

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Pendapat Khosiyono et al (2023) Minat belajar didefinisikan sebagai kemauan seseorang untuk merasa lebih tertarik, menyukai, dan ingin mempelajari sesuatu guna meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan perilakunya. Agar siswa termotivasi untuk belajar dan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal, minat belajar sangat penting dalam kegiatan pendidikan.

Menurut Nababan et al (2024) Ketertarikan seorang siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya dikenal sebagai minat belajar, dan hal ini dapat memotivasi mereka untuk lebih bersemangat belajar dan menjadi mahir dalam bidang tersebut. Hasil belajar siswa dapat terpengaruh jika mereka sangat termotivasi untuk belajar. Pendapat lain menurut Louis Simon et al (2024) Minat adalah gairah atau antusiasme seseorang dalam mencapai sesuatu yang disukainya. Dalam bidang pendidikan, minat belajar siswa merupakan hal yang diperlukan untuk mengikuti proses pembelajaran, karena hal itu dapat menarik perhatian mereka untuk menjadi lebih aktif dan bahagia.

Bisa disimpulkan bahwa minat belajar siswa terhadap Materi Pembelajaran Utama berasal dari keinginan atau kecenderungan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Semangat ini mendorong

siswa untuk memperhatikan pelajaran di kelas, belajar dengan tekun, dan berusaha memahami materi yang diajarkan.

b. Faktor-faktor Minat Belajar

Menurut Juliana Putri et al (2022) Ada dua hal yang dapat memengaruhi motivasi belajar siswa adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah hal-hal yang berasal dari dalam diri siswa, seperti dorongan yang kuat dan rasa ingin tahu, tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan seberapa yakin mereka memahami suatu subjek. Faktor eksternal, di sisi lain, adalah faktor yang berasal dari luar siswa dan meliputi pendekatan guru, strategi pengajaran, penggunaan alat bantu belajar seperti media pembelajaran, perhatian orang tua, kondisi sosial dan ekonomi orang tua, hubungan orang tua dan anak, lingkungan rumah, tingkat pendidikan orang tua, dan lingkungan teman sebaya. Pendapat lain menurut Rakhmah & Pradikto (2025) faktor dari kesuksesan dalam proses belajar bergantung pada minat siswa terhadap materi pelajaran. Minat belajar ini dipengaruhi oleh berbagai faktor. Pertama, faktor internal yang berasal dari siswa itu sendiri. Selanjutnya, ada faktor eksternal, seperti dukungan dari keluarga dan lingkungan sekitar.

Dari apa yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa hal-hal yang membuat siswa minat dalam belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, sebagian di antaranya bersifat internal dan sebagian lainnya bersifat eksternal. Beberapa faktor internal meliputi tujuan belajar siswa, motivasi, dan kemampuan untuk fokus. Di sisi lain, faktor eksternal meliputi cara guru

mengajar, dukungan keluarga, lingkungan belajar, dan penggunaan alat bantu belajar. Semua hal ini mempengaruhi seberapa antusias siswa dalam belajar dan saling terkait satu sama lain.

2. Majas

a. Pengertian Majas

Menurut Mariam Ulfa & Sakrim (2021) Majas diartikan Gaya bahasa ditandai dengan penggunaan bahasa secara kiasan, estetis, dan imajinatif untuk mencapai tujuan tertentu. Majas merupakan makna yang dihasilkan dari ketidakteraturan linguistik yang digunakan oleh penulis atau penyair untuk memperkuat makna suatu karya. Adapun menurut Bunga Tiberia Siregar et al (2023) Pengertian majas atau gaya bahasa yaitu bentuk-bentuk bahasa yang digunakan untuk mempengaruhi dan meyakinkan pembaca dan pendengar melalui komunikasi lisan maupun tertulis.

b. Jenis-jenis Majas

Dari teori Tarigan dan ningsih dkk (dalam Sal Priadi Vika Dwi Kencana et al., 2025) bahwa jenis majas menjadi empat kategori berupa perbandingan, antitesis, ironi, dan penekanan. Pembahasan ini tidak mencakup semua jenis majas, karena hal itu akan terlalu luas. Banyak majas dikategorikan ke dalam empat klasifikasi ini dan sering muncul dalam karya sastra, seperti yang dijelaskan di bawah ini:

- 1) Majas perbandingan merupakan membandingkan atau membedakan satu hal dengan hal lain, meliputi: personifikasi, metafora, simile.
- 2) Majas penegasan Ini adalah istilah yang digunakan untuk memperkuat daya meyakinkan pembaca agar setuju dengan suatu pernyataan atau kejadian, meliputi: apofasis, pleonasme, repetisi, pararima, aliterasi, paralelisme, tautologi, dll.
- 3) Majas pertentangan adalah ungkapan yang bertentangan dengan maksud awal kalimat, meliputi: hiperbola, litotes.
- 4) Majas sindiran, meliputi: ironi, sarkasme.

3. Media *Flashcard*

Menurut Fuji et al (2023) *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, tulisan, atau simbol yang berfungsi sebagai panduan atau petunjuk bagi siswa mengenai materi yang terkait. *Flashcard* umumnya berukuran 8 x 12 cm, namun ukurannya bisa disesuaikan sesuai dengan ukuran yang diinginkan. *Flashcard* merupakan alat bantu visual yang fungsional dan relevan. Berdasarkan definisi di atas, *flashcard* merupakan alat belajar yang efektif dengan dua sisi, satu sisi menampilkan gambar, teks, atau simbol, sementara sisi lainnya menyediakan definisi, deskripsi gambar, jawaban, atau penjelasan yang membantu siswa mengingat atau memahami konten yang terkait dengan gambar pada kartu. Adapun ciri-cirinya, yaitu:

- 1) *Flashcard* adalah alat bantu visual yang efisien.
- 2) Terdapat dua sisi: depan dan belakang.
- 3) Sisi depan berisi gambar atau simbol serta ada sisi belakang berisi definisi, penjelasan gambar, jawaban, atau deskripsi.
- 4) Penggunaan mudah dan sederhana untuk diciptakan

Oleh karena itu, media *flashcard* berfungsi sebagai alat bantu pendidikan yang sangat baik, yang mencakup gambar, tulisan, atau simbol yang dirancang untuk membantu siswa mengingat atau mengarahkan mereka menuju konsep-konsep yang terkait dengan konten pada kartu, sekaligus merangsang ide dan minat mereka untuk mempermudah proses belajar.

4. Qr Code

a. Pengertian *Qr Code*

QR Code merupakan metode yang mengubah informasi teks menjadi kode dua dimensi yang ditampilkan pada media yang lebih kompak. *Qr code* adalah kode batang dua dimensi yang awalnya dikembangkan oleh perusahaan Jepang Denso Wave pada tahun 1994. Awalnya digunakan untuk mendokumentasikan inventaris komponen mobil, kode batang ini kini digunakan di berbagai sektor, termasuk di bidang pendidikan.

QR merupakan singkatan dari *Quick Response*, karena dirancang untuk pemindaian yang cepat. *Qr code* adalah jenis barcode yang dapat dipindai menggunakan kamera smartphone. *Qr code* dapat menyimpan berbagai jenis

data, termasuk angka, huruf dan angka, biner, serta karakter kanji/kana. Selain itu, *qr code* dapat mengkode data dalam orientasi horizontal dan vertikal, memungkinkan ukuran gambarnya menjadi sekecil sepersepuluh dari barcode 11 digit menurut (Chotimah et al., 2024).

b. Manfaat Penggunaan *Qr Code*

Manfaat yang dari penggunaan *qr code* ini dapat meningkatkan kecepatan siswa dalam mengakses informasi tentang materi pelajaran yang diajarkan. Menurut Laula et al (2023) manfaat Penggunaan *qr code* dalam bentuk kartu permainan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis. didukung dari pendapat Riandita et al (2023) bahwa Proses pembelajaran memiliki beberapa keunggulan. Dengan menggunakan teknologi *qr code*, di antaranya:

- 1) Proses pembelajaran disajikan secara menarik, karena dirancang seperti permainan, sehingga siswa dapat belajar melalui bermain.
- 2) Telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menumbuhkan semangat kolaboratif.
- 3) Pendekatan pembelajaran menggunakan media yang sederhana dapat menjadi solusi ketika siswa merasa penyampaian materi terlalu membosankan.
- 4) Siswa diajarkan untuk memahami teknologi barcode.

- 5) Penerapan aplikasi yang intuitif, memungkinkan siswa untuk mengakses perkembangan terbaru dalam desain pembelajaran berbasis barcode di masa depan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini didalamnya penulis membuat referensi penelitian terdahulu menggunakan website <https://www.semanticscholar.org/> yang relevan dengan topik yang diangkat. Ini adalah beberapa temuan penelitian yang berhubungan dengan yang akan peneliti bahas, yaitu:

1. Penelitian (Amini & Thohir, 2024) menghasilkan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint bersama dengan teknik *flashcard* dan kartu kata terbukti efisien untuk mengoptimalkan penguasaan kosa kata siswa kelas I. Penggunaan media yang interaktif ini menciptakan suasana Pelajaran lebih dinamis, yang berdampak positif pada siswa. Ini menunjukkan bahwa inovasi media dan teknik pembelajaran dapat berkontribusi signifikan terhadap pencapaian tujuan pendidikan.
2. Penelitian Sidiasih et al (2024) menghasilkan produk *flashcard* digital yang dinyatakan terkategori valid. Hasil ini sesuai nilai CV sebesar 1, yang Menjelaskan betapa berguna *flashcard* menjadi bahan pembelajaran yang dibuat dalam bentuk kartu flash digital dengan grafis presentasi sangat ideal untuk digunakan di sekolah dasar. Kelayakan

media ini dibuktikan dengan fakta bahwa media ini dapat membantu siswa dalam menulis dengan visual yang menarik dan menawan.

3. Penelitian Desfrida1 et al (2023) Berdasarkan hasil penelitian, dimungkinkan untuk menciptakan kartu kata elektronik atau bahan pembelajaran berbasis *flashcard* yang dapat digunakan untuk mengajarkan bahasa Indonesia kepada siswa kelas satu sekolah dasar yang baru mulai belajar membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembuatan kartu kata elektronik ini, yang sering disebut *flashcard*, dinilai 92,9 persen dalam kategori “sangat baik.” Hal ini lebih lanjut menunjukkan bahwa salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca mereka adalah kartu kata elektronik.
4. Penelitian Rofiatun & Airlanda (2024) Hasil penelitian menunjukkan bahwa *flashcard* “Jendela Membaca Anak Hebat” mendapat penilaian positif dari para ahli dalam bidang konten, media, dan bahasa Indonesia. Temuan studi ini menunjukkan bahwa *flashcard* “Jendela Membaca Anak Hebat” merupakan alat yang sangat baik untuk meningkatkan keterampilan membaca, terutama bagi siswa kelas satu sekolah dasar yang masih pemula dalam membaca.

Berdasarkan hasil dari keempat penelitian terdahulu yang relevan menegaskan bahwa media pembelajaran *flashcard* menghasilkan respon yang baik dan membantu pada pembelajaran

Bahasa Indonesia. Namun pada penelitian sebelumnya belum ada pada materi majas, belum ada inovasi *flashcard* menggabungkan dengan teknologi *qr code*, serta belum ada yang menyangkut minat belajar siswa. Maka menurut peneliti perlunya membuat media pembelajaran yang berupa media kartu *flashcard* dengan *qr code* pada materi majas untuk minat belajar siswa kelas V karena materi majas ada dikelas tersebut dan karena kurangnya media dalam pelajaran yang menunjang Pelajaran Bahasa Indonesia.

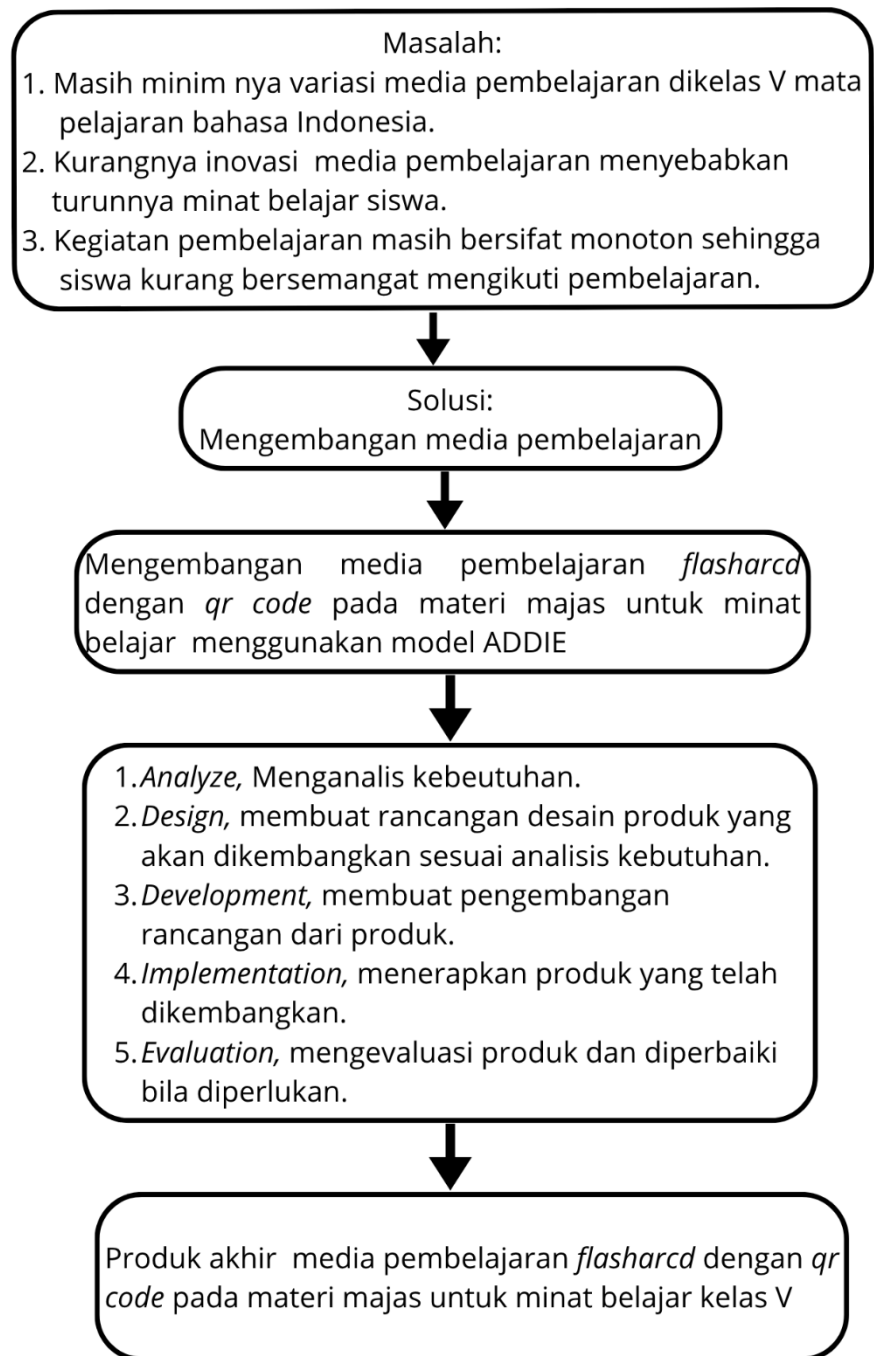
C. Kerangka Berpikir

Minimnya media pembelajaran yang beragam di pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD khususnya pada materi majas dan hanya menggunakan metode ceramah yang menjadikan siswa cenderung mudah bosan untuk tertarik dengan minat membaca pada materi tersebut.

Mengingat tantangan yang telah disebutkan di atas, terdapat kebutuhan untuk menciptakan media yang membantu siswa memahami majas dalam kurikulum bahasa Indonesia pada tingkat sekolah dasar. Penggunaan media memiliki dampak signifikan terhadap keterlibatan siswa dalam membaca. Media pembelajaran ini membantu guru meningkatkan kemahiran mereka dalam menggunakan alat bantu

pendidikan dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa.

Penggunaan media pembelajaran flashcard yang terintegrasi dengan *qr code* menciptakan pengalaman belajar yang menarik yang mendorong partisipasi siswa, sehingga meningkatkan minat anak-anak dalam membaca. Sebelum memulai penelitian, maka peneliti mengembangkan desain penelitian yang didasarkan pada kerangka berfikir.



Gambar 2. 1 kerangka berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, jadi peneliti dapat mengajukan hipotesis dibawah ini:

1. Pembuatan media *flashcard* menggunakan *qr code* untuk kegiatan pembelajaran materi majas dalam kurikulum Bahasa Indonesia guna meningkatkan keterlibatan membaca siswa kelas lima sekolah dasar.
2. Media *flashcard* menggunakan *qr code* memperoleh nilai yang sangat baik selama uji validitasi dan dianggap sesuai berdasarkan penilaian ahli.. Serta media *flashcard* dengan *qr code* mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari baik siswa maupun guru, menjadikannya alat pembelajaran yang sesuai untuk siswa kelas lima sekolah dasar.