

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh siswa. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang lebih terarah (Daulae, 2019). Dengan adanya media pembelajaran dapat menciptakan suatu pembelajaran yang menarik minat siswa untuk belajar dan dengan adanya media pembelajaran siswa dapat materi yang sedang disampaikan oleh guru saat dengan mudah memahami kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Wahyuningtyas & Sulasmono (2020) yang mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi siswa dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran sehingga bentuknya berupa perangkat keras (*hardware*) seperti computer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam perangkat keras itu. Menurut Wahid (2020) media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam satu sistem, maka dari itu media pembelajaran menempati posisi yang penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, komunikasi dalam proses pembelajaran tidak akan terjadi dan tidak akan berlangsung secara optimal. Menurut Ekayani (2021) media pembelajaran merupakan suatu alat yang menjadi pendukung dalam tahapan pembelajaran dan sebagai sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dalam hal ini, media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, sehingga hal tersebut dapat mendukung terjadinya proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga, proses pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan dengan

maksimal dan siswa menjadi lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran.

b. Jenis-jenis media pembelajaran

Media Pembelajaran memiliki beberapa jenis yang dibedakan berdasarkan unsur, bentuk atau bahan pembuatannya. Jenis media pembelajaran menurut Menurut Ibrahim *et al.*, (2022) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu:

1) Media visual

Media visual merupakan jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. media ini termasuk media yang sering digunakan dan termasuk media yang mudah digunakan.

2) Media audio

Media audio merupakan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Media ini juga termasuk media yang sering digunakan dalam pembelajaran.

3) Media audio-visual

Jenis media ini adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal.

4) Multimedia

Multimedia merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Menurut Yaumi (2018) media pembelajaran bisa digolongkan dalam beberapa bagian yaitu:

1) Media cetak

Media cetak merupakan media sederhana dan mudah diperoleh di mana dan kapan saja. Media ini juga dapat dibeli dengan biaya yang relatif murah dan dapat dijangkau pada toko-toko terdekat. Buku, brosur, leaflet, modul, lembar kerja siswa, dan handout termasuk bagian-bagian dari media cetak.

2) Media pameran

Media pameran adalah model yang dapat dipahami sebagai benda-benda pengganti yang fungsinya untuk menggantikan benda sebenarnya.

3) Media audio

Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik.

4) Media visual

Secara garis besar, media visual dapat dibagi menjadi dua komponen, yakni media visual yang *nonprojected* dan *projected*. Media visual *nonprojector* mencakup gambar, tabel, grafik, poster, dan, karton. Media visual tersebut dapat menerjemahkan ide-ide yang abstrak ke dalam suatu format yang realistik, dari simbol-simbol verbal ke dalam bentuk yang kongkrit, dan dapat diperoleh dengan mudah walaupun menggunakan biaya yang relatif mahal tetapi dibutuhkan kreatifitas untuk merancang, mengembangkan, dan memanipulasinya sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sedangkan yang termasuk media visual *projected* adalah kamera, OHP, *Slide*, gambar digital (*CD-Room*, foto *CD*, *DVD-Rom* dan *disket* komputer), dan gambar proyeksi digital yang didesain untuk digunakan dengan perangkat lunak presentasi grafik seperti panel proyeksi *liquid crystal display* (LCD) yang dihubungkan dengan komputer ke layar.

5) Multimedia

Multimedia adalah penggabungan penggunaan teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara untuk menyajikan informasi. Multimedia merupakan produk teknologi mutakhir yang bersifat digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya dengan berbagai kreativitas.

6) Komputer dan jaringan.

Komputer berkembang tidak lagi berfungsi hanya sebagai sarana komputasi, melainkan telah menjadi sarana untuk berkomunikasi. Penggunaan komputer telah membentuk jaringan yang mendunia. Sebagai pengguna jaringan komputer kita dapat berkomunikasi dengan jaringan komputer yang ada di seluruh dunia. Kita dapat mencari dan memperoleh beragam informasi dan pengetahuan yang diperlukan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas bisa diambil kesimpulan media pembelajaran terbagi menjadi: media visual, media audio, media audio visual, media cetak, media pameran, multimedia, komputer dan jaringan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media belajar berguna untuk membantu dalam pembelajaran, sehingga dapat menjadi penunjang dalam proses pembelajaran dengan berbagai cara yang dipakai pendidik, sehingga dapat menimbulkan minat siswa dalam proses pembelajaran karena dengan memakai media pembelajaran pesan yang disampaikan akan lebih jelas (Nurrita, 2018). Dengan adanya media pembelajaran pendidik akan lebih mudah dalam menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa, apalagi saat ini media pembelajaran begitu bermanfaat bagi para guru, penggunaan media pembelajaran dapat menunjang kualitas saat proses belajar mengajar.

Dalam proses pembelajaran media mempunyai beberapa peranan saat proses belajar mengajar yang terdiri dari: 1) Alat yang dipakai oleh pendidik untuk menyampaikan materi belajar dalam proses belajar mengajar; 2) Pembelajaran yang disampaikan akan lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran; 3) Proses pembelajaran akan lebih efektif dengan menerapkan teori belajar; 4) Waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat dipersingkat; 5) Proses pembelajaran juga dapat dilakukan dimanapun kita berada; 6) Kualitas dalam proses pembelajaran dapat lebih ditingkatkan; 7) Siswa akan bersikap positif terhadap materi pembelajaran; 8) Pendidik berperan dalam merubah ke arah yang lebih baik; 9) Dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa; 10) Media yang dipakai saat memperjelas menampilkan materi dalam proses belajar mengajar (Salsabila *et al.*, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Jediut menunjukkan bahwa manfaat media pembelajaran digital sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran digital ini mempunyai banyak manfaat antara lain: 1) Membuat proses pembelajaran lebih komunikatif dan menarik karena media bisa menjadi tempat untuk interaksi antar siswa, guru dan media pembelajaran; 2) Memberikan fasilitas dalam proses pembelajaran tanpa perlu pendampingan guru; 3) Bisa dimanfaatkan sebagai media untuk berinteraksi dan transfer informasi jika dalam

pembelajaran jarak jauh; 4) Mendorong guru untuk lebih mengeksplorasi dan berinovasi dalam membuat media pembelajaran khususnya media pembelajaran digital; 5) Membuat media pembelajaran lebih efektif dan efisien; 6) Media pembelajaran digital juga bisa dimanfaatkan dalam menunjang strategi dan metode pembelajaran.

Menurut Rasagama (2020) beberapa manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain motivasi belajar siswa akan tumbuh dengan pembelajaran yang lebih menarik perhatian, memungkinkan siswa lebih memahami maknanya dan menguasai bahan pembelajaran serta dapat mencapai tujuan pembelajaran dan siswa juga tidak bosan. Selain itu, guru tidak kehabisan tenaga dengan adanya metode mengajar yang bervariasi dan tidak semata-mata komunikasi verbal oleh guru, peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar dan beraktivitas misalnya seperti mengamati, mempraktikkan, mendemonstrasikan, memerankan dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu,

dengan menggunakan media pembelajaran juga dapat mendorong siswa untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Hakim & Windaya (2015) menyatakan bahwa komputer merupakan salah satu media berbasis teknologi yang dapat membantu menyampaikan informasi materi melalui program-program yang ada di dalamnya. Program dalam komputer dapat meningkatkan minat belajar siswa karena tampilan yang menarik dan aplikasi yang mudah dipahami. Multimedia dalam pembelajaran merupakan berbagai macam kombinasi dari grafik, teks, suara, video dan animasi yang menjadi satu kesatuan dan secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran. Dalam kombinasi ini membutuhkan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang tetap menjalankan fungsi utamanya masing-masing dan komputer yang menjadi pengendali seluruh peralatan tersebut. Informasi yang ditampilkan melalui multimedia akan bersifat lebih hidup saat dilihat di layar monitor karena dapat didengar suaranya dan dilihat gerakannya melalui video atau animasi (Syafi'i *et al.*, 2022).

Multimedia dibagi menjadi dua yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier merupakan multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat

dioperasikan oleh pengguna yang berjalan sekuensial (berurutan). Sedangkan multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dijalankan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih sendiri menu yang diperlukan. Lebih lanjut Kunchoro (2017) menyebutkan karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual; 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respons pengguna; 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Berdasarkan penjelasan para ahli tersebut, disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan dari beberapa unsur media yang di dalamnya terdapat kombinasi antara grafik, teks, suara, video, atau animasi yang dikemas di dalam satu program. Multimedia pembelajaran adalah multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia pembelajaran memiliki karakteristik, yaitu memiliki lebih dari satu media, bersifat interaktif, dan bersifat mandiri. Media interaktif berbasis *Ispring* terdiri dari gabungan sound, animasi, video, teks, grafis dan dilengkapi dengan tombol navigasi yang dapat dioperasikan oleh siswa sehingga bersifat interaktif.

b. Kelebihan Multimedia Interaktif

Komputer merupakan salah satu media berbasis teknologi yang dapat membantu menyampaikan informasi materi melalui program-program yang ada di dalamnya. Program dalam komputer dapat meningkatkan minat belajar siswa karena tampilan yang menarik dan aplikasi yang mudah dipahami.

Pada era globalisasi ini, komputer sudah tidak hanya menjadi konsumsi mereka yang bergerak di bidang bisnis atau dunia kerja, melainkan juga dimanfaatkan secara luas oleh dunia pendidikan. mengungkapkan bahwa media interaktif berbasis komputer merupakan media terbaik yang dapat digunakan dalam pendidikan karena memiliki karakter bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek, melainkan dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Interaksi yang pertama ialah interaksi siswa dengan program, lalu interaksi dengan media komputer, dan mengatur interaksi siswa secara teratur.

Proses pembelajaran dengan bantuan komputer salah satunya adalah menggunakan multimedia. Multimedia dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. secara umum, manfaat penggunaan multimedia adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar

siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Manfaat tersebut akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu: 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, electron, dan bakteri; 2) Memperkecil benda yang sangat besar dan tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti rumah, gajah, jerapah, dan gunung; 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet mars, dan mekarnya bunga; 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan bintang, dan salju; 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, dan racun; 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan berbagai keunggulannya, multimedia sangat cocok apabila digunakan dalam bidang pendidikan di era modern ini. Multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat berfungsi untuk menyalurkan informasi pembelajaran. Multimedia juga dapat menarik perhatian, dan motivasi belajar siswa sehingga proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Ispring dapat memadukan beberapa jenis media yaitu sound, teks, gambar,

animasi, video, grafis sehingga penggunaannya dalam pembelajaran akan memberikan keragaman bagi guru untuk mengelola dan mengendalikan kegiatan belajar siswa secara optimal karena multimedia pembelajaran memiliki banyak kelebihan, yaitu proses pembelajaran lebih menarik, mampu memvisualisasikan materi yang abstrak, menyeragamkan konsep materi, dan memotivasi siswa untuk belajar.

c. Manfaat Multimedia Interaktif

Proses pembelajaran yang dilakukan dikelas dengan menggunakan pembelajaran multimedia yang dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi proses pembelajaran yang berlangsung baik bagi siswa maupun guru.

Secara umum, manfaat yang bisa didapatkan dari penggunaan pembelajaran multimedia adalah pembelajaran akan menjadi lebih menarik, interaktif, proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, antusiasme siswa dan kualitas pembelajaran meningkat sehingga dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Terdapat 4 kelebihan pengaplikasian pembelajaran berbasis multimedia, yaitu: 1) Lebih menarik minat siswa; 2) Lebih efektif

dan efisien; 3) Lebih praktis; 4) Materi lebih banyak diserap siswa karena sesuai dengan modalitas belajarnya.

3. *Ispring*

a. Pengertian *Ispring*

Media dapat memudahkan guru dalam proses mengajar. Dengan adanya media, siswa lebih tertarik untuk belajar. Hal ini sangat penting bagi suksesnya proses belajar dan mengajar di kelas. Dalam hal ini, media yang digunakan adalah *Power Point* yang interaktif dan menggunakan aplikasi *Ispring Presenter* sebagai pendukungnya. Aplikasi *Ispring* dapat mengubah *Power Point* menjadi video, *flash*, dll. Media dan aplikasi tersebut dapat dikatakan sebagai ICT (*Information and Communication Technology*) atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) (Afandi, 2017).

Ispring adalah adalah alat yang memberikan beberapa fitur pada *Power Point* yang di dalamnya termasuk terdapat karakter simulasi dialog yang realistik dengan tambahan fitur evaluasi penilaian. Hasil dari pembuatan media pembelajaran menggunakan *Ispring* dapat dikonversikan dalam bentuk format *Flash*, *Power Point HTML5*, *Execution*, atau bahkan bisa dijadikan sebagai media berbasis *mobile*. Menurut Yuniasih *et al.*, (2018) mendefinisikan *Ispring* merupakan salah satu program animasi yang mengubah file

presentasi menjadi bentuk *Flash* (salah satu jenis video) dan bentuk SCORM (*Sharable Content Object Reference Model*), yaitu bentuk yang biasa digunakan dalam pembelajaran dengan *E-learning LMS (Learning Management System)* yang dapat membantu siswa secara mandiri. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Ispring* merupakan program animasi yang dapat mengubah file *Power Point* menjadi berbentuk *execution* sehingga media yang dihasilkan akan menjadi lebih menarik (Khotimah, 2019).

Media *Ispring* memiliki fitur yang dapat meningkatkan kemampuan indera penglihatan dan pendengaran karena di dalamnya dapat memuat video presenter, animasi, dan beragam fitur evaluasi yang dapat digabung dengan *Power Point* sehingga dirasa mampu memahami kemampuan pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam pembuatan media, peneliti memfokuskan media dengan format keluaran yang dihasilkan oleh media berupa *executable (.exe)*.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Ispring*

Ispring bekerja sebagai *add-ins Microsoft Power Point* sehingga penempatan *Ispring* ada di dalam *Microsoft Power Point* dengan kata lain peneliti juga menggunakan *Microsoft Power Point* sebagai dasar pemberian materi-materi garis besarnya saja karena mengingat apabila menggunakan *Power Point* saja dirasa masih

kurang interaktif. *Software Ispring* sudah banyak digunakan dalam berbagai bidang seperti bidang pemasaran, video simulasi, interaksi kursus, hingga pada pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan proses pembuatannya yang mudah tetapi dapat menciptakan karya yang inovatif dan.

Menurut Yuniasih *et al.*, (2018) *Ispring* secara mudah dapat diintegrasikan dalam *Microsoft Power Point* sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit. Beberapa fitur *Ispring* adalah sebagai berikut: 1) *Ispring* menjadikan file *Power Point* lebih menarik dan interaktif berbasis *Flash* dan dapat dibuka di hampir setiap komputer atau *platform*; 2) Dikembangkan untuk mendukung *E-learning*. *Ispring* dapat menyisipkan berbagai bentuk media, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan akan lebih menarik, diantaranya adalah dapat merekam dan sinkronisasi video presenter, menambahkan *Flash* dan video *YouTube*, mengimpor atau merekam audio, menambahkan informasi pembuat presentasi dan logo perusahaan, serta membuat navigasi dan desain yang unik; 3) Dapat membuat kuis dengan beragam jenis pertanyaan/soal yang menarik, seperti: *True/False*, *Multiple Choice*, *Multiple response*, *Type In*, *Matching*, *Sequence*, *numeric*, *Fill in the Blank*, *Multiple Choice Text*; 4) Mudah didistribusikan dalam format *Flash*, yang dapat digunakan dimanapun dan dioptimalkan untuk web. Selain memiliki keunggulan, program *Ispring* juga memiliki

kelemahan, antara lain sebagai berikut: 1) Tidak semua materi dapat disajikan dalam Ispring; 2) Membutuhkan keterampilan yang khusus.

4. Minat Belajar

a. Pengertian Minat

Menurut Roida (2021) Minat merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa secara tetap dalam melakukan proses belajar. minat berhubungan dengan daya gerak yang mendorong orang cenderung merasa tertarik pada seseorang, benda, kegiatan ataupun pengalaman yang afektif yang dirasakan oleh kegiatan itu sendiri. Menurut Hidayat & Widjajanti (2018) minat belajar siswa dapat diartikan sebagai suatu keadaan siswa yang dapat menumbuhkan rasa suka dan dapat membangkitkan semangat diri dalam melakukan suatu kegiatan yang dapat diukur melalui rasa suka, tertarik, memiliki perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran. Kemudian Mustika Sari *et al.*, (2015) menyatakan minat belajar siswa merupakan rasa ketertarikan siswa terhadap belajar di mana siswa tersebut ingin mendalami, maupun melakukan sehingga terjadi perubahan pada diri siswa tersebut. apabila individu mempunyai minat maka akan mendorong individu untuk berbuat sesuatu. Sejalan dengan itu, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa agar siswa

mempunyai minat belajar maka berilah kesadaran kepada siswa bahwa dengan belajar membawa kemajuan untuk dirinya.

b. Pengertian Belajar

Belajar menurut Martono (2017) adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai sikap. Belajar akan membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Perubahan tingkah laku tersebut meliputi perubahan pengetahuan(kognitif), keterampilan (psikomotor), dan perubahan sikap/tingkah laku (afektif). Dimana perubahan ini bukan hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga bentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak dan penyesuaian diri (Ma'rifah Setiawati, 2018). Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian belajar adalah perubahan dalam diri pelajar yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan tingkah laku akibat dari interaksi dengan lingkungannya.

c. Pengertian Minat Belajar

Menurut Ratnasari (2017) Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas terhadap belajar tanpa ada yang menyuruh. minat belajar juga dapat diartikan sebagai dorongan-dorongan dari dalam diri siswa secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan sehingga menyebabkan individu

secara aktif dan senang untuk melakukannya. Menurut Hidayat & Widjajanti (2018) minat belajar siswa dapat diartikan sebagai suatu keadaan siswa yang dapat menumbuhkan rasa suka dan dapat membangkitkan semangat diri dalam melakukan suatu kegiatan yang dapat diukur melalui rasa suka, tertarik, memiliki perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, Minat belajar merupakan rasa suka dan rasa ketertarikan siswa terhadap belajar di mana siswa tersebut ingin mendalami, maupun keterlibatan dalam belajar sehingga terjadi perubahan pada diri siswa tersebut (Nurhana Friantini & Winata, 2019).

d. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar seseorang tidaklah terbentuk begitu saja atau sudah dibawa sejak lahir, namun diperoleh dan berkembang dalam proses belajar yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Adapun faktor yang mempengaruhi minat belajar menurut Simbolon (2013) yaitu:

- 1) Motivasi dan Cita-cita, Motivasi adalah pendorong satu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu, misalnya seperti mencapai cita-cita ataupun agar mendapatkan hasil belajar yang baik.

- 2) Keluarga, Keluarga seperti peran orang tua perlu memberi dorongan agar timbul minat belajar agar anaknya cerdas. Orang tua pendidikan dan perhatian sesuai dengan perkembangan anaknya.
- 3) Peran Guru, Guru memahami karakteristik unik dan berupaya memenuhi kebutuhan pendidikan yang bersifat khusus dari masing- masing peserta didik yang memiliki minat dan potensi yang perlu diwujudkan secara optimal.
- 4) Sarana dan Prasarana, adanya fasilitas yang tersedia di lingkungan sekolah sangat mendukung minat belajar siswa sebaliknya kurangnya fasilitas yang tersedia membuat siswa kurang berminat belajar.
- 5) Teman Pergaulan, Teman pergaulan baik disekolah maupun di lingkungan tempat tinggal juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Jika teman pergaulan memiliki minat belajar dan motivasi yang tinggi dalam belajar, maka minat teman yang lainnya juga dapat mempengaruhinya.
- 6) Media, Adanya penggunaan media yang berbagai macam seperti audio visual, televisi, radio, serta media cetak lain seperti buku-buku bacaan, majalah dan surat kabar juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa, karena akan menarik rasa ingin tahu peserta didik dalam belajar menggunakan media

dan juga merupakan pengalaman belajar baru yang tidak monoton sehingga dapat memunculkan minat belajar siswa.

e. Indikator Minat belajar

Minat belajar seseorang tadapt diamati oleh beberapa tanda-tandaatau indikator yang menunjukkan minat terhadap pembelajaran. Adapun indikator-indikator minat belajar menurut Lestari (2017) yang ditulis dalam tabel 2.1

Tabel 2. 1 Indikator Minat belajar

No.	Indikator	Sub Indikator
1.	Perasaan senang	a) Siswa senang mengikuti pelajaran. b) Siswa tidak ada perasaan bosan. c) Siswa hadir saat pelajaran
2.	Ketertarikan untuk belajar	a) Siswa aktif dalam diskusi. b) Siswa aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.
3.	Menunjukkan perhatian saat belajar	Siswa antusias dalam mengikuti pelajaran.
4.	Keterlibatan dalam belajar	Siswa mendengarkan penjelasan dan arahan dari guru dan aktif dalam pembelajaran

Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada indikator minat belajar siswa. Apabila siswa dapat memenuhi empat kriteria minat belajar, maka dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut memiliki minat belajar. Keempat indikator tersebut adalah sebagai berikut: 1) perasaan senang; 2) ketertarikan untuk belajar; 3) menunjukkan perhatian saat belajar; 4) keterlibatan dalam belajar.

5. Materi Pecahan

Materi pecahan merupakan materi dalam mata pelajaran Matematika di kelas IV semester 2. Berdasarkan silabus, materi ini tercantum dalam Standar Kompetensi yang kelima, yaitu menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah. Pada Standar Kompetensi tersebut, terdapat empat Kompetensi Dasar yang meliputi: 1) pengertian pecahan; 2) mengurutkan pecahan; 3) membandingkan pecahan; 4) mengubah pecahan menjadi desimal; 5) mengubah pecahan menjadi persen.

Pada penelitian ini, peneliti memilih Kompetensi Dasar kedua untuk diterapkan dalam pembelajaran, yaitu menjumlahkan dan mengurangi berbagai bentuk pecahan. Indikator yang akan diambil dalam penelitian ini, yaitu: 1) siswa dapat menjelaskan pengertian pecahan; 2) siswa dapat mengurutkan materi pecahan; 3) siswa dapat membandingkan pecahan; 4) siswa dapat mengubah pecahan menjadi desimal; dan 5) siswa dapat mengubah pecahan menjadi persen.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu, sebagai berikut:

- 1) Penelitian yang pertama adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Jamilah (2019) dalam Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Volume 5 Nomor 1 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point Ispring* Presenter Pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur”. Dari penelitian

tersebut, respon peserta didik terhadap media pembelajaran mendapat presentase sebesar 86,5% dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu “Sangat Menarik”. Hal ini dikarenakan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk interaktif merupakan hal baru bagi peserta didik, sehingga peserta didik lebih termotivasi dan lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut membuktikan bahwa *5 Power Point* dan *Ispring Presenter* mempunyai kriteria menarik untuk digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

- 2) Penelitian yang kedua adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Yulanda (2017) dalam Jurnal Pendidikan Biologi (BIOEDUKASI) Volume 8 Nomor 2 berjudul “Pengaruh Penggunaan Animasi *Macromedia Flash* Berbasis *Ispring Suite* Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Kelas VIII di SMPN 1 Kotagajah pada Materi Sistem Pencernaan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan animasi *macromedia flash* berbasis *Ispring suite* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan pada manusia lebih besar 16,15% dibanding dengan tanpa penggunaan animasi *macromedia flash* berbasis *ispring suite*. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan animasi *flash Macromedia* berbasis *Ispring suite* berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.
- 3) Penelitian yang ketiga adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Sugari (2014) mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Surabaya. Jurnal tersebut berjudul “Pengembangan

Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ketrampilan Elektronika di SMP Negeri 1 Mantup Lamongan”. Pada penelitian ini dipilih pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif untuk mengukur daya rangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa.

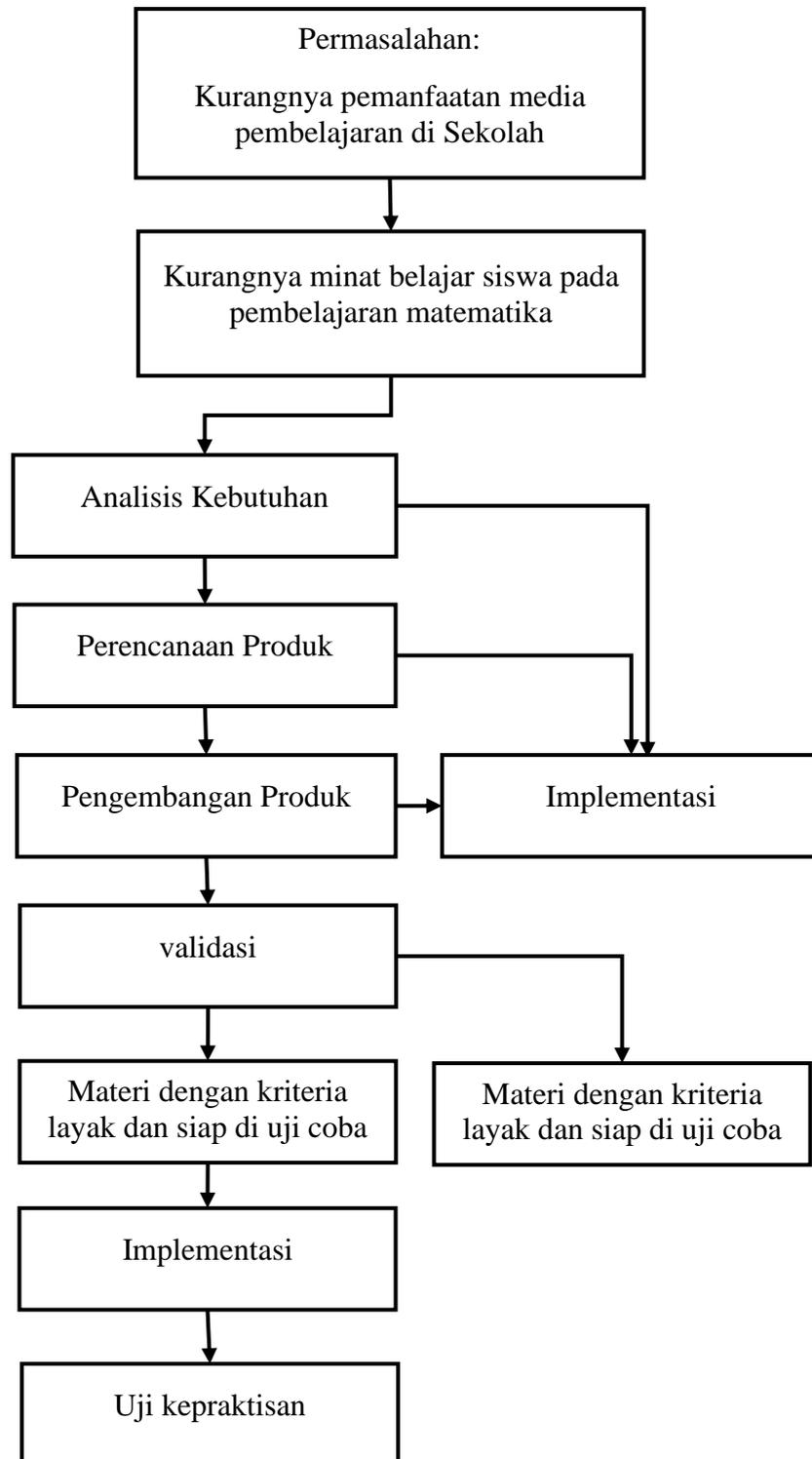
- 4) Penelitian yang keempat adalah penelitian yang dilakukan oleh Darmawan (2018) dalam jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Volume 3, Nomor 1 yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi *Ispring Presenter* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis” menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *iSpring Presenter* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

C. Kerangka Berpikir

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan suatu hal yang sangat penting. Selain itu, dengan media pembelajaran siswa akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dan dengan media pembelajaran juga dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Mata pelajaran matematika yang diajarkan di SD Kelas 4 merupakan mata pelajaran yang cukup sulit dipahami siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Luworo 02 diketahui bahwa terdapat permasalahan mengenai minat belajar siswa dalam mata pelajaran

Matematika, seperti siswa enggan mengikuti pembelajaran tersebut. Hal ini dikarenakan, tidak paham mengenai materi pembelajaran yang disampaikan. Selain itu, siswa juga beranggapan bahwa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang membosankan karena materinya sulit dan cenderung banyak menghitung. Maka dari itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Sehingga siswa akan berminat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, berdasarkan permasalahan tersebut peneliti berencana akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif. Berikut adalah bagan kerangka berpikir dalam penelitian ini.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir