

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan seseorang untuk memahami dan menyerap informasi hasil belajar dengan tujuan mengubah perilaku melalui perolehan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai positif. Perubahan ini tercermin dalam kehidupan sehari-hari, peningkatan kualitas pribadi dan kontribusi terhadap masyarakat. Pembelajaran bisa dilakukan dimana saja. Hal ini mencakup sekolah, rumah, museum, lembaga penelitian, hutan, dan tempat lainnya. Proses pembelajaran sangat bergantung pada upaya dan partisipasi siswa. Hal ini menentukan apakah pembelajaran terjadi secara efektif atau tidak (Muzakki et al., 2022 : 75).

Pembelajaran dan pengetahuan sangat penting bagi seluruh umat manusia. Melalui proses belajar, seseorang memperoleh ilmu pengetahuan, memperluas wawasannya, mengembangkan kemampuan membedakan mana yang benar dan mana yang salah, serta memahami apa yang mampu dan tidak dapat dilakukannya. Seseorang yang banyak belajar mempunyai cara pandang yang lebih komprehensif terhadap berbagai permasalahan dalam hidup dan mengetahui cara mengatasinya (Afiifah & Yahya, 2020 : 88).

Menurut Al-Ghazali dalam (Deswimar, 2021 : 84) Pendidikan humanistik dan pendidikan ketuhanan adalah dua cara untuk menerapkan gagasan pembelajaran. Pendidikan humanistik adalah proses belajar di bawah bimbingan manusia, biasanya menggunakan indera manusia. Sebaliknya, pendidikan ketuhanan merupakan proses belajar mengajar yang menitikberatkan pada pencarian ilmu pengetahuan untuk mengubah perilaku. Ajaran Ilahi, sebaliknya, merupakan instruksi langsung dari Allah kepada hamba-hamba pilihan-Nya, termasuk para nabi dan rasul-Nya, untuk menerima dan melaksanakan perintah-perintah-Nya dengan penuh ketaatan dan keikhlasan jalan yang benar (Andi & Taufiq, 2023 : 8).

Harold Spears menjelaskan bahwa belajar melibatkan berbagai aktivitas seperti mengamati, membaca, meniru, mencoba sendiri, mendengarkan, dan mengikuti instruksi. Dengan kata lain, belajar bukan sekedar mengumpulkan dan menghafal informasi. Selain itu, perilaku masyarakat dan cara mereka berinteraksi dengan lingkungan akan berubah. Pembelajaran meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan beradaptasi, dan pemahaman serta respons terhadap berbagai situasi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Peri & Karimah, 2022 : 92).

Berdasarkan definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah proses memperoleh pengetahuan dan pemahaman melalui interaksi siswa dan lingkungannya. Proses ini mengarah pada perubahan di berbagai tingkat, termasuk kognitif, afektif, dan psikomotorik, dan berhubungan dengan kepentingan pribadi yang berkelanjutan. Adapun kewajiban belajar menuntut ilmu terdapat didalam Al-Qur'an pada Q.S Al-Jumu'ah ayat 2, yaitu :

هُوَ الَّذِي بَعَثَ فِي الْأُمِّيِّينَ رَسُولًا مِنْهُمْ يَتْلُو عَلَيْهِمْ آيَاتِهِ وَيُزَكِّيهِمْ وَيُعَلِّمُهُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَإِنْ كَانُوا مِنْ قَبْلُ لَفِي ضَلَالٍ مُّبِينٍ ﴿٢﴾

Artinya : “Dialah yang mengutus seorang Rasul (Nabi Muhammad)

kepada kaum yang buta huruf dari (kalangan) mereka sendiri, yang membacakan kepada mereka ayat-ayatNya, menyucikan (jiwa) mereka, serta mengajarkan kepada mereka kitab (Al-Qur'an) dan hikmah (Sunnah), meskipun sebelumnya mereka benar-benar dalam kesesatan yang nyata”.

Ayat di atas menunjukkan bahwa Allah SWT meminta hamba-Nya untuk belajar. Nabi Muhammad SAW diutus ke Bumi untuk mengajarkan ayat-Nya kepada orang-orang yang buta huruf. Meskipun mereka berada dalam kesesatan, Nabi Muhammad SAW juga ditugaskan untuk menyucikan jiwa mereka dan mengajarkan Al-Quran dan hikmah kepada mereka. Ajaran dalam membuka jalan bagi manusia untuk mencapai pencerahan, bergerak dari kehancuran menuju cahaya ilmu dan iman. Selanjutnya dijelaskan dalam hadist Rasulullah SAW tentang kewajiban menuntut ilmu atau belajar, yaitu :

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَمُسْلِمَةٍ

Artinya : “Dari Anas bin Malik berkata : Rasulullah shallallahu alaihi wasallam bersabda : “Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim, baik laki-laki maupun perempuan. (H.R. Ibnu Majah).

Hadits di atas menunjukkan bahwa Rasulullah SAW menegaskan bahwa seluruh umat Islam baik laki-laki maupun perempuan tanpa terkecuali wajib menuntut ilmu atau mencari ilmu. Hal ini menunjukkan pentingnya ilmu Islam sebagai landasan hidup yang bertakwa dan bermanfaat, baik bagi diri sendiri maupun orang lain..

Belajar merupakan suatu kegiatan yang sangat penting bagi setiap orang untuk mempelajari atau mencapai sesuatu. Melalui proses belajar, kita mendapatkan banyak pengalaman dan menyadari bahwa tidak ada keberhasilan atau hasil yang instan di dunia ini. Proses belajar membawa perubahan pada diri seseorang melalui usaha dan komitmen.

2.1.2 Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan minat seseorang untuk memperhatikan dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Minat mencerminkan kecenderungan intelektual seseorang dan biasanya disertai dengan perasaan senang. Ketertarikan tersebut tidak muncul secara tiba-tiba dan spontan. Melainkan berkembang sebagai hasil partisipasi, pengalaman dan kebiasaan yang diperoleh selama proses belajar dan bekerja (Kartika et al., 2019 : 118). Minat belajar sangat penting dalam proses pembelajaran. Apabila siswa tertarik maka pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Namun, anak terkadang kehilangan konsentrasi saat belajar, hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya minat. Penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya menarik dan relevan, tetapi juga memberikan dorongan yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. (Harianja & Sapri, 2022 : 1325).

Menurut Slameto dalam (Syahfitri & Rambe, 2023 : 140), Minat adalah kecenderungan seseorang terhadap sesuatu yang disukainya, yang menimbulkan perasaan senang, terpesona, atau keingintahuan yang kuat

terhadap hal tersebut. untuk tertarik pada sesuatu. Ini mengacu pada perasaan jiwa menginginkan sesuatu. Ingat kegiatan dan acara.. Menurut Jessica McGregor Johnson, (Agustinus, 2014 : 6) Minat sangat penting dalam proses belajar karena mempengaruhi komitmen dan kemauan seseorang untuk mengikuti suatu kegiatan. Harlock juga berpendapat bahwa minat memegang peranan penting dalam belajar. Hal ini tidak hanya berdampak pada kemampuan belajar dan tingkat partisipasi seseorang, namun juga meningkatkan kemampuannya dalam menyerap dan memahami informasi (Kurniawati, 2020 : 70). Minat dipandang sebagai sumber motivasi yang mempengaruhi keputusan seseorang ketika mempunyai hak pilihan, terutama ketika dihadapkan pada sesuatu yang dianggap penting baginya. Minat cenderung mengarahkan orang untuk mendalami lebih dalam hal-hal yang dianggap penting atau menarik, sehingga meningkatkan partisipasi dan keberhasilannya dalam aktivitas yang dipilihnya.

Siswa yang tertarik pada suatu hal biasanya menunjukkan minat dan empati serta berusaha menunjukkan bahwa mereka menyukai hal yang diminatinya. Penting untuk dipahami bahwa minat adalah kecenderungan mental atau dorongan untuk merasakan ketertarikan atau kesenangan pada seseorang, objek, atau aktivitas. Ketertarikan seseorang terhadap suatu objek ditandai dengan adanya perasaan perhatian dan kesenangan yang mendalam terhadap objek tersebut. Minat menyebabkan orang memusatkan perhatian pada aktivitas dan objek yang diminatinya (Ananda & Hayati, 2020 : 142).

Menurut para ahli di atas, minat dapat diartikan sebagai kecenderungan mental atau perubahan perilaku terhadap sesuatu yang disukai atau diminati seseorang. Minat dapat menimbulkan motivasi, kegembiraan, kegembiraan, dan meningkatnya rasa ingin tahu terhadap hal-hal yang mempunyai arti dan arti penting bagi seseorang. Hal ini dapat menyebabkan perubahan sikap dan perilaku. Ketika minat terhadap suatu aktivitas diungkapkan, minat tersebut menjadi lebih kuat; jika diabaikan atau tidak diungkapkan, itu berkurang. Pada surah ar-ra'd ayat 11 dijelaskan :

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ
 مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَ لَهُ وَمَا لَهُمْ
 مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ﴿١١﴾

Artinya : “Baginya (manusia) ada (malaikat-malaikat) yang menyertainya secara bergiliran dari depan dan belakangnya yang menjaganya atas perintah Allah. sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia.” (Q.S. Ar’ad : 11).

Dari ayat di atas dapat kita simpulkan bahwa Allah SWT tidak akan mengubah takdir atau jalan hidup seseorang kecuali ia memilih untuk mengubahnya. Misalnya, jika ingin mencapai suatu tujuan seperti menjadi yang terbaik di kelas atau terbaik di sekolah, akan sulit bagi untuk mencapai tujuan tersebut jika hanya bermimpi dan tidak mengubah cara belajar. Tidak ada momen instan dalam hidup. Allah SWT memberikan apa yang kita butuhkan, namun dengan cara yang sesuai dengan hikmah-Nya.

Kemudian dilanjutkan dengan ayat yang menganjurkan untuk meraih apa yang diinginkan yaitu surah Al-Jumu’ah ayat 10 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا نُودِيَ لِلصَّلَاةِ مِنْ يَوْمِ الْجُمُعَةِ فَاسْعَوْا إِلَىٰ
 ذِكْرِ اللَّهِ وَذَرُوا الْبَيْعَ ۗ ذَلِكُمْ خَيْرٌ لَّكُمْ إِنْ كُنْتُمْ تَعْلَمُونَ

Artinya: “Apabila salat (Jum’at) telah dilaksanakan, bertebaranlah kamu di bumi, carilah kurnia Allah, dan ingatlah Allah sebanyak-banyak agar kamu beruntung”. (Q.S. Al-Jumu’ah : 10).

Al-Quran mengungkapkan keinginan, preferensi, minat, cita-cita, dan harapan orang-orang di dunia. Masyarakat harus bekerja keras dan berusaha keras untuk mencapai tujuan tersebut. Al-Quran juga mengajarkan pentingnya berjuang untuk mencapai kesuksesan dengan tetap bergantung pada pertolongan Allah SWT dan mengikuti petunjuknya.

Menurut pengertian minat dan belajar di atas, minat belajar adalah suatu keinginan atau dorongan yang melibatkan aktivitas atau perhatian seseorang, baik disengaja maupun tidak disengaja. Belajar meningkatkan pengetahuan, sikap, keterampilan dan mengubah perilaku. Minat belajar anak sangat penting untuk dikembangkan, karena orang yang memiliki keinginan belajar yang kuat tidak akan pernah menyerah dalam proses belajar. Allah SWT selalu melihat usaha dan cita-cita hamba-Nya untuk belajar. Peningkatan minat belajar membuat pencapaian tujuan akademik dan pribadi menjadi lebih mudah.

2.1.3 Macam-Macam Minat Belajar

Menurut Rahman dan Muhib dalam (Safitri, 2020 : 28), minat belajar dapat digolongkan menjadi beberapa macam, antara lain:

- a. Berdasarkan penyebabnya, kepentingan dibedakan menjadi dua kategori: (1) Kepentingan primitif. Ini berkaitan dengan kebutuhan biologis dan sistem tubuh seperti makan dan bernapas. (2) Keprihatinan sosial. Hal ini berkaitan dengan proses belajar dan interaksi sosial yang meliputi aktivitas, hobi, dan minat terhadap pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman dan pengaruh lingkungan sosial.
- b. Berdasarkan jenis dan arah minatnya, minat dapat dibedakan menjadi dua kategori: (1) Minat pribadi. Berkaitan langsung dengan aktivitas itu sendiri dan hasil yang dihasilkannya, misalnya kepuasan atau kesenangan. (2) Manfaat eksternal. Mengacu pada tujuan akhir dari suatu kegiatan, seperti imbalan atau keuntungan yang dapat dicapai melalui kegiatan tersebut.

2.1.4 Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat tidak bisa dipaksakan, tapi bisa berkembang. Ada beberapa faktor eksternal dan internal yang mempengaruhi minat seseorang terhadap suatu hal. Faktor internal meliputi kebutuhan, keinginan, dan pengalaman pribadi yang membentuk sikap dan motivasi. Faktor internal dapat mempengaruhi potensi yang dimiliki seorang siswa selama bersekolah dan dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan minat seorang siswa. Memahami dan mengendalikan faktor-faktor tersebut memungkinkan pendidik dapat mengajar

dengan lebih efektif untuk mengembangkan minat siswa (Damayanti, 2022 : 102) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, diantaranya ialah:

1. Faktor Internal

- a) Faktor Fisik (Tubuh): Kondisi fisik dan kesehatan seseorang dapat mempengaruhi minatnya. Misalnya, jika memiliki stamina dan kebugaran fisik yang baik, mungkin tertarik pada olahraga dan aktivitas fisik. Kondisi fisik yang bugar dan sehat dapat meningkatkan minat terhadap berbagai aktivitas fisik, namun gangguan kesehatan atau disabilitas dapat membatasi minat terhadap aktivitas tertentu.
- b) Faktor Kesehatan: Kesehatan umum seseorang memainkan peran penting dalam kepentingannya. Orang yang sehat cenderung memiliki lebih banyak energi untuk mengejar dan mengeksplorasi minat yang berbeda, sedangkan orang yang memiliki masalah kesehatan memiliki lebih sedikit energi untuk mengembangkan dan mengejar minatnya dan energinya mungkin terbatas. Kesehatan menunjang kemampuan berpartisipasi aktif dalam kegiatan menarik dan menjaga kesehatan.
- c) Disabilitas: Banyak penyandang disabilitas yang mampu menemukan dan mengembangkan minat baru yang sesuai dengan keadaannya. Namun keterbatasan dan kecacatan fisik dapat mempengaruhi minat seseorang dalam memilih aktivitas dan hobi. Pembatasan ini dapat menentukan jenis aktivitas yang dapat akses atau lakukan dengan mudah. Penting untuk menyesuaikan pilihan kegiatan dengan kemampuan fisik individu untuk mendukung pengembangan minat aktif.

2. Faktor Psikologi

- a) Kecerdasan, Tingkat kecerdasan seseorang dapat mempengaruhi minatnya dalam berbagai aktivitas. Orang dengan tingkat kecerdasan lebih tinggi mungkin lebih tertarik pada aktivitas yang membutuhkan kemampuan kognitif.

- b) Perhatian, Minat dapat dipengaruhi oleh kemampuan seseorang dalam memusatkan dan mempertahankan perhatian. Orang dengan konsentrasi tinggi lebih cenderung menikmati aktivitas tertentu.
- c) Minat, Minat adalah faktor psikologis yang mempengaruhi bagaimana seseorang melakukan suatu aktivitas. Minat yang ada dapat mendorong penelitian dan pengembangan lebih lanjut di bidang ini.
- d) Bakat, Seseorang mungkin lebih tertarik pada bidang tertentu karena bakat alami atau keahlian khusus yang dimilikinya. Orang-orang berbakat seringkali lebih termotivasi dan lebih bersedia untuk terlibat dalam aktivitas tertentu.
- e) Motivasi, Faktor penting yang menentukan minat adalah motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari kepuasan pribadi dalam melakukan suatu aktivitas, sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari tujuan dan imbalan dari sumber eksternal.
- f) Kedewasaan, Minat seseorang dapat dipengaruhi oleh tingkat kematangan emosi dan psikologisnya. Orang lanjut usia mungkin memiliki pandangan yang lebih jelas dan fokus terhadap apa yang mereka inginkan.
- g) Persiapan, Minat seseorang dipengaruhi oleh kesiapan mental dan emosionalnya untuk mengikuti suatu kegiatan. Persiapan ini mencakup kemampuan menghadapi tantangan dan beradaptasi dengan berbagai situasi.

2. Faktor keluarga

- a) Cara orang tua membesarkan anak. Cara orang tua membesarkan anak dapat mempengaruhi minat anak terhadap hal-hal tertentu. Orang tua yang mendukung, mendorong, dan menciptakan lingkungan belajar yang positif dapat membantu anak tetap tertarik pada berbagai aktivitas.
- b) Hubungan keluarga: Minat seseorang dapat dipengaruhi oleh hubungan dan interaksi keluarga. Keluarga yang harmonis dan kooperatif dapat meningkatkan minat, namun konflik dan ketegangan dapat menghambatnya.

- c) Suasana Rumah Suasana rumah yang nyaman dan mendukung dapat mempengaruhi minat anak. Suasana rumah yang positif dengan ruang yang luas untuk berbagai aktivitas menumbuhkan minat dan kreativitas anak. Sebaliknya, lingkungan rumah yang penuh tekanan atau tidak mendukung dapat mempengaruhi minat anak.

3. Faktor sekolah

- a) Gaya Mengajar. Gaya mengajar seorang guru, termasuk metode dan strateginya, dapat mempengaruhi minat siswa. Metode pembelajaran yang beragam dan menarik meningkatkan minat siswa.
- b) Metode Pembelajaran. Cara siswa belajar secara individu atau kelompok sangatlah penting. Memilih gaya belajar yang tepat bagi siswa dapat meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap materi.
- c) Metode pengajaran. Ada berbagai cara untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Metode kreatif yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan partisipasi dan minat siswa.
- d) Guru. Minat siswa sangat dipengaruhi oleh peran dan kualitas guru. Guru yang proaktif dan kreatif yang mampu membina hubungan baik dengan siswanya dapat menginspirasi dan memotivasi siswa untuk belajar lebih banyak.
- e) Interaksi di kelas atau sekolah. Minat siswa dapat dipengaruhi oleh hubungan dan interaksinya dengan pendidik, teman sekelas, dan staf sekolah. Lingkungan sosial yang positif dan mendukung membantu siswa mengembangkan minatnya.
- f) Materi pembelajaran. Materi yang menarik, praktis, dan relevan dengan minat siswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Materi yang sesuai dan relevan dengan minat dan kebutuhan siswa dapat mempengaruhi tingkat keterlibatan mereka.

4. Faktor masyarakat

- a) Aktivitas siswa dalam masyarakat. Minat siswa dapat dipengaruhi oleh keikutsertaannya dalam organisasi, klub atau kegiatan sosial lainnya.

Kegiatan ini memberikan kesempatan untuk mengembangkan pengalaman baru dan minat yang beragam.

- b) Media Massa. Media massa seperti internet, televisi dan media sosial dapat mempengaruhi minat siswa dengan memberikan hiburan, informasi dan inspirasi. Konten yang menarik dan relevan dapat merangsang minat siswa terhadap suatu topik tertentu.
- c) Teman sosial. Minat seseorang sangat dipengaruhi oleh teman sebaya dan lingkungan sosialnya. Minat siswa semakin diperkuat dan diperluas ketika sesama siswa memiliki minat yang sama dan mendukung mereka.
- d) Bentuk kehidupan masyarakat : Minat siswa juga dipengaruhi oleh masyarakat dimana ia tinggal. Misalnya, masyarakat yang mengutamakan pendidikan, olah raga, dan seni dapat mempengaruhi minat siswa terhadap bidang-bidang tersebut.

Selain faktor yang telah dipaparkan di atas, menurut peneliti cita-cita dan hobi juga mempengaruhi minat belajar siswa. Tujuan dapat mempengaruhi pola minat peserta didik karena tujuan merupakan perwujudan cita-cita seseorang yang selalu dikejar dan diperjuangkan. Siswa seringkali mempunyai tujuan yang menjadi motivasi utamanya dalam belajar dan bekerja keras untuk mencapai tujuan tersebut. Hobi, seperti halnya mimpi, merupakan faktor yang mempengaruhi minat siswa. Misalnya, anak yang senang berhitung pasti akan lebih tertarik pada matematika. Hobi lain juga dapat mempengaruhi minat pada bidang studi tertentu. Hobi erat kaitannya dengan motivasi belajar siswa. Ketika siswa ingin mencapai tujuan dan impiannya, mereka menjadi lebih termotivasi untuk belajar.

2.1.5 Indikator Minat Belajar

Guru harus mampu memberikan pembelajaran yang menarik dan relevan agar siswa tetap tertarik belajar. Pembelajaran yang inovatif dan kreatif membantu menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka terhadap pelajaran. Dengan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bervariasi, guru dapat memotivasi siswa agar lebih terlibat dan tertarik dalam belajar.

Menurut Slameto dalam (Ananda & Hayati, 2020 : 143) beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Dari beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut diatas, indikator minat yaitu:

a. Perasaan Senang

Siswa merasa terdorong untuk belajar tanpa merasa terpaksa. Misalnya siswa yang menikmati pelajaran, mempunyai minat yang tinggi dan berpartisipasi aktif dalam setiap pembelajaran tanpa merasa bosan. Menikmati materi pembelajaran meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, membuat mereka lebih fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran.

b. Perhatian

Perhatian adalah fokus mental dalam memahami, mendengarkan, dan memperhatikan informasi dan pesan yang disampaikan orang lain, terutama yang menarik atau populer. Perhatian mengacu pada fokus berkelanjutan pada aspek tertentu, memungkinkan seseorang memproses dan merespons informasi terkait minat dan kekhawatirannya secara lebih mendalam.

c. Keterlibatan Siswa

Ketika seseorang tertarik pada suatu objek atau aktivitas tertentu, ia akan merasa senang dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam aktivitas tersebut. Contohnya adalah berpartisipasi aktif dalam diskusi, sering bertanya, dan menjawab pertanyaan guru dengan antusias. Minat ini menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi dan keinginan untuk mempelajari lebih lanjut tentang aktivitas pilihan mereka.

d. Ketertarikan

Minat berkaitan dengan dorongan batin siswa terhadap pengalaman emosional yang disebabkan oleh benda, orang, aktivitas, atau aktivitas itu sendiri. Contohnya termasuk partisipasi yang antusias di kelas dan penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru secara konsisten dan cepat.

Tingkat keterlibatan ini menunjukkan betapa antusiasnya siswa dalam mengikuti kegiatan yang mereka sukai.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai indeks minat belajar, dapat kita simpulkan bahwa minat belajar mencakup beberapa aspek penting, antara lain: perasaan minat dan kesenangan dalam belajar, proses belajar, juga penting merupakan indikator minat belajar siswa untuk meningkatkan motivasi belajar dan membantu mencapai hasil belajar yang optimal.

2.1.7 Media Pembelajaran

1.1.1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari kata Latin "medius," yang berarti "perantara," "perantara," atau "pengantar." Menurut *National Education Association (NEA)*, media didefinisikan oleh *Association for Educational Communication Technology (AECT)* sebagai segala sesuatu yang digunakan dalam proses penyampaian informasi, termasuk dimanipulasi, dilihat, termasuk objek yang didengar, dibaca, atau didiskusikan. , serta objek yang dimanipulasi. Alat yang digunakan secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat memengaruhi cara memandang program pendidikan yang efektif sebagai sumber belajar, termasuk seperti guru atau instruktur dan sumber belajar non manusia. Menciptakan lingkungan yang membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan, termasuk materi dan peristiwa. Siapkan sumber belajar non-manusia. (Yusnaldi, 2019 : 68). Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Alquran. Firman Allah Swt. dalam surah al-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya : "Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan".

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memerhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor

inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memerhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses.

Adapun hadist tentang media pembelajaran terdapat beberapa term yang digunakan untuk menandakan adanya penggunaan media visual dalam pembelajaran, seperti gambar, krikil dan jari tangan.

Menggunakan Gambar

حَدَّثَنِي عَمْرُو النَّاقِدُ. حَدَّثَنَا أَبُو أَحْمَدَ الزُّبَيْرِيُّ. حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ عَبْدِ الْعَزِيزِ عَنْ
عَبْدِ اللَّهِ بْنِ أَبِي بَكْرٍ بْنِ أَنَسٍ، عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى
اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ "مَنْ عَالَ جَارِيَتَيْنِ حَتَّى يَبْلُغَا، جَاءَ يَوْمَ الْقِيَامَةِ أَنَا وَهُوَ"
وَضَمَّ أَصَابِعَهُ. (رواه مسلم) (An-Nawawi; Hadits Ke-2631)

Artinya: "Telah menceritakan pada kami Sodaqoh bin Fadhil, telah memberikan kabar kepadaku Yahya bin Sa'id dari Sofyan, beliau bersabda: Telah menceritakan kepadaku bapak ku dari Mundzir dari Robi' bin Khusein dan Abdullah R.A, Beliau bersabda: Nabi SAW pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi ditengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menimpanya, sedang garis yang keluar ini adalah angan-angannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi. (HR. Imam Bukhori)".

Dalam gambaran ini Nabi SAW menjelaskan tentang hakikat kehidupan manusia yang memiliki harapan, angan-angan dan cita-cita yang jauh ke depan untuk menggapai segala yang ia inginkan di dalam kehidupan yang fana ini, dan ajal yang mengelilinginya yang selalu mengintainya setiap saat sehingga membuat manusia tidak mampu menghindar dari lingkaran ajalnya, sementara itu

dalam kehidupannya, manusia selalu menghadapi berbagai musibah yang mengancam eksistensinya, jika ia dapat terhindar dari satu musibah, musibah lainnya siap menghadang dan membinasakannya, artinya setiap manusia tidak mampu menduga atau menebak kapan ajal akan menjemputnya.

Seorang peneliti pendidikan bernama Peter Kline menyatakan dalam (Rambe, & Harahap, 2021 : 290-291) Belajar di lingkungan yang nyaman sangatlah efektif. Media pembelajaran sangat penting untuk kegiatan tersebut. Media pembelajaran membuat siswa tetap terlibat dan terlibat dalam pembelajarannya. Diharapkan akan muncul jawaban-jawaban yang tepat pada saat proses pembelajaran. Pengalaman yang ditawarkan kepada siswa lebih dari sekedar permainan, namun memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap subjek. Media pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menghibur. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan siswa lebih terlibat aktif. Pada akhirnya, hal ini meningkatkan hasil pembelajaran.

Menurut Gagne dalam (Ratu Pratiwi et al., 2020 : 1-2) Media pembelajaran adalah berbagai alat untuk menyampaikan konten secara fisik. Contohnya termasuk buku, tape recorder, kaset, film, foto, lukisan, grafik, televisi, komputer, dan lain-lain. Masing-masing media mempunyai peran dan manfaat tersendiri dalam menyampaikan informasi, menunjang proses pembelajaran, serta meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media yang tepat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menarik, merangsang berbagai indera siswa dan membantu mereka memahami apa yang diajarkan. Sedangkan menurut Gerlach & Ely dalam (Suparlan, 2020 : 299) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima, termasuk orang dan bahan yang dirancang untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media merangsang pikiran, emosi, perhatian dan minat siswa sehingga terjadilah proses pembelajaran yang efektif dan mendalam. Penggunaan media yang tepat dapat memperdalam pemahaman siswa, mempercepat proses pembelajaran dan

membantu mereka untuk memahami konten dengan lebih baik (Fauzi Fahmi et al., 2021 : 62).

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat kita simpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan isi pelajaran kepada siswa dan memudahkan mereka memahami isi pelajaran. Yang tidak boleh kita lupakan adalah peran media sudah jelas. Media hanya dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran apabila digunakan sesuai dengan isi dan tujuan pembelajaran. Belajar harus dilakukan secara cermat agar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran.

1.1.1.2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Rudi Brets dalam (Gunawan & Asnil, 2016 : 37-38) membagi media berdasarkan indera yang terlibat yaitu :

1. Media audio

Media audio adalah suatu jenis media yang dapat menyampaikan informasi melalui suara, hanya dengan menggunakan indera pendengaran, tanpa unsur visual atau fisik lainnya.

2. Media visual

Media visual adalah media yang hanya mempengaruhi indera penglihatan saja. Ini mencakup berbagai format seperti media cetak verbal (seperti buku dan brosur), media cetak grafis (seperti poster dan infografis), dan media visual non-cetak (seperti gambar, foto, dan video). Media visual digunakan untuk menyampaikan informasi melalui unsur visual tanpa menyertakan unsur suara.

3. Media audio visual

Media audiovisual adalah media yang didalamnya proses pendengaran dan penglihatan disertakan dalam waktu yang bersamaan. Media-media tersebut, seperti video, film, dan presentasi multimedia, menggabungkan elemen suara dan visual untuk menyampaikan informasi secara lebih lengkap dan efektif.

1.1.1.3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Levie & Lentz dalam (Sapriyah, 2019 : 474) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, khususnya media visual, yaitu :

1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual adalah untuk menangkap perhatian siswa dan memungkinkan mereka fokus pada topik yang berkaitan dengan makna visual yang disajikan atau dilekatkan pada teks topik. Dengan cara ini, media visual membantu siswa meningkatkan konsentrasi dan pemahaman terhadap materi pelajaran.

2. Fungsi Afektif

Fungsi emosional media visual tercermin dari kesenangan siswa ketika belajar atau membaca teks ilustrasi. Melalui informasi dimungkinkan untuk merangsang emosi dan sikap siswa. Dengan cara ini, media visual tidak hanya memfasilitasi pemahaman konten, tetapi juga mempengaruhi respons emosional siswa terhadap informasi yang disajikan.

3. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual muncul dari penelitian yang menunjukkan bahwa simbol dan gambar visual dapat memudahkan tercapainya tujuan memahami dan mengingat informasi dan pesan yang terkandung dalam gambar. Media membantu memperlancar proses kognitif dengan meningkatkan pemahaman dan memori terhadap materi yang disampaikan

4. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensasi media pembelajaran muncul dari penelitian yang menunjukkan bahwa media visual, yang memberikan konteks untuk memahami teks, dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan. Selain itu, visualisasi media menyajikan informasi secara lebih terstruktur dan menarik, mengurangi beban kognitif dan membantu siswa meningkatkan ingatan mereka

Tujuan media pembelajaran secara umum adalah membantu guru menyampaikan pesan dan isi pembelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih

mudah dipahami, lebih menarik, dan menghibur. Media pembelajaran dapat tersedia dalam berbagai format untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan menyediakan bahan ajar yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Sedangkan secara khusus media pembelajaran digunakan dengan tujuan :

1. Memberikan pengalaman belajar yang bervariasi untuk merangsang minat belajar siswa. Media pembelajaran dapat membantu mentransformasikan proses pembelajaran, menarik perhatian siswa, dan meningkatkan minat belajar secara lebih kreatif dan interaktif.
2. Tingkatkan perspektif dan keterampilan khusus di bidang teknologi. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan siswa memperoleh keterampilan teknis yang relevan dan mengembangkan pemahaman aktif tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan.
3. Ciptakan situasi belajar yang tidak akan segera dilupakan oleh siswa. Media pembelajaran membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan berkesan, sehingga memudahkan siswa dalam mengingat dan menerapkan apa yang dipelajarinya.
4. Pembelajaran efektif yang menciptakan situasi. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik menciptakan situasi belajar yang efektif, memperdalam pemahaman, dan memungkinkan interaksi produktif antara siswa dan materi pembelajaran.
5. Memotivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran yang menarik dan relevan memotivasi siswa dan mendorong mereka untuk terlibat lebih dalam dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuannya. (Hasibuan, 2022 : 80).

Dari uraian mengenai ciri-ciri dan keunggulan media pembelajaran di atas, dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Merupakan media yang menjadikan pembelajaran lebih hidup dan menarik sehingga siswa menikmati pembelajaran. Guru perlu memastikan bahwa media pembelajaran relevan dan menarik agar siswa merasa nyaman di kelas. Pembelajaran yang menarik akan meningkatkan minat siswa dalam belajar dan memungkinkan mereka memikirkan serta menganalisis materi

yang dipelajarinya. Lingkungan belajar yang menyenangkan menunjang proses pembelajaran yang efektif dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

1.1.1.4. Karakteristik Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran mempunyai ciri-ciri tertentu yang dapat dikaitkan dengannya dari berbagai aspek: B. Aspek ekonomi, jangkauan tujuan yang dapat dicakupnya, dan kemudahan penguasaan oleh pengguna menyangkut kemampuan suatu media dalam menghasilkan rangsangan seluruh organ indera seperti visual, pendengaran, dan terkadang emosional, meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan memastikan bahwa media memenuhi kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Arsyad dalam (Jalinus & ambiyar, 2016 : 16-18) Membagi media pembelajaran menjadi empat kategori tergantung pada teknologinya. Media yang berasal dari teknologi cetak, media yang berasal dari teknologi audiovisual, media yang berasal dari teknologi komputer, dan media yang berasal dari gabungan teknologi cetak dan teknologi komputer. Masing-masing kelompok media mempunyai kekhasan masing-masing. Setiap kelompok media mempunyai ciri-ciri sebagai berikut::

1. Media Grafis

- a) Bersifat konkret. mengacu pada media yang menyajikan informasi dengan cara yang dapat dilihat, disentuh, dan dirasakan. Media konkrit memberikan representasi fisik atau visual yang jelas dan mudah dipahami.
- b) Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. edia pembelajaran dapat menyajikan informasi dan pengalaman belajar tanpa terikat pada lokasi fisik atau waktu tertentu.
- c) Harga terjangkau dan mudah menggunakannya. media pembelajaran yang tidak hanya hemat biaya tetapi juga mudah diakses dan digunakan oleh siswa dan guru tanpa memerlukan pengetahuan teknis yang rumit.
- d) Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang masalah apapun dan tingkat usia berapa saja. kemampuan media pembelajaran dalam

menyajikan informasi dan konsep secara jelas serta memahami kelompok umur yang berbeda dan jenis materi yang berbeda.

- e) Terkadang menggunakan simbol verbal. Merujuk pada penggunaan unsur kebahasaan atau teks dalam media pembelajaran untuk menyampaikan informasi.
- f) Terkadang memiliki ciri abstrak. media pembelajaran dapat menyajikan informasi atau konsep tidak harus secara langsung atau konkrit, tetapi melalui representasi yang lebih interpretatif atau simbolis.
- g) Mengandung pesan yang bersifat interperatif. media pembelajaran menyajikan informasi atau konsep yang memerlukan pemahaman dan interpretasi aktif oleh penggunanya. Media-media ini seringkali menggunakan unsur-unsur yang dapat ditafsirkan berbeda-beda tergantung konteks dan sudut pandang individu.

2. Media Audio

- a) Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. media pembelajaran dapat menyajikan materi dan pengalaman pembelajaran tanpa terikat pada lokasi fisik atau waktu tertentu. Media ini memungkinkan akses terhadap informasi dan pengalaman belajar di berbagai lokasi dan waktu yang fleksibel.
- b) Pesan dapat direkam dan diputar kembali kapanpun. mengacu pada kemampuan suatu media untuk menyimpan informasi dan materi pembelajaran dan membuatnya tersedia kembali pada waktu yang berbeda. Hal ini memberikan keleluasaan dan kemudahan bagi pengguna untuk mengakses informasi sesuai kebutuhannya.
- c) Dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengarnya. media pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga harus mendorong kreativitas dan partisipasi aktif penggunanya.
- d) Dapat mengatasi kekurangan guru. edia pembelajaran dirancang untuk mengatasi keterbatasan yang mungkin ada dalam pembelajaran guru

langsung, seperti terbatasnya waktu, pengetahuan dan keterampilan untuk mengisi atau meringankan.

- e) Sifat komunikasinya satu arah. media pembelajaran menyampaikan informasi dari suatu sumber (misalnya guru atau materi) kepada penerima (misalnya siswa) tanpa penerima menerima umpan balik langsung kepada sumber tersebut.

3. Media proyeksi diam

- a) Pesan yang sama dapat disebarkan secara serentak
- b) Penyajiannya dalam kontrol guru
- c) Mudah disimpan
- d) Mampu mengatasi keterbatasan ruang waktu dan indra
- e) Menyajikan objek-objek secara diam
- f) Memerlukan ruang yang gelap
- g) Menggunakan teknik warna animasi dan gerak lambat untuk menampilkan objek
- h) Menyajikan teori dan praktik secara terpadu
- i) Media film lebih realistik
- j) Dapat diulang kembali dan sesuai kebutuhan

4. Media permainan dan simulasi

- a) Melibatkan peserta didik secara langsung
- b) Peran guru tidak begitu terlihat karena yang menonjol adalah aktivitas interaksi antar siswa
- c) Dapat memberikan umpan balik langsung
- d) Menerapkan konsep atau peran ke dalam situasi nyata di masyarakat
- e) Memiliki sifat luwes karena dapat dipakai untuk berbagai tujuan pembelajaran
- f) Mampu meningkatkan kemampuan komunikatif peserta didik
- g) Mampu mengatasi keterbatasan peserta didik yang sulit belajar dengan metode konvensional
- h) Penyajiannya mudah dibuat dan mudah diperbanyak

Selain itu, penggunaan media pembelajaran hendaknya direncanakan secara sistematis. Media digunakan apabila mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan menjamin bahwa media yang dipilih tepat dan efektif dalam mencapai hasil yang diinginkan. Perencanaan yang tepat meliputi penetapan tujuan, analisis kebutuhan siswa, pemilihan media yang sesuai, dan evaluasi efektivitas penggunaan media dalam menunjang proses pembelajaran. Menurut Al Muchtar dalam (Nasution, 2017 : 73-75) bahwa langkah-langkah penting dalam penggunaan media adalah sebagai berikut :

a. Persiapan sebelum menggunakan media pembelajaran

Mempelajari cara menggunakan media sangatlah penting, terutama saat membuat atau menggunakan media berbasis teknologi. Misalnya, jika membuat media berbasis teknologi, perlu mempelajari dan mempersiapkan secara matang cara penggunaan alat dan media tersebut. Hal ini mencakup memahami fitur-fitur yang tersedia, cara mengoperasikan perangkat, dan menyelesaikan masalah apa pun. Dalam menggunakan media lain seperti media cetak atau media audiovisual, penting juga untuk mengikuti petunjuk dan pedoman penggunaan media tersebut agar penggunaannya lebih optimal dan mendukung proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan penggunaan media pembelajaran

Selama proses pembelajaran, jagalah suasana kelas tetap tenang dan dorong siswa untuk memperhatikan media pembelajaran yang digunakan. Sebab jika siswa memperhatikan media, guru dapat menggunakannya secara efektif. Penting untuk memastikan perhatian siswa terfokus pada media yang disajikan. Hal ini meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dengan materi pembelajaran. Bila menggunakan media dalam kelompok, pastikan setiap kelompok mempunyai kesempatan untuk menggunakan media secara tepat.

Dengan cara ini guru dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dan menjaga ketertiban kelas agar kelompok tidak saling mengganggu. Saat menyajikan media, guru dapat mengajukan pertanyaan dan dapat meminta siswa menyelesaikan aktivitas tertentu, seperti memperlihatkan gambar, mengatasi

masalah, atau merumuskan sesuatu, untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Dari penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk mengubah informasi yang abstrak menjadi informasi yang konkrit, seperti dalam pembelajaran. Pemilihan media didasarkan pada tujuan pengajaran umum yang telah ditetapkan yang berkaitan dengan salah satu atau kombinasi tiga bidang: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Setiap media pembelajaran mempunyai ciri khas tersendiri yang dapat ditetapkan atau dilihat dari berbagai aspek seperti: Misalnya ekonomi, cakupan cakupan, presentasi dan kemudahan penggunaan

2.1.8 Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Information and Communication Technology*)

1.1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Information and Communication Technology*)

Proses pembelajaran yang berhasil memerlukan pemahaman yang mendalam sehingga meningkatkan minat belajar siswa dan berujung pada hasil belajar yang optimal. Untuk mencapai hal tersebut, penting untuk membuat proses pembelajaran menyenangkan dan inovatif. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Robert Heinig dalam (Hamdanah & Hasanudin, 2019 : 3-4) mengatakan, Interaksi sistem komputer dengan materi pembelajaran terprogram memungkinkan tersedianya kesempatan belajar. Pembelajaran yang didukung komputer adalah sebutan untuk ini. Metode ini memungkinkan siswa belajar secara langsung dan personal. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri. Pembelajaran berbantuan komputer dapat diterapkan pada penyampaian bahan ajar di semua jenjang pendidikan, khususnya perguruan tinggi, baik secara daring maupun luring. Dengan menyediakan akses yang fleksibel, umpan balik instan dan materi pembelajaran yang disesuaikan, pembelajaran berbantuan komputer meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran.

enguasaan media berbasis ICT (*Information, and communication technology*) berperan penting dalam cara guru mencari dan memperoleh sumber belajar, itu merupakan bagian dari persyaratan kompetensi guru. Dengan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, salah satu kemajuan baru dalam media pembelajaran adalah penggunaan multimedia. Media ini memungkinkan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal melalui penggunaan berbagai format seperti teks, audio, video, dan multimedia diyakini dapat memaksimalkan pembelajaran siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, lebih mendalam dan mendorong keterlibatan dan pemahaman yang lebih dalam

Multimedia dapat digunakan dalam berbagai cara di dunia saat ini, termasuk pembelajaran, permainan, film, kedokteran, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, periklanan, dll. Multimedia adalah kombinasi teks, gambar, dan gambar yang dihasilkan komputer. suara dan Animasi digunakan sebagai sarana penyampaian pesan atau informasi tertentu kepada orang lain.

Media pembelajaran *PowerPoint* yang interaktif memberikan kesempatan kepada seluruh siswa, bahkan siswa yang berprestasi rendah, untuk lebih terlibat aktif dalam pembelajarannya. Fitur interaktif seperti gambar, video, dan pertanyaan yang dapat dijawab membantu siswa belajar dengan lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif juga dapat membantu mengukur seberapa baik siswa memahami materi (Panggabean & Siregar, 2024 : 565).

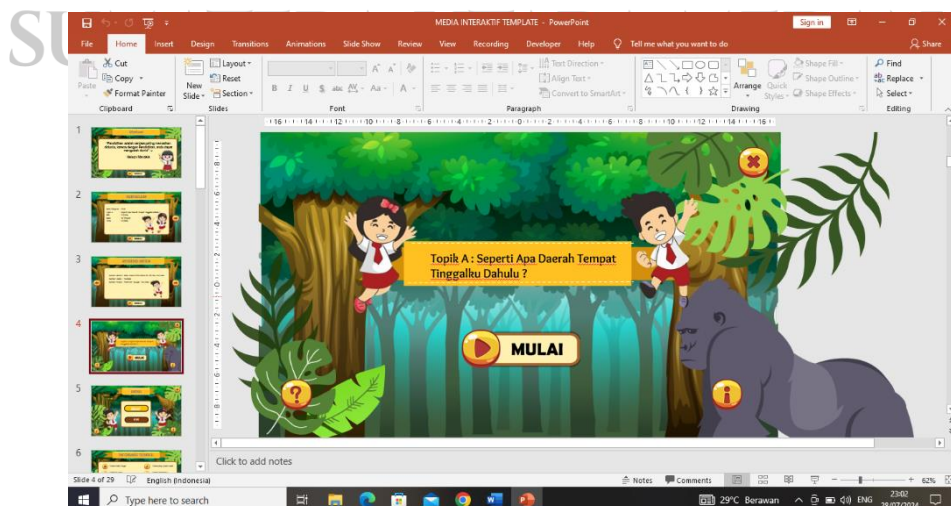
Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran IPA membuat pembelajaran menjadi lebih menarik karena keterlibatan emosional siswa mempunyai pengaruh yang besar terhadap hafalan dan hafalannya. Pemanfaatan ICT (*Information, and communication technology*) memberikan materi pendidikan kepada siswa dalam suasana yang menggembirakan dan meningkatkan emosi positif. Kegembiraan ini mengaktifkan saraf di otak dan memungkinkan siswa mencatat pelajaran dengan lebih mudah dan efisien. Selain itu, ICT (*Information, and communication technology*) dapat dimanfaatkan untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan dinamis. Hal ini meningkatkan

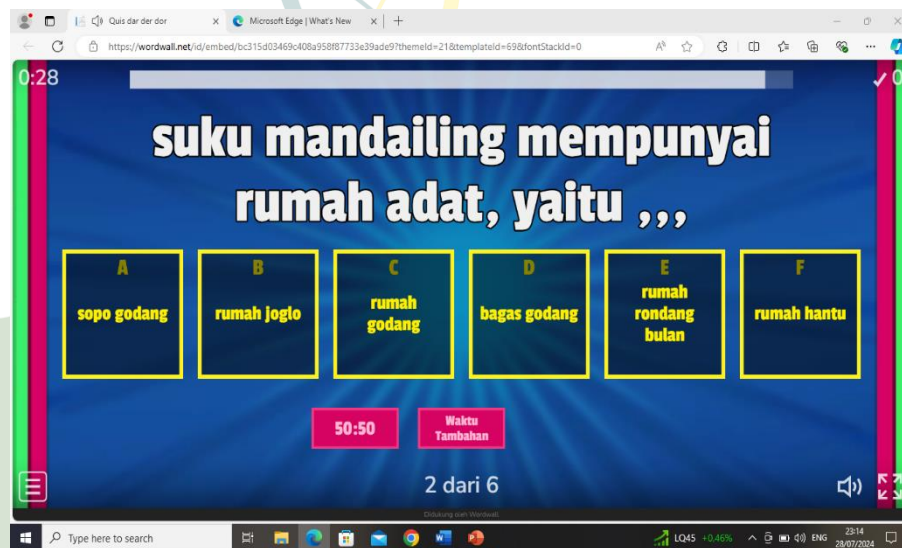
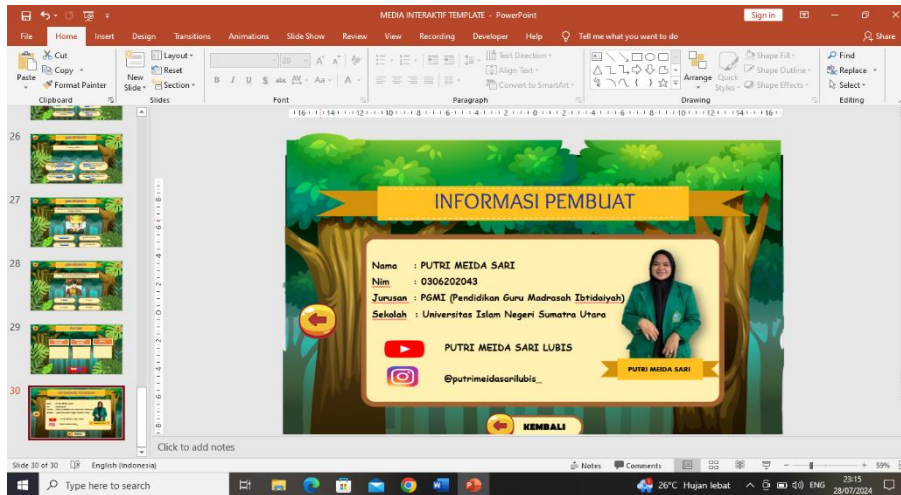
keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami konsep kompleks dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik (Wungguli & Yahya, 2020 : 42-43).

Dengan berkembangnya era teknologi, model pembelajaran yang memanfaatkan ICT (*Information, and communication technology*) menjadi media pembelajaran yang sangat dinantikan di era ini. dapat menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan berbagai jenis TIK sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik belajar. Jenis media ini antara lain perangkat lunak pendidikan, aplikasi seluler, platform e-learning, simulasi interaktif, video pembelajaran, dan banyak lagi. Segala jenis media ditujukan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pendidikan di berbagai jenjang pendidikan.

Tujuan penelitian ini adalah meneliti media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) dengan menggunakan aplikasi *PowerPoint* di laptop. Penulis ingin meneliti media pembelajaran berbasis ICT yang memadukan unsur-unsur interaktif seperti slide *PowerPoint*, video pembelajaran, kuis dan permainan. Fokus penelitian ini adalah mengembangkan metode belajar mengajar yang berpusat pada siswa yang memanfaatkan media ini secara komprehensif. Peneliti akan menggunakan media pembelajaran ICT dengan matapelajaran IPAS topik “Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi”.

Gambar 1.1. Media Pembelajaran Berbasis ICT





1.1.7.2 Langkah-langkah Media Pembelajaran Berbasis ICT

Dalam perencanaan membuat media pembelajaran berbasis ICT dapat dilakukan melalui langkah-langkah berikut :

1. Siapkan konsep dan materi yang relevan untuk dimasukkan ke dalam PowerPoint.
2. Materi, kuis, video pembelajaran, dan konsep permainan yang buat merupakan contoh konsep dan materi yang perlukan.
3. Masukkan template *PowerPoint* yang telah disiapkan ke dalam video teks yang berisi gambar atau ikon animasi.
4. Memberikan suara latar yang membuat media pembelajaran berbasis TIK menjadi lebih santai dan menyenangkan, serta menyertakan fitur-fitur menarik sebagai kelebihannya..

Adapun langkah-langkah menggunakan media belajar berbasis ICT ini adalah :

1. Mempersiapkan segala perlengkapan yang diperlukan untuk proses belajar mengajar seperti laptop, Infocus dan materi yang akan disajikan.
2. Buatlah kelompok belajar yang terdiri dari empat kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan empat sampai lima orang.
3. Melaksanakan pembelajaran seperti biasa, bedanya peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dalam proses belajar mengajar.

2.2 Pembelajaran IPAS di SD

Pada Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) digabungkan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tujuan dari kombinasi ini adalah untuk membantu siswa memahami konsep alam dan sosial dalam konteks dunia nyata, sehingga menjadikan pembelajaran lebih realistis.

Kombinasi ini disebabkan karena siswa sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh. Selanjutnya mereka masih berpikir secara sederhana dan konkrit, memahami secara utuh namun tidak mendalam. Dengan memadukan mata pelajaran IPA dan IPS dengan mata pelajaran IPA, diharapkan siswa dapat berhadapan dengan lingkungan alam dan sosial secara bersamaan. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk membantu siswa memahami hubungan antara aspek alam dan sosial dalam kehidupan serta belajar berpikir kritis dan holistik sejak usia dini (Andreani & Gunansyah, 2023 : 1842).

Kurikulum Merdeka dirancang lebih fleksibel dan berfokus pada konten utama serta pengembangan karakter dan keterampilan siswa. Fitur utama kurikulum ini yang mendukung pemulihan pembelajaran meliputi: (1) Pembelajaran berbasis proyek untuk membangun soft skill dan karakter yang sesuai dengan profil siswa Pancasila. (2) Fokus pada konten yang penting sehingga siswa memiliki cukup waktu untuk mempelajarinya. Metode ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dan bermakna (Barlian et al., 2022 : 2107).

Kurikulum Merdeka diperkenalkan sebagai kurikulum pemulihan pasca pandemi COVID-19 dan bertujuan untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan konteks dan kebutuhan baru siswa. Kurikulum ini merupakan pembelajaran yang beragam dalam kurikulum yang memberi siswa lebih banyak waktu untuk mempelajari konsep dan keterampilan dengan cara yang paling efektif. Kurikulum ini mencakup mata pelajaran sains dan teknologi. Selain itu, terdapat “Proyek Peningkatan Profil Mahasiswa Pancasila” yang mendukung pengembangan karakter mahasiswa dan pengembangan soft skill sesuai kebutuhan zaman.

IPAS merupakan gabungan mata pelajaran IPA dan IPS dalam kurikulum Merdeka. Tujuannya adalah untuk memperbaiki sistem pendidikan dasar Indonesia. Kurikulum gratis ini dibuat sebagai jawaban atas tantangan yang dihadapi selama pandemi COVID-19. Kebingungan ini bermula dari kenyataan bahwa siswa sekolah dasar cenderung memandang dunia sebagai sesuatu yang sederhana dan mendalam, namun tidak mendalam. Metode ini diharapkan dapat membantu siswa memahami dan mengelola lingkungan alam dan sosial secara keseluruhan.

Perpaduan antara ilmu alam dan ilmu sosial ini diharapkan dapat membuat siswa dapat mengelola lingkungan alam dan sosialnya secara bersamaan. Hal ini dicapai melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek yang merupakan ciri utama Kurikulum Merdeka yang bertujuan untuk mengembangkan soft skill dan karakter sesuai profil siswa Pancasila. Kurikulumnya juga berfokus pada konten penting, memberikan cukup waktu untuk mempelajari keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung secara lebih mendalam. Dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dan efektif menggunakan metode ini, siswa akan siap menghadapi tantangan masa depan. Adapun materi IPAS yang akan dibawakan atau diajarkan adalah tentang apa saja yang ada di daerah tempat tinggalku ? pada surah al-hujurat ayat 13 menjelaskan tentang kebudayaan :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ
لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَنْتَظِكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Artinya: "Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal.

2.3 Penelitian Relevan

Penulis penelitian ini tidak menemukan penelitian pembandingan terhadap topik yang dibahas. Namun peneliti akan membahas tentang minat belajar siswa dan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT. Fokus pemaparan ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana media berbasis ICT dapat mempengaruhi minat belajar siswa dan meningkatkan proses pembelajaran. Pemahaman terhadap hubungan tersebut diharapkan dapat memberikan wawasan yang berguna tentang bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

1. Pada penelitian Wungguli & Yahya, (2020) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Information and Communication Technology (ICT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Dimensi Tiga” menemukan bahwa rata-rata hasil belajar siswa Siswa yang belajar dengan ICT mencapai hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar siswa yang belajar dengan materi 3D menggunakan model pembelajaran tradisional..
2. Pada penelitian Indah et al., (2022) “Pengembangan Media ICT Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sd”. Tujuan dari penelitian ini adalah mendemonstrasikan cara membuat media pembelajaran video animasi untuk pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan minat belajar siswa dan konsentrasi siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini dikembangkan pada tahun 2013.
3. Pada penelitian Hafizatul, (2020) “Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Ict” menyimpulkan Peran ICT (Information and Communication Technology) memegang peranan yang sangat penting. Banyak manfaat yang didapat seperti kemudahan akses pendidikan dan peningkatan kualitas pembelajaran antara guru dan siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT hendaknya memudahkan siswa dalam memahami dan menerima proses pembelajaran guru. Aplikasi KineMaster memungkinkan guru

- mengembangkan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan situasi, kondisi dan lingkungan siswa sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran.
4. Pada penelitian Wahyuni et.al., (2021) (“Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Information And Communication Technologies Pada Pembelajaran Tematik” Tujuan penelitian ini adalah mengkomersialkan media pembelajaran PowerPoint interaktif yang memanfaatkan TIK untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif PowerPoint layak digunakan dengan validitas materi 75% (layak), validitas bahasa 93% (sangat layak), dan validitas media 93% (sangat layak). . Berdasarkan rumus n -gain, efektivitas media pembelajaran PowerPoint interaktif menunjukkan learning gain sebesar 0,57 yang termasuk dalam kategori sedang.

2.4 Kerangka Pikir

Media pembelajaran merupakan alat penyampai pesan dan materi pembelajaran yang dapat merangsang perhatian, minat, pemikiran dan emosi siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Namun di SDN 156 Maga Lombang, metode ceramah atau tradisional masih digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPA khususnya di kelas IV. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut hendaknya media pembelajaran digunakan secara lebih efektif untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa.

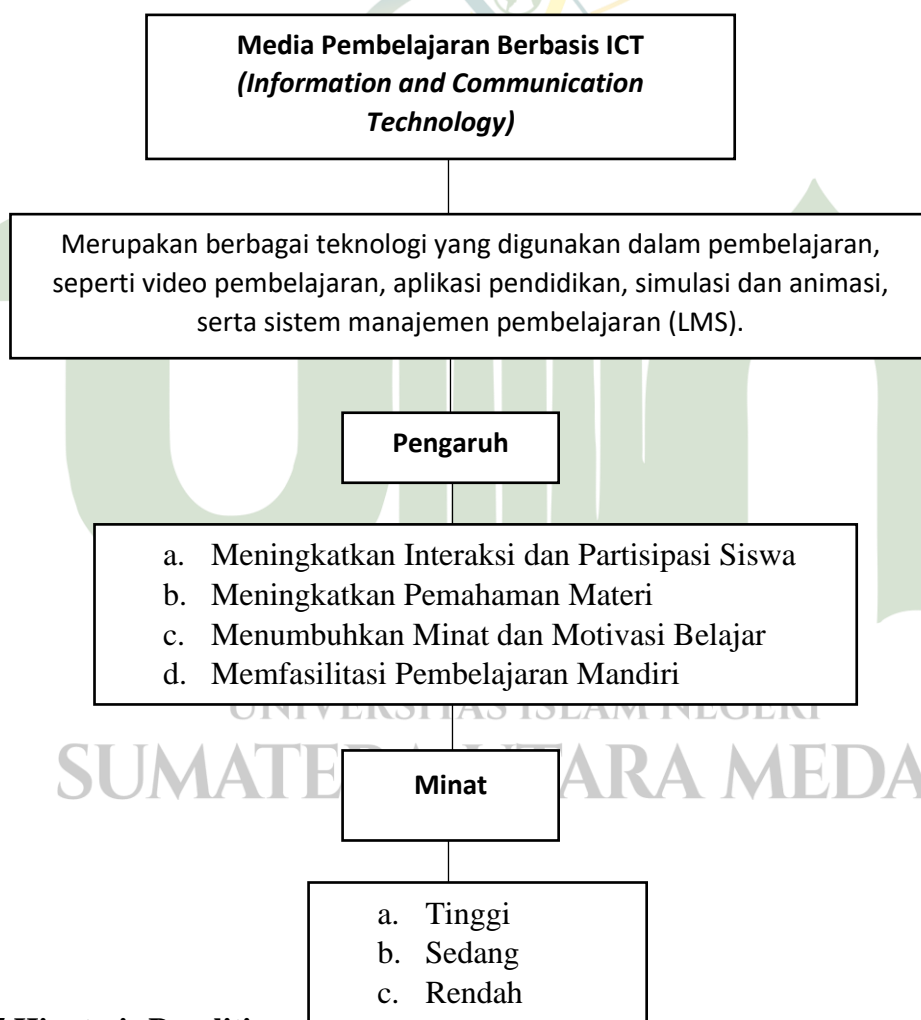
SDN 156 Maga Dalam Pembelajaran IPA di Lombang, mata pelajaran ini memadukan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Siswa mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan, serta belajar banyak tentang benda hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya.

Untuk menyukseskan pembelajaran IPA, media pembelajaran berbasis ICT seperti Power Point dapat digunakan. Media tersebut dapat berupa slide informatif, tombol menu navigasi untuk berpindah antar halaman dengan mudah, video edukasi, dan kuis edukasi. Fitur ini dimaksudkan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif..

Tes ini juga akan mengajari cara berbicara dengan teman. Apalagi penggunaan media pembelajaran berbasis ICT membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menarik karena siswa terpacu dan tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Harapannya siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan dapat lebih memahami apa yang dipelajarinya.

Mengatasi permasalahan tersebut, peneliti bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di kelas 4 SDN 156 Muga Lombang.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah asumsi atau anggapan yang mendasari penelitian atau analisis masalah. Hipotesis diuji melalui penelitian dan ditarik kesimpulan yang dapat

dibuktikan berdasarkan data empiris dan hasil analisis. Hipotesis tidak hanya berfungsi sebagai pedoman dalam melakukan penelitian, namun juga menjadi landasan untuk menguji keabsahan hasil dan mendukung pengembangan teori yang lebih kuat. Berdasarkan uraian kerangka berpikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

Ho : Tidak ada pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran berbasis ICT (*Information Communication and Technology*) terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 156 Maga Lombang

Ha : Terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran berbasis ICT (*Information Communication and Technology*) terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 156 Maga Lombang.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN