

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan bentuk jamak dari kata medium yang secara arti perantara atau pengantar. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association*) memiliki pengertian media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.¹

Sedangkan menurut Gerlach dan Elly dalam media dipahami secara umum sebagai manusia, materi ataupun kejadian yang dapat menyebabkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Singkatnya pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah bisa kita sebut dengan media.² Di dalam buku Triwidayati, *Association of Education And Communication Technology/AECT*) atau yang dikenal sebagai Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan mendefinisikan bahwa media adalah sebagai bentuk dan saluran yang difungsikan untuk menyalurkan informasi atau pesan.³

Briggs mengemukakan bahwa media adalah peralatan fisik yang digunakan untuk membawa atau menyepurnakan isi dari pembelajaran yang didalamnya terdapat buku, slide suara, suara guru, videotape atausalah satu komponen dari suatu sistem penyampaian yang mencakup peralatan fisik pada komunikasi seperti slide, buku, buku ajar dan rekaman suara.⁴

Berdasarkan dari definisi yang telah diuraikan tadi, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang dikembangkan untuk

¹ Usep Setiawan dkk., *Media Pembelajaran*. CV.Widina Media Utama. (Bandung;2022),15

² Rudy Sumiharsono. Hisbiyatul Hasanah. "*Media Pembelajaran*". (CV Pustaka Abadi : 2017), 9

³ Katarina Retno Triwidayati. *Ya Saya Bisa!*, "*Memfaatkan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran*", (Yogyakarta: PT Kanisius, 2012), 17

⁴ Sri Anitah, "*Media Pembelajaran*", (Surakarta: Yuma Pustaka. 2010),4

menyampaikan informasi atau pesan dan digunakan sebagai alat untuk memikat ketertarikan peserta didik dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran adalah alat bantu yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar serta dapat mempermudah penyampaian materi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya dan dapat tercapai secara maksimal.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Pembelajaran akan jauh lebih mudah dimengerti oleh peserta didik apabila pendidik menggunakan media pembelajaran yang sesuai, baru, inovatif, kreatif, dan menarik. Penggunaan media memiliki banyak manfaat untuk kegiatan pembelajaran di kelas, seperti :

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
- b. Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih menarik.
- c. Pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih interaktif dengan penerapan teori belajar dan prinsip psikologis yang diterima dalam hal keikutsertaan peserta didik, feedback, dan penguatan.
- d. Mempersingkat durasi pembelajaran, karena dengan menggunakan media akan dapat menyampaikan informasi dan materi pelajaran dalam waktu yang lebih cepat dan mudah dipahami oleh peserta didik.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan apabila perpaduan kata dan gambar dapat mengkomunikasikan elemen pengetahuan dengan cara yang tersusun secara baik, jelas dan spesifik.
- f. Pembelajaran dapat dilaksanakan tanpa memperlumahkan waktu dan tempat, terlebih jika penggunaan media dirancang untuk individu.
- g. Meningkatkan sifat positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari sehingga dapat meningkatkan proses kegiatan belajar.
- h. Peran pendidik menjadi lebih positif, beban pendidik untuk menerangkan materi pelajaran dapat berkurang, sehingga pendidik dapat fokus memperhatikan aspek lain dalam proses kegiatan belajar mengajar lainnya, seperti penasehat atau konsultan peserta didik.⁵

⁵ Azhar Arsyad. Media Pembelajaran, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), 25-27

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Diantaranya adalah kegiatan pembelajaran lebih menarik, kualitas pembelajaran dapat meningkat, efektif waktu dan tempat dan meringankan beban pendidik.

3. Fungsi Media Pembelajaran

a. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Jika dalam konteks pembelajaran media dapat memudahkan penyampaian informasi dari pendidik ke peserta didik.

b. Fungsi Motivasi

Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar peserta didik.

c. Fungsi Kebermaknaan

Melalui penggunaan media pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mencipta kemampuan kognitif tahap tinggi.

d. Fungsi Individualitas

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.⁶

⁶ Rizqi Ilyasa Aghni, “ Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akutansi”, Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia, XVI, no 1, (2018) 98-107

Akan tetapi terdapat enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain :

- 1) Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Penggunaan Media pembelajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- 3) Media belajar dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isis pelajaran.
- 4) Media belajar dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekedar pelengkap.
- 5) Media belajar dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
- 6) Penggunaan media belajar dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.⁷

Dari beberapa fungsi media pembelajaran yang telah disebutkan diatas, maka dari itu dipastikan selama kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan efektif dan efisien. Oleh karena itu akan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

4. Jenis Media Pembelajaran

Media memiliki jenis yang bermacam macam, jenis media dikelompokkan menjadi 4 yakni :⁸

- a. Media audio visual atau media yang dapat dilihat mata dan dapat mengeluarkan suara, ada dua media audio visual yakni audio visual diam seperti slide dengan suara. Lalu audio visual dengan suara seperti film dan vidio (dengan suara)

⁷ Septy Nur Fadhilah dkk, “ Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar Rohmaniyah” Jurnal Edukasi Dan SAINS, 3, no 2 (2021) 289-298.

⁸ Ali Muhson, pengembangan media pembelajaran berbasis tekhnologi informasi, (jurnal pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VII No.2 2010), 5

- b. Media audio merupakan media yang dapat mengeluarkan suara seperti; radio dan tape recorder.
- c. Media visual, media yang hanya bisa dilihat, ada dua media visual yakni visual diam seperti gambar, foto, dan buku. lalu visual bergerak seperti film dan video bisu (tanpa suara)
- d. Media serba teks seperti papan tulis, mading, dan media 3D.

B. Media Pembelajaran *iSpring Suite*

1. Pengertian *iSpring Suite*

iSpring Suite merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran dengan memasukkan berbagai konten media seperti audio, foto, dan audiovisual. *iSpring Suite* terintegrasi dengan powerpoint dan berkolaborasi dengan berbagai perangkat lunak pendukung (*add-on*) untuk membuat media menjadi interaktif dan lebih menarik. Dalam perangkat lunak *iSpring Suite*, media yang dihasilkan bisa di *export* ke dalam bentuk file *flash* dan *html 5* yang biasa digunakan untuk situs web yang menarik sehingga pengguna bisa memakai secara langsung dan dapat digunakan secara maksimal sebagai media pembelajaran dalam bentuk *e-learning*.⁹

Elemen Media *iSpring Suite* 10 Elemen *iSpring Suite* terdiri dari gambar, teks, animasi, suara dan video. Elemen tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Gambar merupakan bentuk dua dimensi yang dibuat oleh media seperti komputer, kamera dan sejenisnya. Contohnya antara lain foto, grafik, dan sebagainya. Gambar dapat membantu memperjelas pembelajaran atau konsep yang dianggap sulit atau absurd.
- b. Teks yaitu bagian dari multimedia yang berupa kumpulan huruf-huruf yang membentuk kalimat sehingga apabila disampaikan dengan tepat bisa menghasilkan suatu pesan atau informasi.
- c. Animasi merupakan tampilan visual berbentuk ilustrasi dua dimensi atau tiga dimensi yang bisa bergerak. Animasi dapat menyampaikan

⁹ Ramadhani, D., Fatmawati, E., & Oktarika, D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Dengan Menggunakan *iSpring* Di SMA Wisuda Kota Pontianak. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 24- 33

suatu tahapan tertentu secara menarik, jelas dan dapat dengan mudah dipahami oleh penonton sehingga konsep yang absurd pun dapat dengan mudah tersampaikan

- d. Suara adalah gelombang bunyi yang dihasilkan oleh suatu alat atau media tertentu sehingga dapat terdengar oleh indera pendengaran. Suara yang dihasilkan dapat berupa musik, manusia, hewan dan lain sebagainya yang dapat membantu memperjelas penyampaian pesan elemen multimedia lain.
- e. Video yaitu rekaman dari suatu peristiwa atau kejadian yang hasilnya nyata dibandingkan dengan animasi.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *software iSpring Suite* merupakan software yang dapat terintegrasi dengan microsoft powerpoint dan dapat mengubah file *powerpoint* ke dalam bentuk format *HTML5*. Pengoptimalan penggunaan media yang dihasilkan dengan meletakkan hasil keluaran dari *software iSpring Suite* pada sebuah *website*, sehingga pada pelaksanaan pembelajaran, pendidik hanya mengirimkan link media yang sedang dikembangkan kepada peserta didik. Kelemahan dalam media ini dapat diatasi dengan penggunaan media sebagai sumber belajar bukan sebagai media untuk melakukan praktikum, kemudian *buttonbutton* yang digunakan dalam media ini dihasilkan dengan mengkombinasi tools yang tersedia di *Power Point*, serta menggunakan kuis hanya sebagai pengukur tingkat pemahaman peserta didik secara individu.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media *iSpring Suite*

Adapun kelebihan pada penerapan *iSpring Suite* 10 ini adalah sebagai berikut:

- a. Dapat disajikan yang menarik bagi peserta didik
- b. Mudah dalam pengoperasiannya terutama oleh pemula yang tidak memiliki pengetahuan khusus dibidang pemrograman.
- c. 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.

- d. Membuat kuis dengan tipe kuis yang bermacam-macam karena ispring suite berintegrasi dengan ispring quiz maker. Pembuatan kuis yang interaktif dapat digunakan secara online maupun offline.

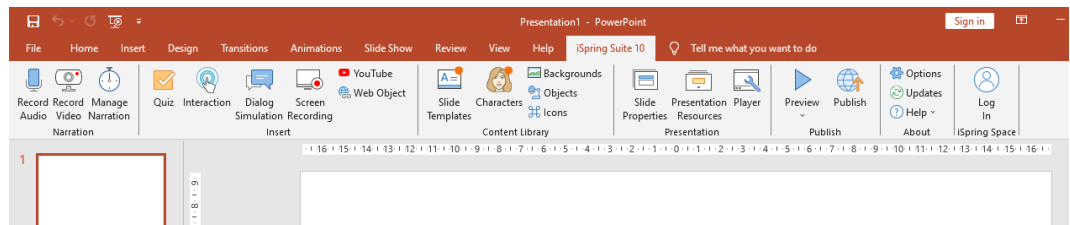
Adapun kekurangan pada penerapan iSpring Suite 10 adalah sebagai berikut:

- a. Tidak semua materi dapat disajikan.
- b. Memerlukan ketrampilan yang khusus agar bisa menarik peserta didik dalam pembelajaran.
- c. Untuk menampilkan media iSpring suite ini sekolah harus mempunyai proyektor, LCD, dan pendidik mengoprasikan nya melalui laptop.

3. Tampilan *iSpring Suite*

Adapun menu utama dalam *iSpring Suite* 10 terdapat dalam gambar berikut ini.

Gambar 2. 1 Tampilan Menu Utama *iSpring Suite* 10



Adapun fitur yang terdapat pada menu utama ispring suite 10 yaitu :

- a. *Narration*

Menu *narration* berisi tentang pengaturan narasi audio, video dan sinkronisasi narasi. Pada menu ini terdapat pilihan untuk *record* audio, *record* video dan *manage narration*.

- b. *Insert*

Pada menu *insert* dapat menyisipkan *quiz*, *interaction*, *dialog simulation*, *screen recording*, video dari *youtube* dan *web object*.

c. *Content Library*

Menu ini berisi *slide presentation, characters, backgrounds, objects* dan *icon* yang dapat ditambahkan pada *slide* presentasi agar lebih menarik. Menu ini hanya bisa diakses secara *online*.

d. *Presentation*

Pada menu ini terdapat *slide properties, presentation resources* dan *player* yang berisi tentang pengaturan presentasi.

e. *Publish*

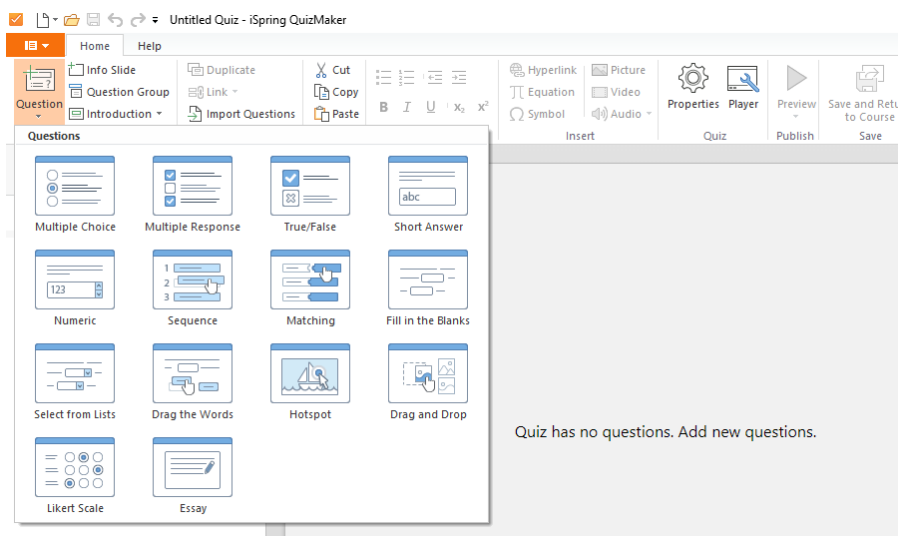
Pada ini terdapat menu *preview* dan *publish*. Menu *preview* berfungsi untuk melihat hasil slide presentasi yang sudah kita buat. Dan menu *publish* berfungsi untuk mempublikasi file presentasi dan kita dapat mengubahnya menjadi format *HTML5* dan *video*. File yang sudah di *publish* tadi dapat disimpan pada *My Momputer, iSpring Cloud, iSpring Learn, LMS* dan *Youtube*.

f. *About*

Pada menu *about* berisi tentang *settings* atau pengaturan, informasi *update iSpring Suite 10* dan *help* atau bantuan.

Selain itu Setelah selesai membuat materi kita juga bisa menambahkan soal evaluasi atau kuis. Pada menu *insert* terdapat menu *quiz* yang terdiri dari berbagai macam tipe soal. Berikut ini tampilan menu *quiz* yang ada pada *iSpring Suite 10*.

Gambar 2. 2 Tampilan Menu Quiz iSpring Suite 10



Di dalam Quiz yang ada pada ispring suite terdapat 13 jenis pilihan kuis yang berbeda beda diantaranya yaitu *Multiple choice, Multiple Response, True/False, Short Answer, Numeric, Sequence, Matching, Fill in the Blanks, Select from List, Drag the Words, Hotspot, Drag dan Drop, Likert Scale, Essay*. Dari 13 jenis *quiz* tersebut pengguna bisa memilih *quiz* sesuai yang dibutuhkan.

C. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting karena jika siswa memiliki ketertarikan untuk mengikuti proses pembelajaran artinya kesadaran telah ada di dalam dirinya. Ketertarikan siswa dalam belajar seringkali disebut dengan minat belajar.

Minat belajar terdiri dari dua kata yaitu minat dan belajar. Minat adalah “Rasa ketertarikan kepada suatu hal atau suatu aktifitas tanpa ada yang memerintahkan”.¹⁰ Kemudian pendapat lain menyatakan bahwa minat belajar adalah “Penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat.”¹¹ Sedangkan belajar adalah “setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.”¹²

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dipahami bahwa minat belajar adalah rasa ketertarikan siswa terhadap suatu proses pembelajaran atau latihan yang menyebabkan perubahan.

Minat belajar adalah keinginan atau kebutuhan yang timbul dari partisipasi siswa dan pengalaman belajar seseorang yang diciptakan dengan rasa aman, nyaman dalam proses belajar mengajar sehingga hasil belajar dikuasai sepenuhnya oleh siswa, dan guru harus bisa menciptakan

¹⁰ Djaali, Psikologi Pendidikan, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 121

¹¹ Slameto, Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya, (Jakarta, Rineka Cipta, 2013), 180

¹² Ngali Purwanto, Psikologi Pendidikan, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), 84

suatu kondisi tersebut agar siswa selalu butuh dan ingin terus belajar.¹³ Minat belajar adalah suatu kesukaan dalam kegiatan atau aktivitas untuk mendukung kelancaran suatu kegiatan belajar. Minat belajar bisa timbul apabila ada perhatian, kenyamanan dan kesenangan dalam proses pembelajaran, selain itu ada juga faktor yang mempengaruhi minat belajar diantaranya, motivasi, fasilitas (sarana dan prasarana), dan teman pergaulan.¹⁴ Berdasarkan kedua pernyataan tersebut diatas dapat dikatakan bahwa minat belajar adalah suatu keinginan atau kesukaan dalam kegiatan maupun aktivitas yang timbul dari partisipasi siswa dan pengalaman belajar siswa, sehingga minat belajar dikuasai sepenuhnya oleh siswa. Selain itu pembelajaran dapat berjalan dengan lancar apabila ada faktor pendukung.

Minat belajar memiliki indikator sebagai berikut rasa suka atau senang terhadap suatu pembelajaran maupun kondisi, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian. Adanya kebutuhan fisik, adanya kebutuhan rasa aman, adanya kebutuhan kecintaan dan penerimaan hubungan dengan orang lain, karena minat ditumbuh kembangkan melalui belajar, sebab melalui belajar seseorang dapat menganalisis informasi-informasi tentang berbagai kehidupan, pekerjaan, memperoleh kemampuan berbahasa, menulis, menggambar, berhitung, dan penting untuk guru dalam menciptakan suasana tertentu supaya siswa selalu butuh dan selalu ingin terus belajar.¹⁵ Pada Taxonomy Bloom dilakukan revisi, dimana ranah kognitif ini dibagi menjadi dua dimensi yakni dimensi kognitif proses dan dimensi pengetahuan. 1) dimensi kognitif proses dibagi menjadi enam bagian yakni mengingat, memahami, aplikasi, analisis, menilai dan mencipta; 2) dimensi pengetahuan dibagi menjadi empat bagian yakni pengetahuan

¹³ Dani Firmansyah, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika," Maret 2015 3 Jurnal Pendidikan Unsika (2015) 3: 34-41.

¹⁴ Ahmad Fadillah, "Analisis Belajar Dan Bakat Terhadap Belajar Matematika Siswa," Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika (2016) 1: 113-122

¹⁵ Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2013. Strategi Belajar Mengajar. (Jakarta: Rineka Cipta) 2013: 1- 11

faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural dan pengetahuan metakognisi.

Berdasarkan beberapa pemaparan definisi minat belajar, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu faktor pendorong peserta didik dalam belajar yang didasari pada ketertarikan, rasa senang, partisipasi, dan keinginan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu minat belajar juga merupakan aspek pembangun motivasi, fenomena yang terbentuk akibat interaksi sosial, dan keterlibatan peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran.

2. Fungsi Minat Belajar

Minat dalam belajar memiliki fungsi sebagai berikut :

- a. Memotivasi siswa untuk belajar. Siswa yang tertarik dengan pelajaran akan menunjukkan tekad untuk terus belajar dengan giat.
- b. Mendorong siswa untuk mengambil tindakan untuk mencapai tujuan.
- c. Faktor yang menentukan makna tindakan siswa, terutama dalam hal tujuan yang ingin dicapai.
- d. Pemilihan tindakan agar tindakan siswa termotivasi selalu selektif dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai.¹⁶

Dari beberapa fungsi pembelajaran diatas disimpulkan bahwa minat dapat memotivasi siswa untuk mengoptimalkan dan giat belajar, karena keberhasilan belajar tergantung pada minat. Proses belajar akan terhambat jika siswa kurang berminat untuk belajar.

3. Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Ketertarikan siswa dalam belajar akan menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar, antara lain:¹⁷

- a. Faktor dari dalam diri siswa (Internal)

Faktor dalam diri siswa (internal) merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa dari dirinya sendiri. Faktor yang ada di dalam diri siswa adalah:

¹⁶ Alisuf Sabri, Psikologi Pendidikan (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2007), 85.

¹⁷ Zaki Al Fuad dan Zuraini, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang," Jurnal Tunas Bangsa, 2016, 45–46.

1) Aspek Jasmaniah

Aspek jasmaniah meliputi kondisi fisik atau kesehatan individu siswa. Kondisi fisik yang baik dapat sangat membantu keberhasilan belajar dan dapat mengurangi minat belajar. Tetapi terutama ketika menyangkut masalah kesehatan fisik pada penglihatan dan pendengaran secara otomatis dapat mengurangi minat belajar.

2) Aspek Psikologis (kejiwaan)

Faktor psikologis meliputi perhatian, pengamatan, reaksi, imajinasi, ingatan, penalaran, bakat, dan motivasi. Penjelasan di bawah ini tidak menggambarkan semua faktor psikologis, tetapi hanya beberapa di antaranya yang berkaitan erat dengan minat belajar.

b. Faktor dari luar (Eksternal)

Faktor dari luar peserta didik diantaranya :¹⁸

1) Keluarga

Keluarga memainkan peran utama dalam menjaga anak-anak tertarik untuk belajar. Seperti yang kita ketahui, ini adalah sebuah keluarga. Lembaga pendidikan pertama untuk anak-anak. Cara orang tua mengajar dapat mempengaruhi minat belajar anaknya. Orang tua harus selalu siap ketika anaknya membutuhkan bantuan, terutama pada topik yang sulit dipahami oleh anak. Orang tua juga harus memperhatikan perlengkapan belajar yang dibutuhkan anak-anaknya. Artinya orang tua harus memperhatikan perkembangan belajar anaknya setiap hari, suasana rumah harus mendukung belajar anaknya, dan ketertiban dan ketentraman rumah harus tetap terjaga. Tujuannya agar anak merasa nyaman. Sehingga mudah untuk berkonsentrasi pada materi yang akan dipelajari.

¹⁸ Ibid., 47

2) Sekolah

Faktor dari dalam sekolah diantaranya metode pengajaran, kurikulum, sarana dan prasarana pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran, teman, guru, hubungan siswa dengan staf sekolah, dan aktivitas antar kurikulum. Pengetahuan dan pengalaman yang diberikan oleh sekolah harus dilaksanakan dengan proses pendidikan yang baik. Pendidik secara teratur menyelenggarakan pendidikan Perhatikan kondisi siswa. Dengan cara ini, anak ditempatkan dalam situasi belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

3) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat meliputi hubungan dengan teman, kegiatan masyarakat, dan lingkungan tempat mereka tinggal. Kegiatan akademik akan lebih baik jika diimbangi dengan kegiatan ekstrakurikuler. Banyak kegiatan di komunitas. Dapat merangsang minat belajar anak. Misalnya kegiatan remaja, anak-anak dapat belajar mengatur diri di dalamnya. Namun, orang tua harus memperhatikan aktivitas anaknya di sekolah di luar rumah atau sekolah. Aktivitas yang berlebihan mengurangi semangatnya untuk mengikuti pelajaran sekolah.

4. Upaya Meningkatkan Minat Belajar

Upaya meningkatkan minat peserta didik tentu saja tidak terlepas dari peran seorang guru sebagai pengelola kelas. Pendidik alangkah lebih baik mampu mengelola kelasnya dengan baik sehingga dapat membangkitkan minat belajar siswa.¹⁹ Perencanaan yang dilakukan oleh guru juga merupakan salah satu cara dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, dengan cara pendidik perlu untuk menganalisis konsep materi dan perencanaan pembelajaran secara hati-hati.²⁰

¹⁹ Ujang Eriyanto, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa menggunakan media gambar dalam pembelajaran IPA Siswa kelas IV SD", *Jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, 6 (2017), 369.

²⁰ Weni Gurita Aedi, "Upaya meningkatkan Minat Belajar Matematik Dengan Pendekatan Open-Ended", *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 2 (September 2018): 42

Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran. Selain menggunakan media, penataan kelas yang menarik menjadi salah satu upaya yang sangat penting dalam meningkatkan minat peserta didik. Upaya yang dilakukan oleh pendidik tidak terlepas dari langkah dalam mengkondisikan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.

5. Indikator Minat Belajar

Menurut Lestari dan Mokhammad indikator minat belajar antara lain: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Dalam penelitian ini menggunakan indikator minat belajar antara lain.²¹

- a) Perasaan senang, yaitu peserta didik senang terhadap suatu mata pelajaran, dan akan mempelajari mata pelajaran yang disenanginya tersebut tanpa ada perasaan terpaksa.
- b) Ketertarikan siswa, yaitu berkaitan dengan gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.
- c) Perhatian siswa, yaitu konsentrasi terhadap pengamatan dengan mengesampingkan yang lain. peserta didik yang memiliki minat pada objek tertentu, akan memperhatikan objek tersebut.
- d) Keterlibatan siswa, yaitu ketertarikan terhadap objek tertentu yang membuat orang tersebut senang dan tertarik melakukan kegiatan yang berkaitan dengan objek tersebut.

Indikator minat belajar menurut Darmadi,²² yaitu:

- a) Adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subjek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan.
- b) Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran.
- c) Adanya kemauan dan kecenderungan pada diri subjek untuk terlihat aktif dalam pembelajaran untuk mendapat hasil yang terbaik.

Dari beberapa indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah adanya

²¹ Lestari dan Yudhanegara, *Penilaian Pendidikan Matematika*, 93–94

²² Rizki Nurhana Friantini, Rahmat Winata, *Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika*. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* Vol. 4 No. 1, Maret 2019. 7

perasaan senang terhadap pembelajaran, adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran, adanya kemauan dan keingintauan dalam belajar.

D. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

1. Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu pengetahuan alam merupakan pengetahuan yang di bentuk melewati proses pengamatan terhadap berbagai gejala alam dan kebendaan secara rasional dan objektif melalui observasi atau pengamatan, klasifikasi, komunikasi, dan interpretasi data dengan menggunakan metode ilmiah. Sedangkan, hakikat IPA adalah proses yaitu berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum dan juga memiliki sikap ilmiah dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam pembelajaran IPA harus terjadi proses, tahapan serta kematangan Pembelajaran IPA akan berjalan efektif bila didorong dengan motivasi, pembiasaan, dilakukan berdasarkan kemampuan peserta didik, dan juga melalui praktek atau mengalami secara langsung. Sehingga pembelajaran IPA, akan menjadi bermakna dan pembelajar bisa melakukan belajar sendiri.²³

Pembelajaran IPA harus dapat menjawab berbagai permasalahan yang berkaitan dengan fenomena gejala alam yang setiap saat akan berubah-ubah, dengan demikian pembelajaran IPA tidak boleh terpisah dengan hakikatnya yaitu terdapat proses dimana peserta didik harus melakukan pengamatan tentang gejala alam, yang selanjutnya harus dianalisis dan disimpulkan sebagai produk dan juga harus terjadi internalisasi sikap ilmiah pada peserta didik.²⁴

2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD/MI

Pembelajaran IPA di SD/MI adalah pondasi awal dalam menciptakan peserta didik yang mempunyai pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah. Pembelajaran IPA diarahkan dengan mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya tentang penugasan kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja,

²³ Sulthon, Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI), Elementary, Vol. 4, No. 1, (2016), 46

²⁴ Ibid., 48

akan tetapi juga merupakan suatu proses penemuan dan pembentukan sikap ilmiah.²⁵

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan pengetahuan yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara lengkap dan sistematis atau runtut. IPA juga merupakan suatu proses, prosedur dan produk. Pemberian mata pelajaran IPA di SD/ MI memiliki tujuan sebagai berikut :

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran tuhan YME berdasarkan keberadaan, keindahan, serta keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan pemahaman konsep- konsep sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari- hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu tentang adanya keterkaitan antara lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk mencari tau tentang alam sekitar, kemudian memecahkan masalah sehingga dapat membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan sekitar.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan sebagai dasar masuk jenjang SMP/MTs.²⁶

Adapun tujuan pembelajaran IPA di kelas menurut Khaeruddin (2015:15) pembelajaran IPA di kelas :²⁷

- a. Mengembangkan kognitif peserta didik
- b. Mengembangkan afektif peserta didik
- c. Mengembangkan psikomotorik peserta didik
- d. Mengembangkan kreatifitas dan melatih berfikir kritis peserta didik.

²⁵ Purniadi Putra, "Pendekatan Etnopedagogi dalam Pembelajaran IPA SD/MI", *Primary Education Journal (PEJ)*, Vol. 1, No. 1, (2017), 18.

²⁶ Asriani, Skripsi: Pengaruh Penggunaan Media Miniatur Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MIN 3 Polman Kec. Tapango Kab. Polewali Mandar, (Makassar: UIN Alaudin Makassar, 2021), 26

²⁷ Khaeruddin dan Sudjiono, E. H. 2015. *Pembelajaran Sains (IPA) Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Makassar: Badan Penerbit Makassar