

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran Interaktif *Gimkit*

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Menurut (Dewi dkk, 2023) media pembelajaran interaktif merupakan suatu perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran dimana pengirim dan penerima pesan saling melakukan interaksi satu sama lain. (Arrosyida dan Suprpto, 2022) adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut. (Satriansyah, 2016) media pembelajar interaktif adalah sebuah metode pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat dipahami bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu metode pembelajaran yang menggabungkan teknologi digital dengan interaksi aktif siswa. Melalui media ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses belajar. Hal ini membuat pembelajaran lebih menarik, efektif dan berkesan. Media belajar yang dibuat oleh para pendidik yang diberikan kepada siswa yang

memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologinya melalui system dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari media edukasinya.

b. Manfaat Media Pembelajaran Interaktif

Manfaat media pembelajaran interaktif menurut (Sudjana dan Rivai, 2017) yaitu :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- 2) Pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga mudah dipahami siswa dan memungkinkan bagi siswa untuk menguasai tujuan pembelajaran menjadi lebih baik.
- 3) Pembelajaran jadi lebih bervariasi tidak semata-mata hanya komunikasi verbal saja.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar (*student centered*).

Menurut (Rahman Sugidiyanto, 2024) keuntungan-keuntungan yang dapat diperoleh melalui penerapan media pembelajaran interaktif adalah:

1) Meningkatkan keterlibatan siswa

Media pembelajaran interaktif mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan menarik. Dengan menawarkan elemen-elemen seperti video, simulasi dan permainan, siswa dapat menjadi lebih tertarik dan terlibat serta termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

2) Memfasilitasi pembelajaran mandiri

Kemampuan media interaktif untuk mendukung pembelajaran mandiri. Siswa dapat mengatur kecepatan pembelajaran mereka sendiri, mengulang materi yang sulit atau mengeksplorasi topik tambahan dan meningkatkan pemahaman secara individual.

3) Memperkaya pengalaman belajar

Media interaktif memungkinkan penggunaan berbagai jenis media seperti gambar, audio dan video. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar namun juga dapat membantu siswa dengan gaya belajar yang berbeda untuk meningkatkan proses pemahaman dan penyerapan informasi.

4) Mendorong kolaborasi dan interaksi

Perancangan media pembelajaran interaktif dimaksudkan untuk meningkatnya proses kolaborasi antar siswa, sesi diskusi, berkolaborasi dalam proyek dan aktivitas interaktif lainnya akan mendorong siswa membangun keterampilan sosial dalam kelompok.

5) Memfasilitasi umpan balik instan

Siswa dapat menerima umpan balik secara instan melalui media pembelajaran interaktif. Ini memberi peluang untuk dapat segera memperbaiki dan membantu siswa memahami kesalahan mereka, serta mempercepat proses pembelajaran.

6) Menyesuaikan pembelajaran

Dengan adanya beragam fitur interaktif, maka pembelajaran dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman serta kecepatan belajar siswa, sehingga tidak ada lagi siswa tertinggal dalam pembelajaran.

7) Akses fleksibel

Media pembelajaran interaktif dapat diakses dari berbagai perangkat, memungkinkan siswa untuk belajar dari mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat dipahami bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat, membangkitkan keinginan dan menambah motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media juga akan membantu untuk meningkatkan keaktifan proses pembelajaran.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran Interaktif

Jenis-jenis media pembelajaran sangat beragam serta banyak variasinya dari bentuk dan ragam medianya. Menurut Abi H, Mustofa R, 2020) adapun pengelompokan ragam media pembelajaran seperti dibawah ini:

1) Media audio

Radio, televisi, telepon, mp3, tape recorder, pita audio dan lain sebagainya

2) Media Visual

Buku, ensiklopedia, gambar, foto, film rangkai, majalah, buku referensi, surat kabar, ilustrasi, kliping, proyektor, sketsa, poster dan lain-lainnya

3) Media Audio Visual

- a) Audiovisual gerak : video, film rangkaian, suara bergambar
- b) Audiovisual diam : slide dalam suara, film rangkaian suara.

Menurut (Ilyasa Aghni, 2018) beberapa media pembelajaran dikelompokkan menjadi beberapa jenis antara lain sebagai berikut:

4) Media Visual

Media visual adalah jenis media yang berpusat pada penggunaan indera pengelihatan. Penggunaan media ini dapat difokuskan pada penyampaian pesan secara verbal dan non verbal. Media visual merupakan jenis media yang paling dominan dalam penggunaannya pada proses pembelajaran di kelas. Baik media visual yang sangat sederhana hingga media visual yang kompleks seperti papan tulis, media presentasi, buku teks dan alat peraga.

5) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan perpaduan antara media yang berkonsentrasi pada penggunaan visual. Media ini biasanya dibuat dalam bentuk video, film pendek, gambar *slide* bersuara atau lainnya. Adapun beberapa *website* penyedia jasa pembuatan video animasi antara lain *Go Animated*, *video scribe*, *powtoon*, *moovly* dan lain sebagainya.

6) Multimedia

Multimedia adalah jenis media yang paling lengkap dari seluruh jenis media yang ada. Sifat utama yang dimiliki multimedia adalah

adanya interaksi dan kesempatan bagi orang yang menggunakan untuk mengarahkan media menggunakan alat control yang tersedia pada media. Pada mata pelajaran IPAS multimedia banyak sekali digunakan dalam bentuk aplikasi permainan (*game*) berbasis computer maupun android. Aplikasi permainan ini sering digunakan untuk membantu memberikan pemahaman mengenai materi yang ada, baik pada saat pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Sehingga akan mampu menarik minat siswa untuk mengakses materi tidak hanya di kelas namun juga di luar kelas. Adapun bentuk lain multimedia yang sering digunakan dalam pembelajaran *Kahoot*, *Quizziz*, *worldwall*, *Gimkit* dan lain sebagainya.

Audio, audio visual, media visual adalah tiga kategori utama media pembelajaran, menurut beberapa pandangan yang sudah disebutkan sebelumnya. Media visual meliputi gambar, teks dan foto yang bisa dilihat dan dinikmati melalui indera penglihatan. Televisi, radi dan *tape recorder* yakni contoh media audio yang berhubungan dengan indera pendengaran. Guru harus memilih materi pembelajaran dengan perhatian yang lebih besar sebab pengaruh kemajuan teknologi. Memanfaatkan media computer adalah salah satu teknik untuk menyesuaikan pembelajaran yang ditawarkan dengan kebutuhan teknologi. Adanya sejumlah ikon dalam media ini yang dipakai untuk menyimpan, memodifikasi dan mengubah informasi yang dihasilkan.

Dari beberapa jenis media pembelajaran yang ada diatas, maka peneliti akan membahas media pembelajaran berbasis gamifikasi *gimkit* yaitu salah satu media interaktif yang menawarkan beragam fitur permainan interaktif bergaya kuis digital yang dapat menggairahkan dan menginspirasi pembelajaran. Gimkit memungkinkan pendidik dan siswa membuat pertanyaan pilihan ganda dari awal untuk area topik apa pun dan juga memungkinkan pengguna mengimpor kumpulan Quizlet untuk membuat “Kit” dengan mudah. Media pembelajaran ini dipakai oleh pengajar untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Peneliti akan memaparkan tentang media pembelajaran *gimkit* yang hendak dibahas.

d. Pengertian *Gimkit*

Menurut (Lawrance et al., 2021) Gimkit adalah media pembelajaran yang interaktif dengan penerapan elemen game yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa di dalam pembelajaran. Gimkit dapat diakses dari berbagai perangkat seperti smartphone, laptop, dan komputer sehingga memudahkan penggunaanya dan terasa fleksibel. Item yang ada pada Gimkit atau elemen game yang ditawarkan selalu diperbaharui sehingga terasa baru dan relevan dan menjadikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Lawrance et al.,

2021). *Template* di dalam Gimkit juga beragam dapat dimainkan dengan mode individu ataupun mode kerja sama tim.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat dipahami bahwa *gimkit* merupakan aplikasi yang bisa dipakai untuk membuat pembelajaran yang interaktif berbasis *game website* dengan berbagai fitur dan *Template* yang tersedia. *Gimkit* dapat membantu seorang pendidik membuat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media *gimkit* terdiri dari beberapa macam jenis permainan berbasis *gamifikasi* dengan berbagai jenis bentuk permainan.

e. Fitur-fitur *Gimkit*

Berikut merupakan tampilan awal *platform gimkit*



Gambar 2.1 tampilan awal *gimkit*

Gambar diatas merupakan gambar tampilan awal Platform *Gimkit* yang menunjukkan keterangan *Gimkit* panduan masuk menggunakan email google.



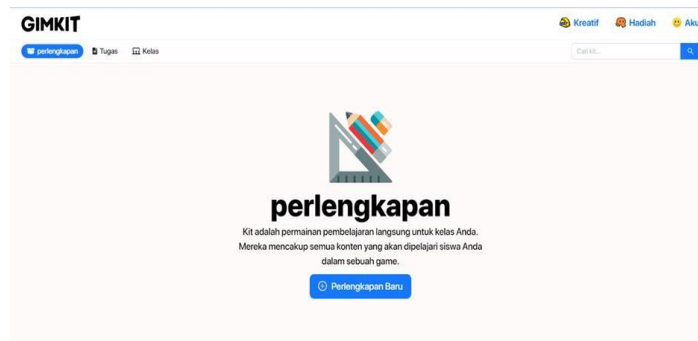
Gambar 2.2 pilihan akun

Gambar diatas merupakan pilihan penggunaan akun yang mengakses platform *gimkit*. Sebagaimana platform lain tiap jenis akun akan memiliki fitur yang berbeda.



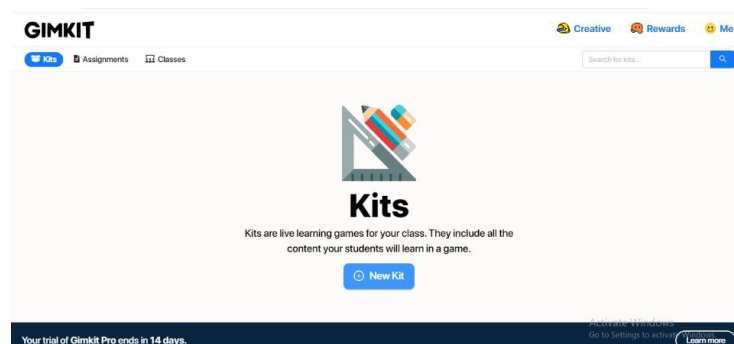
Gambar 2.3 Pilihan fitur untuk pendidik

Gambar diatas merupakan pilihan menu bidang mata pelajaran yang disesuaikan dengan jenjang pendidik mengampu. Ada dua pilihan yaitu bidang keahlian dan tingkat kelas.



Gambar 2.4 Tampilan menu utama *gimkit*

Gambar diatas merupakan tampilan menu utama pada pilihan akun pendidik



Gambar 2.5 Tampilan menu kits *gimkit*

Gambar diatas merupakan menu Kits, dimana seorang pendidik bisa mendesai materi, soal sendiri atau mengimpor dari sumber yang telah ada dalam platform *gimkit*.

Gambar 2.6 menu pembuatan soal

Pemberian nama, pemilihan bahasa dan mata pelajaran. Ini merupakan fitur utama sebelum pengisian soal dan pilihan bentuk permainan yang akan dikerjakan oleh siswa.

f. Karakteristik *Gimkit*

Menurut (Septyana et al., 2024), karakteristik media pembelajaran *gimkit* antara lain sebagai berikut :

- 1) Game-Based Learning: Menggunakan format permainan kuis dengan elemen seperti "GimBucks" (uang virtual) dan item untuk membeli, membuat pembelajaran menjadi seperti bermain.
- 2) Interaktif & Menyenangkan: Menciptakan pengalaman belajar yang tidak membosankan dan lebih menarik dibandingkan asesmen tradisional, mendorong interaksi dua arah.
- 3) Motivasi & Partisipasi Tinggi: Siswa lebih termotivasi dan aktif berpartisipasi karena keseruan permainannya, mengurangi kesan asesmen yang menakutkan.
- 4) Fleksibilitas & Kemudahan Akses: Mudah diakses melalui browser web, memungkinkan guru menyesuaikan materi dan pertanyaan sesuai kebutuhan, serta dapat digunakan di mana saja.
- 5) Kolaboratif dan Kompetitif: Mendukung mode bermain individu maupun tim, membangun suasana kompetisi sehat dan kerja sama.
- 6) Formatif: Efektif untuk asesmen formatif (penilaian selama proses pembelajaran) untuk mengukur pemahaman siswa secara cepat.

7) Mengatasi Kebosanan & Kesenjangan: Membantu mengurangi kebosanan siswa dengan media lama (seperti PowerPoint) dan mengakomodasi keragaman peserta didik.

g. Kelebihan dan Kekurangan *Gimkit*

Menurut Febiyani (2023), media Gimkit memiliki berbagai kelebihan yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Berikut adalah kelebihan Gimkit dalam pembelajaran:

- 1) Interaktif dan Menyenangkan: Gimkit dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Sistem poin, tantangan, dan hadiah membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.
- 2) Personalisasi Pembelajaran: Guru dapat membuat kumpulan pertanyaan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kurikulum kelas mereka. Ini memungkinkan adanya personalisasi dalam proses pembelajaran.
- 3) Fleksibilitas: Gimkit dapat diakses secara online, memungkinkan akses yang mudah di berbagai perangkat dan lokasi. Fleksibilitas ini memudahkan guru dan siswa untuk menggunakan platform ini sesuai kebutuhan.
- 4) Pemantauan Kemajuan: Gimkit menyediakan fitur pemantauan kemajuan, memungkinkan guru untuk melihat sejauh mana siswa telah memahami materi. Ini membantu dalam memberikan bimbingan lebih lanjut dan memberikan umpan balik yang tepat.

5) Mode Permainan yang Beragam: Gimkit menyediakan berbagai mode permainan, termasuk mode "Classic" dan variasi permainan lainnya, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Menurut Febiyani (2023), media Gimkit memiliki berbagai kelemahan yang dapat mengurangi efektivitas proses pembelajaran. Berikut adalah kelemahan Gimkit dalam pembelajaran :

1) Diperlukan Koneksi Internet:

Seperti banyak platform yang berani, Gimkit memerlukan koneksi internet yang stabil dapat menjadi hambatan jika akses internet terbatas.

2) Diperlukan *gadget* atau Gawai

Gimkit memerlukan peralatan elektronik seperti laptop, komputer, *chromebook* dan juga *handphone* berbasis *android* atau IOS. Jika tidak tersedia, maka akan menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran ini.

Dari penjelasan terkait kelebihan dan kekurangan platform ini, peneliti berkesimpulan bahwa Gimkit dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan memanfaatkan elemen permainan. Meskipun memiliki kelebihan dan kelemahan, penggunaan Gimkit akan bergantung pada kebutuhan dan preferensi guru serta siswa. Kesuksesan penggunaan Gimkit tergantung

pada cara platform ini terintegrasi ke dalam rencana dan sejauh mana guru dapat mengoptimalkan potensi pembelajarannya.

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Salah satu faktor utama untuk mencapai sukses dalam segala bidang, baik berupa studi, kerja, hobi atau aktivitas apapun adalah minat. Hal ini dengan tumbuhnya minat dalam diri seseorang akan melahirkan perhatian untuk melakukan sesuatu dengan tekun dalam jangka waktu yang lama, lebih berkonsentrasi, mudah untuk mengingat dan tidak mudah bosan dengan apa yang dipelajari.

Minat belajar terdiri dari dua kata yakni minat dan belajar, dua kata ini beda arti, untuk itu penulis akan mendefinisikan satu persatu. Menurut Gie (2004: 57) minat mempunyai peranan dalam “Melahirkan perhatian yang serta merta, memudahkan terciptanya pemusatan perhatian, dan mencegah gangguan perhatian dari luar”.

Kemudain Hilfard dalam Slameto (2010: 57) menyatakan bahwa: *“Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy same activities and or content.”* (“Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.”) Kegiatan ini termasuk belajar yang diminati siswa akan diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang. (Slameto dalam Asmani, 2009: 32) mengatakan bahwa: “Minat adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tertentu, tanpa ada yang menyuruh.” Demikian di

dalam jiwa seseorang yang memperhatikan sesuatu ia mulai dengan menaruh minat terhadap hal itu.

Minat itu erat hubungannya dengan kepribadian seseorang; ketiga fungsi jiwa: kognisi, emosi dan konasi terdapat dalam minat kadang minat itu timbul dengan sendirinya, dan kadang-kadang perlu diusahakan. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa minat adalah kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan. Fungsi Minat Belajar.

Sedangkan belajar menurut (Hilgard dan Bower dalam Purwanto, 2010: 84) mengatakan bahwa: “Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, di mana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon bawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang (misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya).

Kemudian (Gagne dalam Purwanto, 2010: 84) yang mengemukakan bahwa: “Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya (performance-nya) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi.”

Masih dalam Purwanto (2010: 84) Morgan mengemukakan bahwa: Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalamannya.

Dari definisi-definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar itu menimbulkan suatu perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan perubahan itu dilakukan lewat kegiatan, atau usaha yang disengaja. Jadi, yang dimaksud dari minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampilkan diri dalam beberapa gejala, seperti: gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain, minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.

Minat ini besar pengaruhnya terhadap belajar, karena minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan siswa, bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya. Oleh karena itu, untuk mengatasi siswa yang kurang berminat dalam belajar, guru hendaknya berusaha bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa itu selalu butuh dan ingin terus belajar. Dalam artian menciptakan siswa yang mempunyai minat belajar yang besar, mungkin dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik, salah satunya adalah mengembangkan variasi dalam gaya mengajar.

Dengan variasi ini siswa bisa merasa senang dan memperoleh kepuasan terhadap belajar. Minat mengandung unsur-unsur kognisi (mengenal), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak). Oleh sebab itu, minat dapat dianggap sebagai respon yang sadar, sebab kalau tidak demikian, minat tidak akan mempunyai arti apa-apa

b. Aspek Minat Belajar

Minat adalah sebuah aspek psikologis yang dipengaruhi oleh pengalaman afektif yang berasal dari minat itu sendiri. Menurut (Dale H Schunk, Paul R. Pintrich, Judith L. Meece, 2012), aspek-aspek minat yaitu sebagai berikut:

- 1) Sikap umum terhadap aktivitas (*general attitude toward the activity*), yaitu perasaan suka tidak suka, setuju tidak setuju dengan aktivitas, umumnya terhadap sikap positif atau menyukai aktivitas.
- 2) Kesadaran spesifik untuk menyukai aktivitas (*specific conciused for or living the activity*), yaitu memutuskan untuk menyukai suatu aktivitas atau objek.
- 3) Merasa senang dengan aktivitas (*enjoyment of the activity*), yaitu individu merasa senang dengan segala hal yang berhubungan dengan aktivitas yang diminatinya. Aktivitas tersebut mempunyai arti atau penting bagi individu.
- 4) Berpartisipasi dalam aktivitas (*reported choise of or participant in the activity*) yaitu individu memilih atau berpartisipasi dalam aktivitas.

c. Jenis-jenis Minat Belajar

Dalam jurnalnya Cahya Melati dkk) mengungkapkan jenis-jenis minat menurut beberapa pakar, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Super dan Krites mengungkapkan ada empat jenis minat berdasarkan bentuk pengekspresian, yaitu:
 - a) *Ekspressed interest*, merupakan pengekspresian minat melalui verbal yang dapat menunjukkan apakah individu tersebut mempunyai rasa suka atau tidak terhadap sesuatu maupun aktivitas.
 - b) *Manifest interest*, merupakan minat yang dapat disimpulkan melalui keikutsertaan individu mengikuti suatu kegiatan atau acara tertentu.
 - c) *Tested interest*, merupakan minat yang disimpulkan melalui tes pengetahuan dan tes keterampilan dalam suatu kegiatan.
 - d) *Inventoried interest*, merupakan minat yang diungkapkan melalui inventori minat atau lewat daftar aktivitas dan kegiatan yang sama dengan pernyataan
- 2) Mohamad Surya menggolongkan minat menjadi tiga jenis berdasarkan sebab musabab atau alasan timbulnya minat. Yaitu:
 - a) Minat volunter, merupakan minat yang timbul dari dalam diri peserta didik tanpa adanya pengaruh dari luar diri peserta didik tersebut.

- b) Minat involunter, merupakan minat yang timbul dari dalam diri peserta didik dengan adanya pengaruh situasi atau keadaan yang diciptakan oleh seorang guru.
- c) Minat nonvolunter, merupakan minat yang timbul dari dalam diri peserta didik dengan paksa atau dihapuskan

Berdasarkan pendapat para pakar yang dikemukakan oleh Cahya Melati dkk., dapat disimpulkan bahwa minat merupakan kecenderungan individu yang bersifat kompleks dan dapat ditinjau dari dua sudut pandang utama, yaitu cara pengekspresian minat dan sebab timbulnya minat.

Ditinjau dari bentuk pengekspresiannya, menurut Super dan Krites, minat dapat muncul melalui pernyataan verbal (*expressed interest*), partisipasi nyata dalam suatu kegiatan (*manifest interest*), hasil tes kemampuan dan pengetahuan (*tested interest*), serta melalui pengisian inventori atau daftar aktivitas (*inventoried interest*). Hal ini menunjukkan bahwa minat tidak hanya dapat diamati dari ucapan individu, tetapi juga dari perilaku, kemampuan, dan preferensi yang terukur secara sistematis. Sementara itu, ditinjau dari alasan atau sebab timbulnya minat,

Mohamad Surya mengelompokkan minat menjadi minat volunter yang muncul secara alami dari dalam diri individu, minat involunter yang timbul akibat pengaruh lingkungan atau situasi pembelajaran yang diciptakan guru, serta minat nonvolunter yang muncul karena unsur paksaan. Klasifikasi ini menegaskan bahwa minat peserta didik dapat

berkembang secara spontan maupun sebagai hasil interaksi dengan faktor eksternal.

Dengan demikian, minat peserta didik merupakan kondisi psikologis yang dapat dikenali melalui berbagai indikator dan dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Pemahaman terhadap jenis-jenis minat ini penting bagi pendidik agar dapat merancang strategi pembelajaran yang tepat untuk menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar peserta didik secara optimal.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut (Sutanto, T., 2018 :10) faktor-faktor yang mempengaruhi minat peserta didik pada sekolah yaitu:

1) Memotivasi dan Cita-cita:

Motivasi merupakan daya pendorong seseorang dalam melakukan kegiatan untuk mencapai hasil yang diharapkan.

2) Keluarga:

Keluarga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Keadaan keluarga serta keadaan rumah juga mempengaruhi minat seorang peserta didik. Suasana keluarga tenang, damai, tentram dan menyenangkan akan mendukung minat siswa dalam belajar di rumah.

3) Peranan guru :

Guru merupakan agen pembaharuan. Guru sebagai fasilitator pembelajaran, guru menciptakan kondisi yang menggugah dan member kemudahan bagi siswa untuk belajar.

4) Sarana dan pra sarana :

Sarana dan Prasarana. Fasilitas yang tersedia di lingkungan sekolah sangat mendukung minat belajar siswa sebaliknya kurangnya fasilitas yang tersedia membuat siswa kurang berminat belajar 17

5) Teman pergaulan :

Teman Pergaulan. Teman pergaulan baik di sekolah maupun di lingkungan tempat tinggal juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

6) Mass media :

Media berbagai macam mass media seperti: televisi, radio, video visual serta media cetak lain seperti buku-buku bacaan, majalah dan surat kabar juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Minat tidak hadir dengan sendirinya tetapi terdapat beberapa

Menurut (Kartika et al., 2019) Faktor-faktor yang mempengaruhi minat juga di pengaruhi faktor-faktor sebagai berikut :

- 1) Faktor internal adalah sesuatu yang membuat peserta didik berminat yang datangnya dari dalam diri.
- 2) Faktor internal tersebut meliputi, pertama, perhatian. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu.

Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar (Taufani, 2008), antara lain :

1) Faktor dorongan dalam

Faktor dorongan dari dalam muncul dari dirinya sendiri

2) Faktor motivasi sosial

Motivasi berkaitan erat dengan tujuan yang hendak dicapai oleh individu yang belajar itu sendiri.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut, minat belajar berhubungan dengan beberapa faktor yakni internal terdiri atas : Faktor internal tersebut antara lain pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan keterlibatan. Faktor eksternal meliputi : faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. Alasan penulis memilih variabel ini yaitu, minat seseorang akan semakin tinggi bila disertai dengan motivasi karena dengan belajar siswa yang semula tidak menyenangi suatu pelajaran tertentu lama kelamaan akan bertambah ilmu pengetahuannya.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut (Moh. Zaiful Rosyid, 2019) hasil belajar dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang sudah disahkan oleh dinas pendidikan dan menunjukkan seberapa banyak materi pelajaran yang sudah dikuasai oleh siswa sesudah melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar juga merujuk pada proses keberhasilan siswa sesudah mengikuti pembelajaran.

Sedangkan pendapat (Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, 2019) menyatakan bahwa hasil belajar secara general ialah transfigurasi

kemampuan pengetahuan, sikap, keterampilan dan tingkah laku siswa sesudah melaksanakan kegiatan belajar sebagai hasil dari suatu pengalaman, maka hasil belajar bisa dipakai sebagai standar untuk mengevaluasi kemampuan dan kompetensi yang dimiliki siswa sesudah pembelajaran.

Sejalan dengan itu (Sobri, M., N. Nursaptini, 2020) juga berpendapat bahwa hasil belajar yakni suatu hasil yang diperoleh murid dan ditunjukkan dengan transfigurasi perilaku sesudah menyelesaikan proses kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah melaksanakan proses belajar mengajar yang dinyatakan secara spesifik tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan tergantung pada apa yang telah diketahuinya serta hasil belajarndapat dilihat dari tingkat keberhasilan kognitif, afektif dan psikomotor yang dicapai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan perubahan perilaku setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar juga dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan guru yang dapar dilakukan melalui tes lisan maupun tertulis. Tes tersebut merupakan isnstrumen yang digunakan untuk mengukur sejauh manasiswa dapat memahami materi yang telah disampaikan. Sedangkan untuk mengetahui hasil dari kemampuan maupun sikap dapat digunakan instrumen yang khusus dibuat sehingga guru dapat mengevaluasi ketiga aspek yang harus

dimiliki oleh siswa secara maksimal. Hasil belajar merupakan hasil akhir yang didapatkan siswa sesudah mengikuti proses pembelajaran. Hasil tersebut menggambarkan kemampuan siswa dan menjadi tolok ukur dalam pembelajaran.

b. Manfaat Hasil Belajar

Menurut (Edy Syahputra, 2020) manfaat hasil belajarsiswa adalah sebagai berikut:

- 1) Menambah pengetahuan
- 2) Lebih memahami sesuatu yang belum dipahaminya
- 3) Dapat mengembangkan keterampilannya
- 4) Memiliki pandangan baru atas suatu hal
- 5) Lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat dipahami bahwa manfaat hasil belajar yang diperoleh siswa dapat dilihat dari adanya perubahan sikap, pengetahuan serta keterampilan yang menjadi lebih baik lagi sehingga mampu untuk mengembangkan potensi akademik yang ada pada diri siswa.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut (Deni Purbowani, 2022) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ada dua yaitu faktor eksternal dan internal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri atau sudah ada dalam diri siswa itu sendiri. Faktor internal mempengaruhi prestasi belajar siswa terlepas dari bagaimana proses belajar mengajar di kelas berjalan.

Faktor Internal dapat dibagi menjadi beberapa unsur, yaitu

1) Keadaan fisik dan jasmani siswa

Keadaan fisik jasmani siswa adalah salah satu faktor yang mempengaruhi pembelajaran. Kesulitan yang dialami siswa dapat menurunkan minat belajarnya, sehingga cenderung ogah-ogahan. Dalam keadaan demikian, tak heran bila kemudian hasil belajarnya tidak maksimal.

2) Kecerdasan atau intelegensi siswa

Tingkat kecerdasan atau intelegensi seseorang diukur melalui tes IQ. Hasil tes IQ setiap siswa pasti berbeda beda. Secara umum siswa dengan tingkat intelegensi yang tinggi lebih mudah mengikuti proses pembelajaran di kelas dan biasanya mampu menunjukkan hasil belajar yang baik

3) Bakat minat dan motivasi siswa

Bakat dan minat individu setiap siswa adalah pembahasan yang tak bisa sepenuhnya dipisahkan dari kecerdasan majemuk. Siswa dengan kecerdasan logis matematis yang kuat, misalnya cenderung lebih mudah memahami materi pelajaran matematika. Semakin mudah ia memahami materi pelajaran, biasanya semakin besar pula semangat dan motivasinya untuk belajar.

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Bersama dengan faktor internal, faktor eksternal juga mempengaruhi

prestasi belajar siswa. Berbagai faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar dapat dikategorikan ke dalam beberapa bagian berikut:

1) Sekolah

Kita sebagai guru yang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar di kelas merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Terlepas dari kurikulumnya, metode pembelajaran yang kita terapkan di kelas turut mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Selain guru, fasilitas yang ada di sekolah juga menjadi bagian dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

2) Keluarga

Peran orang tua dalam kesuksesan proses dan hasil belajar tak dapat dielakkan. Siswa yang tumbuh dalam keluarga dengan kesadaran belajar tinggi memiliki peluang untuk lebih sukses dalam proses belajarnya. Hasil belajar siswa tersebut juga cenderung lebih baik daripada hasil belajar siswa dari keluarga yang kurang mendukung pentingnya proses belajar. Ada banyak faktor dan beragam latar belakang yang mempengaruhi tingkat dukungan keluarga pada proses belajar siswa. Cara pengasuhan orang tua, keadaan ekonomi dan finansial keluarga, tingkat pendidikan orang tua, konflik keluarga dan lain sebagainya adalah beberapa contoh faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

3) Sosial Masyarakat

Kultur sosial masyarakat di suatu negara tentu mempengaruhi generasi mudanya. Masyarakat yang dekat dengan buku, misalnya menumbuhkan anak-anak yang gemar membaca. Bagaimanapun juga, anak-anak adalah pengamat dan peniru yang ulung. Dalam hal ini perankita untuk menjadi teladan agar dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa secara positif.

4. Pengertian IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS merupakan gabungan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang ada di tingkat SD/MI yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Perpaduan 2 mata pelajaran ini dilakukan karena pengetahuan siswa SD/MI masih tahap konkrit/ sederhana, sehingga pembahasan materi yang ada di mata pelajaran IPAS masih seputar fenomena-fenomena alam yang bersifat umum seperti tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam serta berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Pengertian ini juga sama yang disampaikan oleh Purnawanto bahwa penggabungan 2 mata pelajaran tersebut masih didasarkan dengan pada siswa sekolah dasar yang masih cenderung melihat sesuatu hal secara utuh dan terpadu. Sedangkan menurut Rahmadayanti menyampaikan penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut saling berintegrasi supaya lebih memudahkan dan membebaskan guru serta siswa untuk berinovasi, kreatif dan belajar

mandiri, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran IPAS merupakan proses pembelajaran integratif pada jenjang sekolah dasar yang menggabungkan konsep dasar ilmu alam dan ilmu sosial. Pembelajaran IPAS bertujuan membantu siswa memahami fenomena alam, lingkungan sosial, serta hubungan antara manusia dan lingkungannya secara utuh dan kontekstual

Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah, sikap peduli lingkungan, serta keterampilan sosial siswa. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS menuntut pendekatan yang aktif, kontekstual, dan berbasis pengalaman langsung.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang saling berintegrasi sesuai penerapan kurikulum merdeka dalam pendidikan yang memudahkan guru dan peserta didik untuk berfikir kritis dan kreatif.

b. Hakikat IPAS

Hakikat pembelajaran IPAS terletak pada upaya membangun pemahaman siswa tentang dunia sekitarnya melalui pengalaman nyata. IPAS memandang alam dan masyarakat sebagai satu kesatuan yang saling berkaitan, sehingga pembelajaran dilakukan secara terpadu dan holistik. Hakikat pembelajaran IPAS meliputi:

- 1) Pembelajaran berbasis pengalaman langsung

- 2) Pembelajaran kontekstual dan bermakna
- 3) Pembelajaran yang menekankan proses ilmiah
- 4) Pembelajaran yang menumbuhkan sikap peduli lingkungan
- 5) Pembelajaran yang berorientasi pada kehidupan sehari-hari

c. Tujuan IPAS

Tujuan pembelajaran IPAS di sekolah dasar antara lain:

- 1) Mengembangkan pemahaman konsep dasar alam dan sosial
- 2) Menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap lingkungan sekitar
- 3) Mengembangkan keterampilan proses sains
- 4) Menumbuhkan sikap ilmiah dan peduli lingkungan
- 5) Membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis dan logis
- 6) Mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata

d. Karakteristik IPAS

Pembelajaran IPAS di kelas V memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Bersifat konkret dan kontekstual
- 2) Menggunakan pengalaman langsung sebagai sumber belajar
- 3) Menekankan pengamatan dan eksplorasi
- 4) Mengembangkan rasa ingin tahu
- 5) Mengintegrasikan aktivitas fisik dan mental siswa

e. Ruang Lingkup IPAS

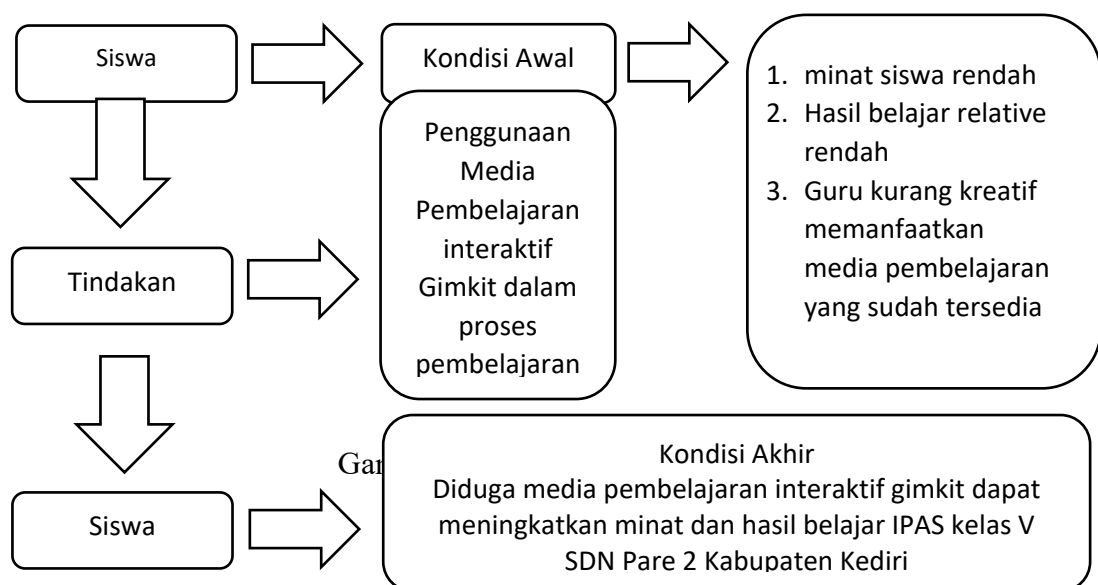
Ruang lingkup pembelajaran IPAS di sekolah dasar mencakup:

- 1) Makhluk hidup dan lingkungannya
- 2) Benda dan sifatnya

- 3) Energi dan perubahannya
- 4) Cuaca dan iklim sederhana
- 5) Lingkungan alam dan sosial
- 6) Interaksi manusia dengan lingkungan

B. Kerangka Berpikir

Masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif gimkit terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas V SDN Pare 2 Kabupaten Kediri. Sebelumnya telah diuraikan bahwa Pembelajaran Interaktif Gimkit memainkan peran sebagai media pembelajaran praktis untuk mengoptimalkan fasilitas sekolah, memperkuat kapasitas guru, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas proses serta meningkatkan minat dan hasil pembelajaran. Dengan menerapkan media pembelajaran interaktif gimkit, harapannya dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPAS kelas V SDN Pare 2. Adapun kerangka berpikir penelitian ini tersaji dalam gambar sebagai berikut :



C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Gimkit terhadap minat dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Pare 2 Kabupaten Kediri, maka hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut :

1. Hipotesis Minat Belajar

- a) H01 Tidak terdapat peningkatan minat belajar IPAS siswa kelas V SDN Pare 2 Kabupaten Kediri setelah menggunakan media pembelajaran interaktif Gimkit.
- b) H02 Terdapat peningkatan minat belajar IPAS siswa kelas V SDN Pare 2 Kabupaten Kediri setelah menggunakan media pembelajaran interaktif Gimkit.

2. Hipotesis Hasil Belajar

- a) H03 Tidak terdapat peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Pare 2 Kabupaten Kediri setelah menggunakan media pembelajaran interaktif Gimkit.
- b) H04 Terdapat peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Pare 2 Kabupaten Kediri setelah menggunakan media pembelajaran interaktif Gimkit.

3. Hipotesis Efektivitas terhadap Minat Belajar

- a) H05 Penggunaan media pembelajaran interaktif Gimkit tidak efektif terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SDN Pare 2 Kabupaten Kediri.

- b) H06 Penggunaan media pembelajaran interaktif Gimkit efektif terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SDN Pare 2 Kabupaten Kediri.

4. Hipotesis Efektivitas terhadap Hasil Belajar

- c) H07 Penggunaan media pembelajaran interaktif Gimkit tidak efektif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Pare 2 Kabupaten Kediri.
- d) H08 Penggunaan media pembelajaran interaktif Gimkit efektif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Pare 2 Kabupaten Kediri.

D. Kebaruan Penelitian

Kajian penelitian yang relevan memiliki manfaat sebagai acuan dalam melakukan penelitian agar sesuai dengan ranah yang diampunya. Berikut merupakan beberapa penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian ini, antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tresna Hamidah Agustina*, Ellina Rienovita, Mario Emilzoli Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia (2024) dengan judul Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Dugaan peneliti adalah terdapat peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah perlakuan pada siswa menggunakan media gamifikasi Gimkit. Berdasarkan pada hasil pengujian wilcoxon dapat diketahui bahwa media gamifikasi Gimkit terbukti meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Hidayatillah, Endah Tri Wisuda Ningsih, Loviga Denny Pratama, Universitas Islam Zainul Hasan Genggong (2022) dengan judul Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

Google Sites Berorientasi Pada Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa. Berdasarkan data dan analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis google sites praktis digunakan dalam pembelajaran disekolah. Dengan hasil respon guru sebesar 94 sehingga berada dalam kategori sangat baik, hasil angket respon siswa skala terbatas dan lapangan utama berada dalam kategori baik dengan masing-masing skor 79 dan 77,4. Hal ini menunjukkan guru dan siswa mudah dalam menggunakan google sites yang telah dikembangkan. Dengan ini diharapkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran dapat meningkat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Christin Natalia Saragih, H.Ridwanto, Asnarni Lubis, Azriel Eridho, Universitas Muslim Nusantara Al-Wasliyah (2025) dengan judul Penggunaan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V Sd Negeri 067257Medan Amplas. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Gimkitdapat meningkatkan hasil belajar peserta didikkelas V SD Negeri 067257 Medan Amplas pada materi bangun ruang. Hal ini ditunjukkan oleh perubahan signifikan pada distribusi nilai siswa. Pada tahap Tes Awal, seluruh siswa (100%) memperoleh nilai di bawah 60, menunjukkan rendahnya penguasaan awal terhadap materi. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, hasil belajar meningkat dengan nilai rata-rata menjadi 76 dan pada siklus II

meningkat menjadi 89. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar guru memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti Gimkit sebagai alternatif dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi-materi yang bersifat konseptual seperti bangun ruang.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Bagas Agusta Jaya, Ambyah Harjanto, Conny Elvadola, (2023) dengan judul Pengembangan Media Kuit (Kuis Interaktif Gimkit) Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 17 Tumijajar. Menyampaikan bahwa hasil uji cona Kuit (kuis interaktif gimkit) dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga 90%. Sehingga kuis interaktif gimkit secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Saffana Alzahra, Desy Safitri, Sujarwo (2025) dengan judul Peran Media Digital Gimkit dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas VII di SMP Negeri 92 Jakarta. Dilakukan pengujian pada hasil pretest dan posttest untuk melihat apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran gimkit terhadap minat belajar siswa. Hasil pengujian hipotesis, diperoleh nilai $\text{sig } 0,001 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar sebelum diberi perlakuan dan minat belajar sesudah di beri perlakuan. Hal ini didukung oleh perolehan rata-rata minat belajar sebelum menggunakan media pembelajaran gimkit yaitu sebesar 123,77 sedangkan rata-rata minat belajar setelah menggunakan media pembelajaran gimkit yaitu sebesar 137,9. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran gimkit lebih tinggi daripada

minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran gimkit. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jusuf (2020) yang menyatakan bahwa penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran memberikan alternatif inovatif untuk menjadikan kegiatan belajar lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Gamifikasi tidak hanya meningkatkan aspek kognitif siswa, tetapi juga memberikan dorongan minat yang kuat untuk terus belajar dan mengeksplorasi materi pelajaran. Dengan menciptakan pengalaman belajar yang menyerupai permainan, siswa merasa lebih tertantang sekaligus terhibur, sehingga mereka lebih mudah untuk memahami dan mengingat materi ajar. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis gamifikasi seperti gimkit dapat menjadi solusi yang relevan dalam menjawab tantangan rendahnya minat belajar siswa, terutama di era digital yang menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif.