori dilanjutkan dengan perumusan kerangka pemikiran yang menjelaskan keterkaitan dari variable variabel yang terlibat dalam penelitian. Dengan demikian, kajian teori bukan hanya menyajikan teori yang ada, tetapi juga mengungkapkan alur pemikiran peneliti tentang masalah yang diteliti dan dipecahkan dengan ditopang atau dibangun oleh teori-teori, konsep, kebijakan dan peraturan yang ada.

c) Bab III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan yang memperoleh simpulan. Bab ini berisi hal-hal berikut: a) pendekatan penelitian, b) desain penelitian, c) subjek dan objek penelitian, d) pengumpulan data dan instrumen penelitian, e) teknik analisis data, dan f) prosedur penelitian.

d) Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab temuan hasil penelitian menyajikan dua hal utama, yaitu temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian. Bab ini berisi uraian tentang data, hasil pengolahan data, dan analisis hasil pengolahan data, serta pembahasan terhadap hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis penelitian. Pembahasan hasil penelitian harus memperhatikan faktor-faktor yang berkaitan atau memengaruhi variabel independen, serta menyajikan hasil uji normalitas data sebelum melakukan uji hipotesis.

e) Bab V Simpulan dan Saran

Simpulan adalah bagian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian, yang harus menjawab rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Simpulan dapat ditulis dengan cara butir demi butir atau uraian padat, dan harus merangkum semua hasil dan temuan penelitian. Sementara itu, saran adalah rekomendasi yang ditujukan kepada berbagai pihak, seperti pembuat kebijakan, pengguna, peneliti lain, atau pemecah masalah di lapangan, yang bertujuan untuk memberikan follow up dari hasil penelitian.

f) Bab VI Daftar Pustaka dan Lampiran

Daftar pustaka adalah daftar yang berisi sumber-sumber yang digunakan sebagai acuan dalam pengumpulan data, analisis, dan penyusunan skripsi. Sumber-sumber ini dapat berupa buku, jurnal ilmiah, majalah ilmiah, artikel di dalam majalah atau surat kabar, atau artikel di dalam kumpulan karangan (antologi), atau artikel pada *website*. Sementara lampiran adalah keterangan atau informasi tambahan yang dianggap perlu untuk menunjang kelengkapan skripsi. Lampiran dapat berupa korpus data, kuesioner, tabel, bagan, gambar, dokumentasi penting lainnya yang tidak dapat dimasukkan ke dalam uraian karena mengganggu penyajian.