

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium*, yang berarti penghubung atau perantara. Dengan kata lain, media adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim (komunikator atau sumber) kepada penerima (*audiens* atau *komunikan*)¹. Menurut Rohani, media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran, seperti materi pelajaran. Tujuannya adalah agar siswa lebih mudah memahami materi tersebut. Media bisa berupa apa saja, seperti orang, benda, atau peristiwa, yang membantu siswa mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran juga terus berkembang².

Media pembelajaran sangat penting untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif. Ketika pengajaran hanya dilakukan dengan metode ceramah satu arah, siswa sering kali merasa bosan dan kehilangan motivasi untuk belajar. Namun, dengan adanya media pembelajaran, guru didorong untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi yang mereka ajarkan. Penggunaan media yang sesuai dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, sehingga suasana belajar menjadi lebih dinamis dan menarik, yang pada gilirannya mengurangi rasa jenuh dalam proses belajar. Secara umum, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung proses belajar mengajar. Alat ini dirancang

¹ Syarifuddin and Utari, *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital*, hal. 9.

² Rohani, "Media Pembelajaran," (Sumatera Utara: Diktat Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019), hal. 5-7.

untuk merangsang berbagai aspek dalam diri siswa, seperti pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan mereka. Dengan demikian, media pembelajaran dapat mendorong terjadinya proses belajar yang lebih aktif dan efektif. Melalui berbagai jenis media yang digunakan selama pembelajaran, pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan lebih baik, sehingga tercipta komunikasi yang lebih baik dan interaksi yang lebih intens antara guru dan siswa³.

Sedangkan media interaktif adalah jenis media yang menggabungkan berbagai elemen, seperti teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Media ini dilengkapi dengan kontrol yang memungkinkan pengguna untuk memilih apa yang ingin mereka lihat atau dengar dalam multimedia tersebut⁴. Menurut Herman, Media Pembelajaran Interaktif (MPI) adalah program pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, dan simulasi secara terintegrasi menggunakan komputer atau perangkat sejenis. Tujuannya adalah untuk mencapai hasil pembelajaran tertentu, di mana pengguna dapat berinteraksi secara aktif dengan program tersebut⁵.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dalam proses belajar mengajar. Media ini dapat berupa apa saja, seperti orang, benda, atau peristiwa, yang membantu siswa mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) adalah program pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, dan simulasi secara terintegrasi menggunakan komputer atau perangkat sejenis, dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran tertentu dan memungkinkan pengguna berinteraksi secara aktif dengan program tersebut.

³ Syarifuddin and Utari, *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*, hal. 9-10.

⁴ Nurul, (Sumatera Utara: Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2023).

⁵ Surjono Herman Dwi, *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep Dan Pengembangan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2017), hal. 41.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran dapat dicapai melalui perencanaan yang matang. Salah satu aspek penting dalam perencanaan adalah menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan selama proses belajar mengajar. Media pembelajaran memegang peran signifikan dalam keberhasilan pembelajaran. Guru yang mampu mengidentifikasi media yang sesuai dengan kebutuhan belajar mengajar dapat memilih media pembelajaran yang tepat. Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, sehingga tidak ada satu media yang cocok untuk semua situasi. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan pilihan media dengan bentuk kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Selain itu, penting juga untuk mempertimbangkan karakteristik materi yang akan diajarkan dalam memilih media pembelajaran yang tepat⁶.

Berbagai jenis media yang umum digunakan dalam pembelajaran meliputi: media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media bergerak, media komputer, multimedia komputer, hipermedia, dan media jarak jauh. Setiap jenis media ini memiliki karakteristik unik yang membedakannya satu sama lain, serta kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Tidak semua jenis media tersebut akan dibahas di sini, namun dengan pertimbangan kepraktisan, pembahasan hanya akan difokuskan pada beberapa media yang sering digunakan dalam pembelajaran. Beberapa jenis media tersebut dapat dirinci sebagai berikut:⁷

- 1) Media tanpa Proyeksi Dua Dimensi: Media ini tidak memerlukan alat proyeksi khusus untuk dilihat, dan kontennya disajikan dalam bentuk datar (dua dimensi).
 - a) Fotografi/gambar

⁶ Usep Setiawan dkk, *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*, (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022), hal. 62.

⁷ Syarifuddin and Utari, *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*, hal 24-25.

- b) Diagram
 - c) Bagan/*chart*
 - d) Grafik (*Graphs*)
 - e) Kartun
 - f) Poster
- 2) Media tanpa Proyeksi Tiga Dimensi: Media ini tidak menggunakan proyeksi, tetapi menggunakan objek nyata atau model tiga dimensi untuk menyampaikan pesan.
- a) Benda Sebenarnya: Objek fisik yang asli digunakan dalam pembelajaran atau demonstrasi.
 - b) Model: Representasi fisik dari objek nyata dalam bentuk miniatur atau tiruan.
 - c) Peta dan Globe: Representasi visual dari permukaan bumi dalam bentuk datar (peta) atau bola (*globe*).
 - d) Topeng: Benda fisik yang dipakai di wajah, biasanya digunakan dalam seni pertunjukan.
 - e) Animasi 3D: Gambar bergerak yang dibuat menggunakan teknologi komputer untuk menciptakan ilusi tiga dimensi.
- 3) Media Audio: Media yang menyampaikan informasi melalui suara.
- a) Radio: Perangkat yang menyiarkan informasi audio, seperti berita atau musik.
 - b) *Tape Recorder*: Alat yang merekam dan memutar ulang suara. ruangan khusus untuk mempelajari bahasa dengan bantuan rekaman suara.
 - c) CD dan MP3: Format digital yang menyimpan dan memutar audio, sering digunakan untuk musik atau rekaman suara.
- 4) Media dengan Proyeksi: Media yang memerlukan perangkat proyeksi untuk menampilkan gambar atau informasi.
- a) *Slide* dan *Filmstrips*: Gambar atau rangkaian gambar pada film yang diproyeksikan satu per satu.

- 5) Televisi
- 6) Komputer
- 7) Media Video: Media yang merekam dan menampilkan gambar bergerak.
 - a) *Video Tape Recorder* (VTR): Alat untuk merekam dan memutar ulang video menggunakan kaset.
 - b) *Video Compact Disc* (VCD): Format disk optik untuk menyimpan video.
 - c) *Digital Video Disc* (DVD): Format disk optik yang menyimpan video dengan kapasitas lebih besar dari VCD.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan, media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi (seperti *fotografi*, diagram, dan poster), media tanpa proyeksi tiga dimensi (seperti benda sebenarnya, model, dan peta), media audio (seperti radio, *tape recorder*, dan CD), media dengan proyeksi (seperti *slide* dan *filmstrips*), televisi, komputer, dan media video (seperti VTR, VCD, dan DVD). Setiap jenis media memiliki karakteristik unik dan kelebihan serta kelemahannya masing-masing, sehingga guru perlu memilih media yang sesuai dengan kebutuhan belajar mengajar dan karakteristik materi yang akan diajarkan.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan informasi dari guru ke siswa dengan lebih efektif. Dalam proses pembelajaran media memiliki fungsi yaitu sebagai berikut:⁸

- 1) Pesan yang konsisten: Media membantu memastikan semua guru menyampaikan materi yang sama.
- 2) Menghindari salah tafsir: Media mencegah perbedaan penafsiran antara guru dan siswa.
- 3) Lebih jelas dan menarik: Media membuat pelajaran lebih hidup dengan gambar, suara, dan warna.

⁸ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016), hal. 10-11.

- 4) Interaktif: Membantu komunikasi dua arah antara guru dan siswa.
- 5) Efisien: Menghemat waktu dan tenaga, karena guru tidak perlu mengulang materi.
- 6) Meningkatkan pemahaman: Siswa lebih mudah mengerti materi jika dilengkapi dengan visual dan pengalaman langsung.
- 7) Fleksibel: Pembelajaran bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja tanpa tergantung pada guru.
- 8) Meningkatkan minat siswa: Media membuat belajar lebih menyenangkan, mendorong siswa untuk lebih menyukai pelajaran.
- 9) Mendukung peran guru: Media memungkinkan guru fokus pada aspek lain, seperti membimbing siswa secara personal.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Secara global, manfaat media pembelajaran adalah mempermudah interaksi antara guru dan siswa, sehingga proses belajar jadi lebih efektif dan efisien. Berikut ini beberapa manfaat media pembelajaran yaitu:⁹

- 1) Siswa bisa melihat benda atau peristiwa dari masa lalu melalui gambar, video, dan media lainnya.
- 2) Siswa dapat mengamati benda atau peristiwa yang sulit dikunjungi, seperti hutan berbahaya, reaktor nuklir, atau luar angkasa.
- 3) Media membantu melihat hal-hal yang terlalu besar atau kecil, seperti monumen atau bakteri.
- 4) Siswa bisa mendengar suara yang sulit didengar secara langsung, seperti detak jantung.
- 5) Dengan media, siswa bisa mengamati hewan yang sulit dilihat langsung, seperti serangga atau burung.

⁹ Ibid., hal. 12.

- 6) Siswa dapat melihat peristiwa langka atau berbahaya, seperti gerhana atau gunung meletus.
- 7) Media membantu mengamati benda yang mudah rusak, seperti organ tubuh dengan menggunakan model tiruan.
- 8) Siswa bisa belajar sesuai kemampuan, minat, dan kecepatan masing-masing. Dengan modul atau program pembelajaran, mereka dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kebutuhan dan kesempatan yang dimiliki.

e. Kelebihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki kelebihan yaitu sebagai berikut:¹⁰

- 1) Media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga mendukung kelancaran dan peningkatan proses serta hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pada pancaindra, ruang, dan waktu.
- 3) Media pembelajaran mampu meningkatkan serta mengarahkan perhatian siswa, yang pada akhirnya dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang serupa kepada siswa tentang berbagai peristiwa di sekitar mereka.

f. Kekurangan Media Pembelajaran

Adapun untuk kekurangan dari media pembelajaran sebagai berikut:¹¹

- 1) Penggunaan media memerlukan biaya yang lebih besar.
- 2) Dibutuhkan banyak waktu untuk menyiapkan media.
- 3) Diperlukan sumber daya, keterampilan, dan ketelitian dari guru untuk bisa menggunakannya secara efektif.

¹⁰ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Jurnal on Education* 05, no. 02 (2023): 3928–36.

¹¹ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Jurnal on Education* 05, no. 02 (2023): 3932-3935.

g. Cara Mengatasi Kekurangan Media Pembelajaran

Beberapa cara mengatasi kekurangan media pembelajaran:

1) Pemanfaatan media berbiaya efisien

Guru dapat menggunakan platform gratis seperti *canva* atau *powerpoint* untuk membuat media pembelajaran yang menarik tanpa biaya besar. Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbantuan *canva* telah dilakukan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan media yang efektif¹².

2) Perencanaan dan manajemen waktu yang baik

Keterbatasan waktu dalam menyiapkan media pembelajaran dapat diatasi dengan perencanaan yang matang, pemanfaatan kembali media yang sudah ada, serta pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran yang dapat mempercepat proses pembuatan media¹³.

3) Pelatihan dan peningkatan kompetensi guru

Sekolah dan pemerintah dapat menyelenggarakan pelatihan rutin untuk meningkatkan kompetensi guru dalam bidang teknologi pendidikan. Pelatihan tersebut mencakup keterampilan desain media, editing visual, serta pemanfaatan *Learning Management System* (LMS). Peningkatan kompetensi ini menjadi keharusan agar guru mampu memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21. Salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki guru adalah kemampuan dalam memilih dan menggunakan media serta sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran. Penguasaan terhadap media pembelajaran ini sangat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran, karena teknologi digital kini

¹² Liskinasih, A., Sulisty, T., & Purnawati, M. (2023). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan Canva Bagi Guru Sekolah Dasar*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(2), 89–95.

¹³ Wijayanto, H., & Istianah, S. (2017). *Pelatihan Aplikasi Learning Tools untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Hybrid di Sekolah Dasar*. Jurnal Nuansa Akademik, 8(2), 251–260.

berperan tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sumber belajar utama dalam proses pendidikan¹⁴.

2. *Hyperlink Canva*

a. *Pengertian Hyperlink Canva*

Hyperlink adalah teks atau gambar pada sebuah halaman web yang ketika diklik, akan membawa pengguna ke halaman lain atau ke bagian lain dari halaman yang sama. *Hyperlink* biasanya ditandai dengan teks berwarna biru dan digarisbawahi, tetapi dapat juga berupa gambar atau elemen lain yang dapat diklik. *Canva* memungkinkan pengguna menyesuaikan *hyperlink* untuk mengarahkan ke situs web eksternal atau ke bagian tertentu dari sebuah dokumen. Fitur ini sangat bermanfaat untuk pembuatan konten interaktif, seperti presentasi atau dokumen online¹⁵. *Hyperlink* adalah teks atau ikon yang dapat diklik dan membawa pengguna ke halaman atau informasi lain. Dalam pembelajaran, *hyperlink* membantu siswa mengakses berbagai sumber informasi dengan lebih mudah. Siswa dapat mengeksplorasi topik yang lebih luas tanpa terbatas pada materi yang diberikan di kelas. Ini memungkinkan mereka menemukan informasi tambahan yang relevan dan menambah pemahaman. Dengan menggunakan *hyperlink*, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Selain itu, siswa bisa belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. *Hyperlink* juga mendorong siswa untuk berpikir kritis saat memilih informasi yang akan mereka pelajari¹⁶. Menurut Kusuma, *canva* memungkinkan pengguna untuk membuat desain yang profesional dengan memanfaatkan fitur *drag-and-drop*,

¹⁴ Caswita, & Noviyani, S. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pemanfaatan Media Digital Berbasis Canva Melalui *In-House Training* Di Sekolah Dasar. *Jurnal TEKNODIK*, 27(2), 75–87.

¹⁵ Yuliana et al., “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, dan Kolaboratif,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 6, no. 2 (2023): 251.

¹⁶ Nandang Hidayat and Husnul Khotimah, “Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran,” *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2019): 10–15.

sehingga pengguna tidak perlu memiliki keahlian khusus di bidang desain. *Canva* juga mendukung penambahan hyperlink pada elemen-elemen yang ada dalam desainnya, sehingga memudahkan pengguna untuk menghubungkan berbagai bagian konten¹⁷.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa, *hyperlink* adalah teks atau gambar yang dapat diklik dan membawa pengguna ke halaman atau informasi lain. Dalam *canva*, *hyperlink* dapat digunakan untuk mengarahkan ke situs web eksternal atau ke bagian tertentu dari sebuah dokumen, sehingga memungkinkan pembuatan konten interaktif yang lebih menarik dan mudah diakses. Dengan menggunakan *hyperlink*, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, serta memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan menemukan informasi tambahan yang relevan.

b. Kelebihan *Hyperlink Canva*

Adapun kelebihan *hyperlink canva* adalah sebagai berikut:¹⁸

- 1) *Canva* memiliki tampilan yang sederhana dan mudah digunakan, sehingga siapa pun bisa menambahkan *hyperlink* ke elemen desain hanya dengan beberapa klik. Pengguna dengan berbagai tingkat kemampuan teknis pun tidak akan kesulitan dalam membuat tautan.
- 2) Dengan *canva*, pengguna bisa menambahkan *hyperlink* pada berbagai elemen seperti teks, gambar, dan ikon. Hal ini memungkinkan mereka untuk membuat desain yang lebih interaktif dan menarik perhatian.
- 3) *Hyperlink* di *canva* bisa membantu menarik perhatian *audiens*. Misalnya, dalam presentasi atau infografis, tautan ini memudahkan orang untuk membuka sumber informasi lain,

¹⁷ A Kusuma, "Pemanfaatan Canva Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif," *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, no. 12 (2019): 25–34.

¹⁸ Merrisa Monoarfa dan Abdul Haling, *Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru* (Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2021), hlm. 1088.

melihat detail lebih lanjut, atau menonton video yang berhubungan.

- 4) *Canva* memungkinkan anggota tim untuk bekerja sama dan mengedit desain secara bersamaan. Tautan yang ditambahkan pada desain dapat memudahkan mereka untuk berbagi referensi atau dokumen lain yang mendukung pekerjaan tim.

c. Kekurangan *Hyperlink Canva*

Untuk kekurangan pada *hyperlink canva* yaitu:¹⁹

- 1) Pengguna *canva* harus terhubung ke internet karena *canva* adalah alat yang berjalan secara online. Jadi, untuk membuat dan mengedit *hyperlink*, pengguna perlu memiliki koneksi internet yang baik. Hal ini bisa menjadi masalah jika mereka berada di tempat yang sulit mendapatkan sinyal internet.
- 2) Pengaturan *hyperlink* di *canva* tidak sekompleks perangkat lunak lainnya.

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat sangat berperan penting dalam berbagai aktivitas, karena dengan adanya minat, anak-anak lebih terdorong untuk melakukan sesuatu dengan sukarela. Menurut Bloom, mendefinisikan minat sebagai faktor yang berhubungan dengan sikap terhadap pelajaran. Pada anak kecil, minat mereka terhadap suatu kegiatan biasanya tidak bertahan lama dan sering berubah, tetapi mereka tetap membutuhkan aktivitas. Mereka cenderung memilih sendiri kegiatan yang ingin dilakukan dan lebih suka fokus pada hal-hal yang menarik perhatian mereka²⁰. Minat adalah kondisi mental yang membuat seseorang tertarik pada suatu situasi atau objek yang dianggap menyenangkan.

¹⁹ Merrisa Monoarfa dan Abdul Haling, *Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru* (Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2021), hlm. 1089.

²⁰ Fauziah, Rosnaningsih, and Azhar, "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang." *Jurnal JPSD* 4, no. 1 (2017): 49.

Ini menciptakan dorongan untuk fokus dan mengambil keputusan terkait hal tersebut. Sederhananya, minat bisa diartikan sebagai rasa suka atau kegemaran terhadap sesuatu²¹.

Minat dalam proses belajar adalah faktor psikologis penting yang memengaruhi setiap individu. Ketika seseorang memiliki minat terhadap sesuatu, ia akan merasa tertarik dan terlibat tanpa adanya paksaan. Minat belajar memainkan peran besar bagi siswa karena menjadi kunci keaktifan dalam belajar. Siswa yang memiliki minat tinggi akan lebih aktif secara mandiri, dan hal ini berdampak pada hasil serta kualitas proses belajarnya²².

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa minat belajar adalah kondisi mental yang membuat seseorang tertarik pada suatu situasi atau objek yang dianggap menyenangkan, sehingga menciptakan dorongan untuk fokus dan mengambil keputusan terkait hal tersebut. Minat belajar memainkan peran besar bagi siswa karena menjadi kunci keaktifan dalam belajar, sehingga siswa yang memiliki minat tinggi akan lebih aktif secara mandiri dan berdampak pada hasil serta kualitas proses belajarnya.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar meliputi faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah pengaruh yang berasal dari dalam diri siswa, seperti perhatian, sikap, bakat, dan kemampuan siswa tersebut. Sementara itu, faktor eksternal merupakan pengaruh dari luar, misalnya perhatian saat proses pembelajaran, ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan, dukungan orang tua dalam pembelajaran di rumah, serta fasilitas dan kebutuhan yang dipenuhi oleh orang tua. Faktor lingkungan sekitar juga berperan dalam mempengaruhi minat belajar. Lingkungan sekolah termasuk

²¹ Siti Komariyah et al., "Analisis Pemahaman Konsep Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa" 4, no. 1 (2018): 1–8.

²² Rina Dwi Muliani, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa" 2, no. 2 (2022): 133–39.

dalam faktor eksternal yang berdampak pada proses belajar siswa. Dalam proses belajar mengajar, peran guru sangat penting dalam meningkatkan minat belajar di sekolah. Selain itu, lingkungan keluarga juga berpengaruh, seperti penyediaan fasilitas belajar yang membantu anak lebih bersemangat. Dukungan dan motivasi dari orang tua juga dapat meningkatkan semangat belajar anak serta menumbuhkan kreativitas dalam diri mereka²³.

Untuk mengetahui minat belajar siswa, perlu dilakukan observasi langsung. Beberapa tanda minat belajar meliputi: siswa fokus saat belajar, teliti dalam menyelesaikan tugas, berinisiatif belajar tanpa perlu disuruh, bersemangat, tertarik pada materi dan guru, antusias dalam pembelajaran, memiliki dorongan belajar yang kuat, serta konsisten dan tepat waktu dalam menyelesaikan tugas²⁴.

c. Indikator Minat Belajar

Menurut Guilford, minat belajar adalah dorongan psikologis pada siswa untuk melihat sesuatu secara sadar, nyaman, dan disiplin, yang mendorong keterlibatan aktif dan perasaan senang dalam belajar²⁵. Menurut Slameto, minat belajar ini terdiri dari empat unsur utama: perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian saat belajar, dan keterlibatan siswa. Indikator minat belajar meliputi unsur-unsur:²⁶

- 1) Perasaan Senang: Ditandai dengan siswa yang terus belajar tanpa merasa terpaksa.
- 2) Ketertarikan Belajar: Minat muncul ketika seseorang terdorong untuk tertarik pada sesuatu karena aktivitas itu sendiri.

²³ Rina Dwi Muliani, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa" 2, no. 2 (2022): 133–39.

²⁴ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar," *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, no. 2 (2018).

²⁵ Malida Camalia Nizari Bachas, *Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VII Di SMP NU Bululawang*, (Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022).

²⁶ Mahdalina. (2022). Pengaruh minat belajar, dukungan orang tua dan lingkungan belajar terhadap perilaku belajar siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran. *Kindai: Kumpulan Informasi dan Artikel Ilmiah Manajemen dan Akuntansi*, 18(2), 332–351.

- 3) Perhatian Saat Belajar: Perhatian adalah fokus siswa terhadap pelajaran, menyisihkan hal lain, seperti saat diskusi atau mengikuti pembelajaran.
- 4) Partisipasi dalam Belajar: Ketertarikan pada objek tertentu membuat siswa merasa senang dan bersemangat untuk terlibat dalam kegiatan belajar.

4. Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati

Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati. Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati diajarkan di SMP/MTs Kelas VII Semester Genap. Capaian pembelajaran yang harus dicapai pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati adalah siswa mampu mengidentifikasi interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya, serta dapat merancang upaya-upaya mencegah dan mengatasi pencemaran dan perubahan iklim. Sementara untuk tujuan pembelajaran yang akan termuat dalam media pembelajaran berbasis *hyperlink canva* diantaranya sebagai berikut:

- a. Menganalisis pengaruh lingkungan terhadap suatu organisme.
- b. Menganalisis interaksi antara komponen penyusun suatu ekosistem.
- c. Menjelaskan perbedaan keanekaragaman hayati Indonesia dengan dibelahan dunia lainnya.
- d. Menganalisis pengaruh manusia terhadap ekosistem.
- e. Menjelaskan pentingnya konservasi keanekaragaman hayati.

Ekologi adalah ilmu yang mengkaji hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Keanekaragaman hayati adalah variasi kehidupan di bumi, yang mencakup berbagai jenis makhluk hidup, genetiknya, dan tempat-tempat di mana mereka hidup.²⁷

²⁷ Victoriani Inabuy et al., *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SMP Kelas VII*, (Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021), hal 161-165.

1. Bagaimanakah Pengaruh Lingkungan Terhadap Suatu Organisme?

a. Lingkungan Makhluk Hidup

Lingkungan mempengaruhi kehidupan organisme, misalnya kecepatan tumbuh tanaman tergantung pada perlakuan yang diberikan. Lingkungan mencakup semua hal di sekitar organisme dan dibagi menjadi lingkungan darat (*terrestrial*) dan air (*akuatik*). Lingkungan hidup terdiri dari kondisi fisik (seperti tanah, air, sinar matahari, dan makhluk hidup) dan buatan manusia (seperti kebijakan pemanfaatan sumber daya). Lingkungan hidup terbagi menjadi dua komponen utama: abiotik dan biotik.

Gambar 2.1 Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam



Sumber: www.utakatikotak.com

b. Lingkungan Abiotik

Lingkungan abiotik mencakup hal-hal tak hidup seperti tanah, udara, air, dan cahaya. Jenis hewan di suatu daerah bergantung pada tanaman yang ada, sementara tanaman dipengaruhi oleh kondisi tanah, air, dan udara. Jadi, baik hewan maupun tumbuhan bergantung pada faktor abiotik seperti suhu, kelembapan, pH, dan salinitas.

Gambar 2.2 Komponen Abiotik

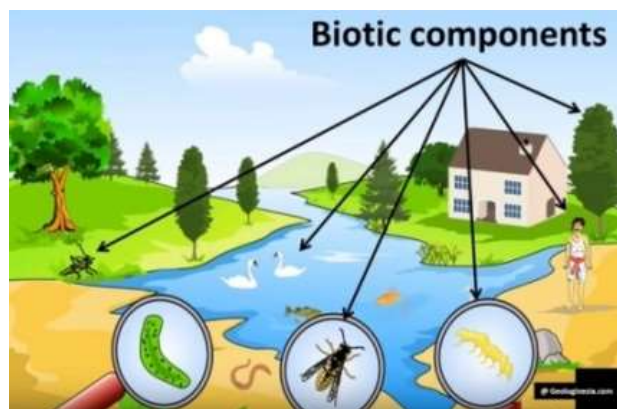


Sumber: www.babedoor.com

c. Lingkungan Biotik

Kehidupan organisme dipengaruhi oleh makhluk hidup lain, seperti tumbuhan, hewan, dan mikroorganisme. Interaksi ini bisa saling menguntungkan atau merugikan, dan dapat terjadi secara langsung maupun tidak langsung, misalnya melalui kompetisi atau predasi. Lingkungan biotik mencakup semua makhluk hidup, termasuk manusia, tumbuhan, dan bakteri.

Gambar 2.3 Komponen Biotik



Sumber: www.geologinesia.com

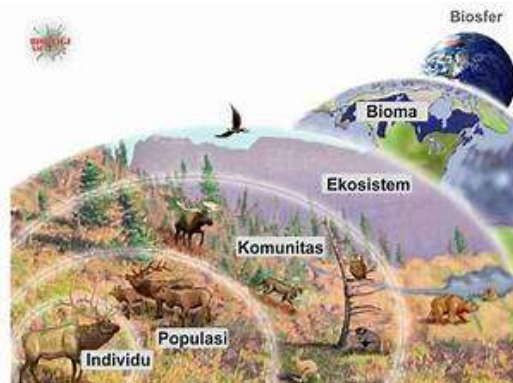
2. Bagaimanakah Interaksi antara Komponen Penyusun Suatu Ekosistem?

a. Ekosistem

Hubungan kehidupan dalam lingkungan digambarkan melalui ekosistem. Ekosistem adalah interaksi antara makhluk hidup dan lingkungannya yang membentuk satu kesatuan yang teratur. Komponen ekosistem terdiri dari komponen biotik (makhluk hidup) dan abiotik (benda tak hidup). Misalnya, dalam ekosistem akuarium, ikan dan tumbuhan air adalah komponen biotik, sedangkan air dan batu adalah komponen abiotik. Ilmu yang mempelajari hubungan ini disebut ekologi. Dalam ekologi, ada beberapa tingkatan organisasi kehidupan: individu, populasi, komunitas, ekosistem, bioma, dan biosfer. Individu adalah makhluk hidup tunggal, populasi adalah kelompok individu sejenis, komunitas adalah berbagai populasi yang hidup bersama,

dan ekosistem adalah interaksi antara komunitas dan lingkungan. Bioma mencakup ekosistem yang lebih luas seperti hutan atau gurun, dan biosfer adalah lapisan bumi tempat semua makhluk hidup tinggal. Habitat adalah tempat hidup organisme, sedangkan mikrohabitat adalah tempat hidup yang lebih spesifik dalam habitat tersebut.

Gambar 2.4 Tingkatan Organisasi Kehidupan



Sumber: malekbio.blogspot.com

b. Aliran Energi

Cahaya Matahari diubah tumbuhan menjadi energi kimia lewat fotosintesis. Energi ini ditransfer ke makhluk lain melalui rantai makanan, yang menunjukkan aliran energi antarorganisme. Semakin rumit jaringan makanan, semakin stabil ekosistem, karena ada banyak jalur energi yang menjaga keberlanjutan meski terjadi gangguan.

Gambar 2.5 Rantai Makanan



Sumber: Buku IPA SMP Kelas VII

c. Daur Biogeokimia

Air sangat penting bagi semua makhluk hidup. Air di Bumi menguap saat terkena sinar Matahari, lalu membentuk awan. Penguapan juga terjadi pada daun tumbuhan dan disebut transpirasi. Awan kemudian mengalami kondensasi dan turun sebagai hujan (*presipitasi*).

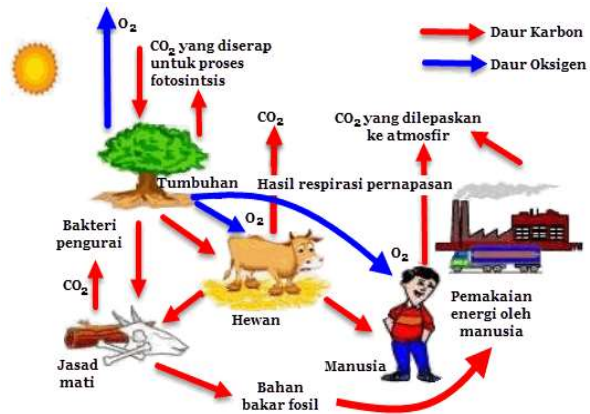
Gambar 2.6 Siklus Air



Sumber: rumushitung.com

Siklus oksigen dan karbon adalah siklus alami yang penting. Tumbuhan menyerap karbon dioksida dan menghasilkan oksigen melalui fotosintesis. Oksigen ini digunakan oleh manusia dan hewan untuk bernapas, yang kemudian menghasilkan karbon dioksida. Organisme yang mati akan diuraikan oleh dekomposer, melepaskan karbon dioksida. Beberapa organisme mati bisa menjadi fosil yang digunakan sebagai bahan bakar, yang juga menghasilkan karbon dioksida saat dibakar.

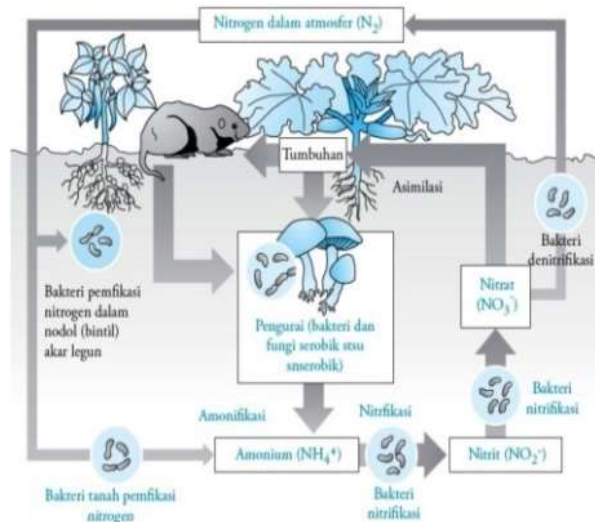
Gambar 2.7 Siklus Karbon dan Oksigen



Sumber: www.budilaksono.my.id

Siklus materi bergerak dari makhluk hidup ke lingkungan dan kembali lagi. Nitrogen bebas di udara bisa masuk ke tanah melalui fiksasi oleh bakteri, seperti yang ada di akar tanaman kacang. Ketika makhluk hidup mati, mereka terurai menjadi amonia melalui amonifikasi. Amonia ini diubah menjadi nitrit, lalu nitrat, melalui nitrifikasi. Nitrat diserap oleh tumbuhan untuk membuat protein. Sebagian nitrat kembali menjadi nitrogen bebas di udara melalui denitrifikasi oleh bakteri.

Gambar 2.8 Siklus Nitrogen



Sumber: perpustakaancyber.blogspot.com

d. Interaksi Antarkomponen Ekosistem

Jenis interaksi di alam meliputi kompetisi, predasi, herbivori, dan simbiosis. Kompetisi terjadi ketika dua organisme bersaing untuk sumber daya yang terbatas, seperti makanan dan tempat tinggal, yang merugikan keduanya. Contohnya, tanaman bersaing untuk mendapatkan sinar matahari, nutrisi, dan air. Predasi adalah interaksi di mana satu makhluk hidup memangsa makhluk hidup lainnya, sehingga satu pihak mendapat keuntungan dan yang lain mengalami kerugian. Misalnya, burung yang menangkap belalang. Herbivori melibatkan interaksi antara hewan herbivora dan tanaman, di mana tanaman dirugikan dan herbivora diuntungkan, seperti belalang yang memakan rumput. Simbiosis adalah hubungan dekat antara dua populasi yang hidup di habitat yang sama, dan dibagi menjadi tiga jenis.

- 1) Parasitisme adalah hubungan di mana satu organisme (parasit) mendapatkan keuntungan, sedangkan organisme lain (inang) dirugikan. Contoh parasitisme adalah benalu yang hidup di pohon, nyamuk dengan manusia.
- 2) Mutualisme adalah hubungan yang menguntungkan kedua belah pihak. Contoh mutualisme adalah hubungan antara kupu-kupu dan tumbuhan berbunga, di mana kupu-kupu mendapatkan nektar dan tumbuhan mendapatkan bantuan penyerbukan.
- 3) Komensalisme adalah hubungan di mana satu organisme mendapatkan keuntungan sementara yang lain tidak mendapatkan keuntungan maupun kerugian. Contoh komensalisme adalah tanaman anggrek yang menempel pada batang pohon, di mana anggrek mendapatkan dukungan fisik sementara pohon tidak terpengaruh.

3. Apa Perbedaan Keanekaragaman Hayati Indonesia dengan di Belahan Dunia Lainnya?

a. Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia

Indonesia dikenal sebagai negara dengan keanekaragaman hayati yang sangat tinggi. Negara ini memiliki berbagai bioma, seperti hutan hujan tropis, savana, pantai, dan padang rumput. Letak geografis Indonesia di garis ekuator, dengan sinar Matahari yang melimpah dan curah hujan tinggi, mendukung keanekaragaman ini. Hutan hujan tropis Indonesia terkenal karena banyaknya tumbuhan endemik, seperti bunga *Rafflesia arnoldi* (bunga terbesar di dunia), pohon meranti, kayu cendana, anggrek tebu, daun payung, dan pohon damar.

Gambar 2.9 Hutan Hujan Tropis



Sumber: sahabatnesia.com

Dalam biogeografi, *Alfred Russel Wallace* membagi fauna Indonesia menjadi dua bagian utama:

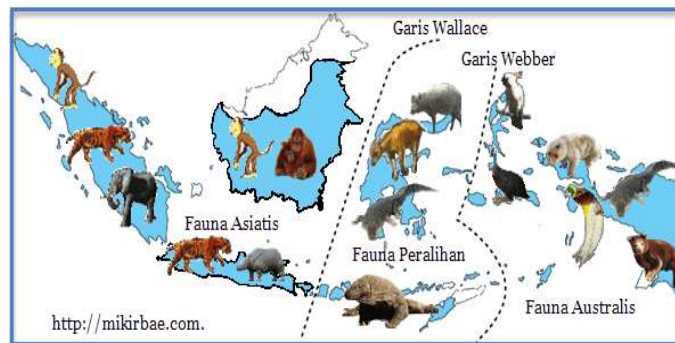
- 1) Wilayah Barat (*Orientalis*): Mencakup Sumatera, Jawa, Kalimantan, dan pulau-pulau kecil di sekitarnya, dengan fauna yang mirip dengan Asia Tenggara.
- 2) Wilayah Timur (*Australis*): Meliputi Papua dan pulau-pulau sekitarnya, dengan fauna yang mirip dengan Australia.

Sementara itu, Max Weber memberikan pembagian lebih rinci:

- a) Wilayah Barat: Sama dengan *Wallace*, mencakup Sumatera, Jawa, Kalimantan, dan pulau-pulau sekitarnya.

- b) Wilayah Peralihan: Mencakup Sulawesi, Nusa Tenggara, dan Maluku, dengan fauna campuran dari barat dan timur, serta spesies unik dan endemik.
- c) Wilayah Timur: Meliputi Papua dan pulau-pulau sekitarnya, dengan fauna mirip Australia.

Gambar 2.10 Persebaran Fauna di Indonesia



Sumber: <http://mikirbae.com>

b. Ancaman Keanekaragaman Hayati di Indonesia

Keanekaragaman hayati di Indonesia menghadapi banyak ancaman serius dari aktivitas manusia dan bencana alam. Berbagai spesies flora dan fauna di Indonesia terancam karena beberapa faktor seperti: *deforestasi* (penggundulan hutan), kebakaran hutan, banjir, kekeringan.

4. Bagaimanakah Pengaruh Manusia terhadap Ekosistem?

a. Pertanian dan Produksi Pangan

Penggunaan pupuk kimia yang berlebihan dapat menyebabkan eutrofikasi di perairan dan menurunkan kesuburan tanah. Selain itu, pestisida dapat membunuh organisme yang tidak ditargetkan. Pertanian monokultur juga mengurangi keanekaragaman hayati karena banyak tanaman diganti dengan satu jenis tanaman saja.

b. Kerusakan Habitat

Perkebunan, terutama kelapa sawit, merupakan salah satu penyebab utama hilangnya ekosistem alami. Di Indonesia, banyak hutan ditebang untuk dijadikan lahan perkebunan, mengakibatkan

ancaman punah bagi berbagai spesies tumbuhan dan hewan yang kehilangan habitat. Selain itu, perubahan lahan untuk pertambangan dan pemukiman juga merusak habitat.

c. Polusi

Dampak pencemaran lingkungan tersebar luas dan menyebabkan penurunan kemampuan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Pencemaran memiliki konsekuensi serius bagi kesehatan manusia dan dapat menyebabkan berbagai penyakit serta bencana alam.

Gambar 2.11 Polusi



Sumber: www.rukita.co

d. Konservasi

Usaha manusia untuk mengurangi kepunahan organisme bisa dilakukan melalui konservasi. Tindakan ini bertujuan melindungi keanekaragaman hayati dan mempertimbangkan lingkungan, sehingga dapat mengurangi penurunan keanekaragaman tersebut. Beberapa langkah konservasi yang bisa dilakukan antara lain menggunakan sumber energi alternatif, mendaur ulang sampah, mengelola limbah dengan lebih baik, dan menanam lebih banyak tanaman hijau.

Gambar 2.12 Penghijauan



Sumber: www.djarumfoundation.org

5. Mengapa Harus Dilakukan Konservasi Keanekaragaman Hayati?

a. Manfaat Konservasi

Konservasi memiliki manfaat penting bagi lingkungan dan ekonomi. Secara ekologis, konservasi melindungi keanekaragaman hayati dengan menjaga berbagai spesies agar tidak punah dan menjaga keseimbangan ekosistem, yang penting untuk mencegah bencana alam seperti banjir dan kekeringan. Secara ekonomis, konservasi memastikan ketersediaan sumber daya alam seperti makanan dan bahan bangunan untuk generasi mendatang. Selain itu, area konservasi yang dikelola dengan baik dapat menghasilkan pendapatan melalui ekowisata, meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pelestarian lingkungan.

b. Metode Konservasi

Konservasi keanekaragaman hayati dilakukan dengan dua metode utama: in-situ dan eks-situ.

1. Metode Konservasi In-situ: In-situ konservasi berarti menjaga spesies tumbuhan dan hewan di habitat aslinya. Metode ini fokus pada perlindungan lingkungan alami tempat spesies tersebut hidup.

- a) Suaka margasatwa, yaitu area yang ditujukan untuk melindungi spesies liar dan habitatnya dari ancaman aktivitas manusia.

Gambar 2.13 Suaka Margasatwa Meru Betiri



Sumber: muffingraphics.com

- b) Cagar Alam: Area yang dilindungi untuk mempertahankan kondisi alami ekosistem, seringkali tidak mengalami gangguan signifikan dari aktivitas manusia, dan berfungsi sebagai tempat penelitian ilmiah.

Gambar 2.14 Cagar alam Sembilang di Sumatera Selatan



Sumber: www.gurupendidikan.co.id

- c) Taman Nasional: Kawasan yang luas yang dikelola untuk konservasi alam dan rekreasi publik. Taman nasional juga mendukung penelitian, pendidikan, dan pelestarian keanekaragaman hayati di habitat alaminya.

Gambar 2.15 Cagar Alam Gunung Leuser di Nangroe Aceh



Sumber: www.gurupendidikan.co.id

2. Metode Konservasi Eks-situ: usaha melestarikan spesies di luar habitat aslinya, terutama jika spesies tersebut terancam atau

habitatnya tidak mendukung keberadaan mereka. Contohnya adalah:

- a) Penangkaran: Tempat di mana hewan dipelihara dan dibiakkan di luar habitat alaminya untuk meningkatkan jumlah mereka sebelum dilepaskan kembali ke alam.

Gambar 2.16 Penangkaran Rusa Cariu (Bogor)



Sumber: www.tripadsivor.de

B. Kerangka Berpikir

Dalam proses pembelajaran, untuk meningkatkan dinamika kelas, minat belajar, dan keterlibatan siswa, perlu dilakukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Salah satu inovasi yang bisa diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *hyperlink canva*. Media ini difokuskan pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati untuk kelas VII. Media pembelajaran interaktif berbasis *hyperlink canva* dipilih karena dapat menjadikan siswa lebih tertarik dalam proses belajar serta membantu mereka belajar secara mandiri dengan memanfaatkan sumber daya digital. Dengan begitu, media ini dapat mendukung minat belajar siswa dan memberikan pengalaman langsung dalam memahami materi. Berikut ini adalah kerangka berpikir yang disajikan dalam bagan 2.17 sebagai berikut:

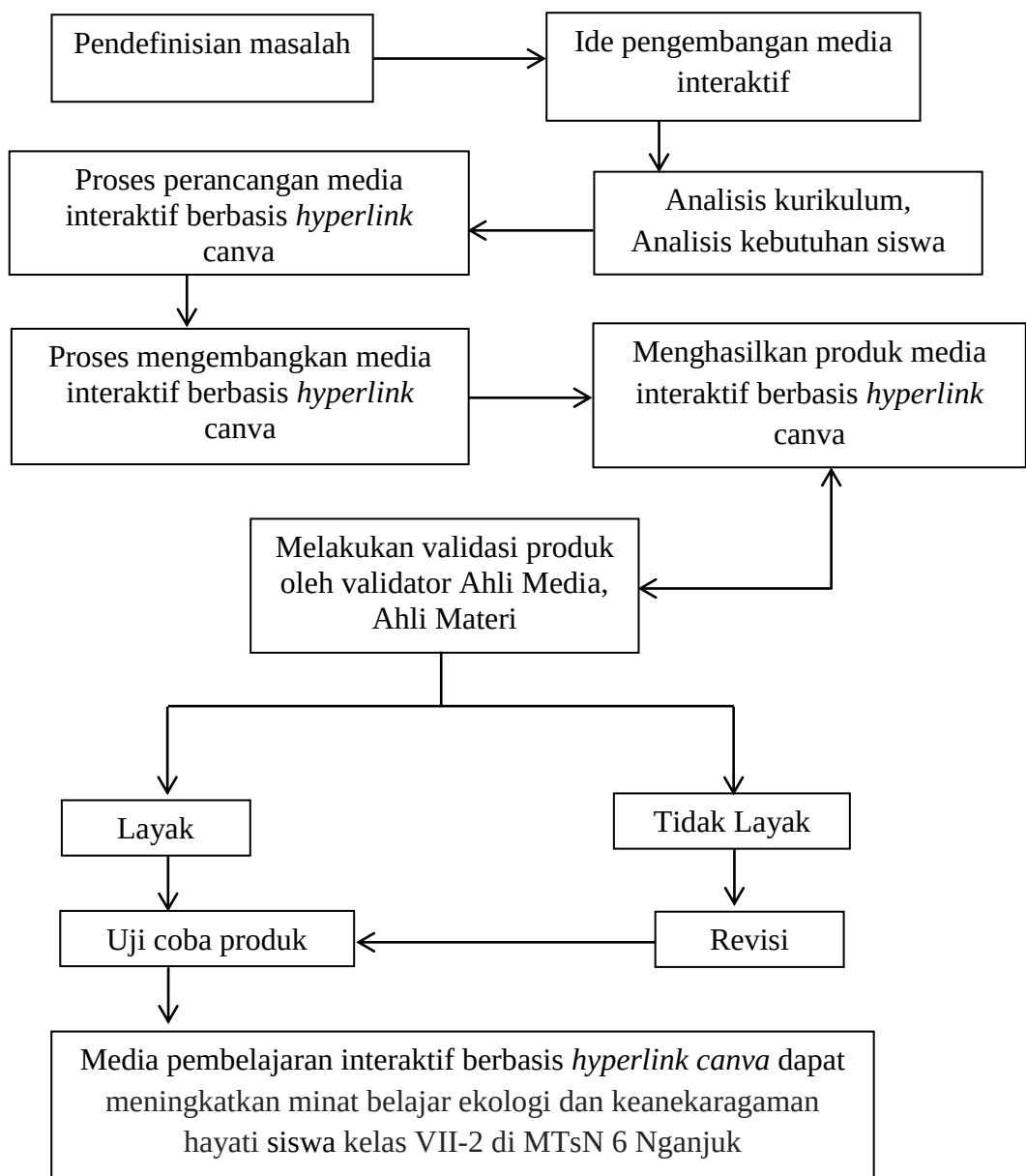
Tabel 2.1: Keterkaitan Antara Fungsi Media Pembelajaran Dengan Minat Belajar

No.	Fungsi Media Pembelajaran	Keterkaitan dengan Minat Belajar
1.	Pesan yang konsisten	Materi yang disampaikan dengan cara yang seragam mencegah kebingungan, meningkatkan rasa percaya siswa terhadap pelajaran.
2.	Menghindari salah tafsir	Penafsiran yang jelas membuat siswa merasa lebih percaya diri karena memahami arah pembelajaran.
3.	Lebih jelas dan menarik	Gambar, suara, dan warna membuat pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan, menarik perhatian siswa.
4.	Interaktif	Interaksi dua arah membuat siswa merasa dilibatkan, meningkatkan rasa memiliki terhadap proses belajar.
5.	Efisien	Materi yang dapat diakses ulang membantu siswa belajar sesuai ritme mereka sendiri, sehingga lebih nyaman dan termotivasi.
6.	Meningkatkan pemahaman	Visualisasi dan simulasi membantu siswa memahami konsep abstrak, meningkatkan rasa ingin tahu.
7.	Fleksibel	Belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja, menumbuhkan kebiasaan belajar mandiri dan konsisten.
8.	Meningkatkan minat siswa	Media yang menarik dapat menstimulasi emosi positif siswa terhadap pelajaran.
9.	Mendukung peran guru	Guru dapat lebih fokus membimbing secara personal, menciptakan hubungan yang positif dengan siswa.

Sumber: (Andi Kristanto, 2016)²⁸ dan (Khoirul Anam, 2015)²⁹, (telah diolah kembali).

²⁸ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016), hal. 10-11.

²⁹ Khoirul Anam, "Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Bani Muqiman Bangkalan," *Tadarus: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2015): 5-6.



Bagan 2.17 Skema Kerangka Berpikir