

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian

Kata “media” berasal dari Bahasa latin, bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Minat merupakan momen dan kecenderungan yang searah secara intensif kepada suatu obyek yang dianggap penting.¹⁶ Minat merupakan menjelaskan bahwa minat merupakan kekuatan pendorong yang menyebabkan seseorang menaruh perhatian pada orang lain, pada aktivitas atau objek lain.¹⁷ Robaniyah dan Kurnianingsih Minat adalah suatu keadaan di mana seseorang memperhatikan suatu kebutuhan dalam tindakan yang akan dilakukan dengan mengesampingkan proses selanjutnya yang akan dilakukan.¹⁸ Astuti mengemukakan bahwa minat belajar menjadi faktor pendorong siswa dalam belajar dengan didasari atas rasa ketertarikan, rasa senang, perhatian dan keinginan siswa untuk belajar tanpa ada yang

¹⁶ M Anisa and N Rofiq, “Perancangan Game Edukasi Petualangan Anak Pramuka Dengan Menggunakan Scirra Construct 3,” *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan sains* 1, no. 09 (2022): 1417-1425, <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/view/600%0Ahttps://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/download/600/463>.

¹⁷ Dika Novan Ramadhan and Ryan Rizki Adhisa, “Pengembangan Game Edukasi Materi Sistem Tata Surya Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Construct 3” 8, no. 4 (2024): 374–381

¹⁸ Robaniyah L., & Kurnianingsih, H. *Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Keamanan terhadap Minat Menggunakan Aplikasi OVO*. *IMAGE:Jurnal Riset Manajemen*, 10(1), 53-62

menyuruh. Faktor dari luar minat belajar yaitu bagaimana cara guru tersebut mengajar. Peran guru sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa salah satunya dengan cara mengajar yang menyenangkan, memberikan motivasi yang membangun.¹⁹ Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim dan penerima.

Berdasarkan definisi media secara umum, dapat dibangun definisi media pembelajaran secara terpisah. Media pembelajaran dapat dilakukan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Dalam hal ini segala sesuatu yang digunakan tersebut mestilah yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan proses siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Jika dijabarkan secara lebih rinci, media pembelajaran berupa bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara ilmiah, interaktif, efektif, dan efisien. Istilah media dan sumber belajar kadang tertukar pemakaian dan pemaknanya. Hal ini bisa dimengerti karena sumber belajar dan media memiliki keterkaitan

¹⁹ Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. *Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies, 2(2), 195-218.

dalam satu sama kesatuan komponen pembelajaran. Sumber belajar bisa berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan. Media belajar terdiri dua komponen yaitu bahan dan alat. Bahan sering disebut perangkat lunak (software), sedangkan alat disebut sebagai perangkat keras (hardware). Dengan demikian, media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar.²⁰

2. Manfaat

Menggunakan media memiliki keuntungan dalam mempengaruhi kondisi psikologis siswa dan membangkitkan minat serta keinginan baru selama proses belajar. Keuntungan keseluruhannya adalah mempermudah komunikasi antara siswa dan guru selama di kelas, yang akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat dalam pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja

²⁰ Ninik Uswatun Fadilah, “*Media Pembelajaran: Definsi, Manfaat dan Jenisnya Dalam Pembelajaran*”. 2020. Hlm 2.

- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif²¹

Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan Indera, ruang dan waktu
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan ke museum atau kebun binatang.²²

²¹ Isran Rasyid and Rohn, “*Manfaat Media Dalam Pembelajaran*”. 2019

²² Isran Rasyid and Rohan.

3. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Terdapat beberapa aspek yang menjadi kriteria kelayakan sebuah media pembelajaran, yaitu:

a) Ketepatan terhadap tujuan pembelajaran dan isi materi

Media pembelajaran dinyatakan layak apabila isinya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Materi yang disajikan harus relevan dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai serta disusun secara sistematis dan logis.²³

b) Validitas media dan kepraktisan media

Validitas merupakan proses penilaian validasi dari para ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran untuk mengetahui sudah layak media untuk di ujicobakan. Sedangkan kepraktisan menunjukkan kemudahan penggunaan media oleh guru maupun peserta didik.²⁴

c) Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik

Media yang baik harus memperhatikan karakteristik peserta didik, seperti tingkat perkembangan kognitif, latar belakang

²³ Fadillah, Deni, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SD." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, vol. 7, no. 2, 2021, hlm. 114–123.

²⁴ Saputri, T., & Wulandari, I. "Validitas dan Praktikalitas Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Flipbook." *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 7, no. 2, 2022, hlm. 85–92.

sosial budaya, serta gaya belajar yang beragam (visual, auditorial, dan kinestetik). Media harus mampu merangsang rasa ingin tahu, memotivasi belajar, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Ketidaksesuaian media dengan kebutuhan peserta didik dapat menghambat proses belajar dan mengurangi efektivitas pembelajaran.

d) Efisiensi waktu dan kesesuaian dengan lingkungan belajar

Media pembelajaran harus dapat digunakan secara efisien dalam waktu pembelajaran yang tersedia. Waktu yang dibutuhkan untuk mengoperasikan dan memahami media harus seimbang dengan manfaat yang diperoleh. Selain itu, media perlu disesuaikan dengan kondisi lingkungan belajar, termasuk ketersediaan perangkat teknologi, jaringan internet dan fasilitas ruang kelas. Efisiensi dan kesesuaian lingkungan menjadi penunjang keberhasilan implementasi media pembelajaran di lapangan.²⁵

B. Multimedia Berbasis Construct 3

1. Pengertian Multimedia

Multimedia menurut etimologi atau asal usul bahasanya adalah berasal dari kata multi (latin) “multus” yang berarti banyak atau lebih dari satu. Dan

²⁵ Rahmawati, N. S., dkk. “Uji Kelayakan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Animate untuk Materi Perubahan Iklim.” *Natural Science Education Research*, vol. 6, no. 2, 2020, hlm. 110–119.

media (latin) berasal dari kata latin medius yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Dalam pengertian ini, guru, buku, dan lingkungan sekolah merupakan media. Media adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai bahan penyalur pesan dan mengirim pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan juga minat serta perhatian dari peserta didik, sehingga di dalam proses mengajar dapat berlangsung dengan efektif dan juga efisien sesuai dengan apa yang diharapkan.

26

Pengertian multimedia menurut pendapat beberapa para ahli, seperti Setiyanto et al menyatakan bahwa Multimedia mengacu pada keberagaman penggunaan beragam media atau elemen komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada khalayak. Sejumlah kombinasi dari dua bentuk media atau lebih yang dimasukkan ke dalam sebuah program untuk pengajaran atau informasi disebut sebagai multimedia. Tumbuh kembang anak dapat memperoleh manfaat dari multimedia pembelajaran interaktif karena memungkinkan mereka untuk belajar dengan lebih mudah dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan.²⁷

Secara umum multimedia dapat diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan video. Aneka media tersebut

²⁶ Indra, “*Pengembangan Multimedia Untuk Meningkatkan Minat dan Bakat Di Kelas 1 SDN Bumisari*”, 2019. Hlm,17.

²⁷ Setiyanto, S., Utomo, I. C., Dawis, A. M., Yuliati, T., Nugraha, N. B., Maniah, M., & Syujak, A. R. (2023). *Multimedia Dan Sains Penerapan Teknologi Untuk Penelitian Dan Penyampaian Informasi*. Penerbit Widina.

digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi yang sangat tinggi. Artinya, informasi bahkan tidak hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan juga dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya. Dari definisi ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan suatu gabungan antara teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video, serta cara penyampaian interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata di sekitarnya.²⁸

2. Pengertian Multimedia Berbasis Software Construct 3

Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan keaktifan peserta didik. Kontribusi teknologi semakin mendukung dalam pengembangan multimedia interaktif yang kompleks dan efektif, dan diharapkan peserta didik mampu belajar secara mandiri tanpa batas waktu ruang dan waktu.²⁹

Salah satunya dengan mengembangkan multimedia berbasis *software construct 3* untuk dapat membantu guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Construct 3 yaitu editor game 2D berbasis HTML5, yang dikembangkan oleh Scirra Ltd, yang dimana untuk menjalankan dan

²⁸ Yudi, "Peranan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." 2019, Hlm 908.

²⁹ Inayati and Rochmawati, "Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Software Construct 3 Sebagai Pendukung Mata Pelajaran Komputer Akutansi.", 2024. Hlm 2.

mengoperasikan game engine cukup mudah karena tidak membutuhkan syntax atau bahasa pemograman saat pembuatan game, sehingga meskipun pengguna tidak mempunyai pengalaman koding sama sekali tetap bisa menjalankan, dan mengoperasikan construct 3 ini dengan sangat baik, hanya berbekal kemampuan logika yang baik dan pengetahuan pemahaman tentang antarmuka, fitur-fitur dan action yang ada pada construct 3.³⁰

3. Manfaat Software Construct 3 Sebagai Media Pembelajaran

Dengan berkembangnya teknologi game telah menjadi sarana hiburan dan berkembang menjadi sarana Pendidikan, salah satunya adalah sebagai bahan pembelajaran bagi siswa. Belajar di zaman sekarang terkadang membosankan bagi siswa, tidak hanya itu proses pembelajaran pada saat ini banyak yang dianggap sulit atau tidak menarik sehingga perlu pembaharuan dalam perkembangan teknologi saat ini. Inovasi dan kreativitas harus dikembangkan sehingga menghasilkan pembaharuan pembelajaran yang mengundang minat, terutama untuk siswa tingkat sekolah dasar. Perlunya media pembelajaran game untuk membantu siswa belajar, menulis angka merupakan salah satu kegiatan pembelajaran karena pada zaman yang lebih modern siswa terkadang menganggap pembelajaran menulis membosankan, tidak menarik dan sulit, sehingga perlu media pembelajaran game edukasi menulis angka dengan cara yang unik.³¹

³⁰ Shinta Permastasari et al., “Pengembangan Game Edukasi Matematika ‘MaTriG’ dengan Software Construct 3 di SMP,” *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika* (2022).

³¹ Faiz Nugraha and Rizki Tri Prasetyo, “Game Pembelajaran Menulis Angka dengan Construct 3 Di SDN Puspajaya.”, 2024. Hlm 32.

Berikut manfaat software construct 3 sebagai media pembelajaran:³²

a) Meningkatkan Ketertiban Siswa

Penggunaan game atau simulasi interaktif dalam pembelajaran membuat materi lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa. Hal ini membuat siswa lebih termotivasi dan terlibat, terutama dalam materi yang mungkin dianggap sulit atau membosankan.

b) Mempermudah Pemahaman Konsep Abstrak

Construct 3 memungkinkan pembuatan simulasi atau visualisasi dari konsep-konsep abstrak, seperti reaksi kimia, fenomena fisika, atau prinsip matematika. Ini juga membantu siswa mengvisualisasikan dan memahami konsep-konsep yang sulit dijelaskan hanya dengan teks atau gambar statis.

c) Mendukung Berbagai Gaya Belajar

Dengan elemen visual, audio, dan interaktif, construct 3 mendukung gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Ini juga membantu guru membuat materi yang dapat disesuaikan untuk berbagai kebutuhan siswa, meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

d) Melatih Keterampilan Problem Solving dan Logika

Dalam mengembangkan game atau simulasi pembelajaran, siswa diajak berpikir secara kritis, Menyusun logika, dan

³² Viqi Prasetya Ananda, Firdaus Annas, Jasmienti, dan Gusnita Darmawati, "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Construct 3 pada Mata Pelajaran IPAS," *Jurnal Ilmu Komputer* 6, no. 1 (2025).

mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Hal ini berguna dalam memperkuat kemampuan berpikir kritis mereka.

e) Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Digital

Construct 3 membantu siswa mengembangkan keterampilan digital dan kreativitas. Mereka bisa belajar dasar-dasar desain digital, logika pemograman, dan cara mengembangkan konten interaktif, yang bermanfaat bagi masa depan mereka didunia digital.

f) Pembelajaran Kolaboratif dan Berbasis Proyek

Siswa dapat bekerja sama dalam kelompok untuk merancang permainan atau aplikasi pembelajaran menggunakan Construct 3. Selain itu, ini juga mendorong pendidikan kooperatif, memfasilitasi pengembangan keterampilan interpersonal, komunikasi, dan kerja sama tim.

g) Mempermudah Evaluasi Pembelajaran

Dengan Construct 3 siswa dapat membuat kuis interaktif yang dimana akan di berikan mereka umpan balik secara instan kepada peserta didik. Siswa dapat segera mengamati hasil belajar mereka dan memperbaiki kesalahan mereka ketika guru memasukkan ujian ke dalam permainan atau simulasi.

h) Dapat Diakses di Berbagai Platfrom

Karena construct 3 ini mendukung ekspor ke berbagai platfrom (web, desktop, seluler), materi pembelajaran yang dibuat dapat diakses

dari berbagai perangkat. Ini memudahkan siswa untuk belajar dimana saja dan kapan saja.

i) Mendorong Pembelajaran Mandiri

Siswa dapat menggunakan media yang dibuat di Construct 3 untuk pembelajaran mandiri dan tinjauan materi kapan pun kalau perlu, tanpa sepenuhnya bergantung pada pengawasan guru. Ini juga mendorong pengembangan pembelajaran mandiri.

j) Dukungan untuk Pembelajaran di Era Digital

Dengan Construct 3, siswa dikenalkan dengan teknologi digital dan logika pemrograman dasar, keterampilan yang sangat penting di era digital saat ini. Selain mengajarkan materi pelajaran, ini juga mempersiapkan siswa untuk tantangan teknologi di masa depan.

Construct 3 sebagai media pembelajaran dapat memperkaya proses belajar dengan cara yang inovatif, interaktif, dan fleksibel. Siswa dapat lebih mudah memahami dan mengeksplorasi materi, sementara guru dapat menghadirkan pembelajaran yang menarik dan lebih efektif.

4. Kelebihan dan Kelemahan Multimedia Berbasis *Software Construct 3*

Sebagai perangkat lunak berbasis multimedia, Construct 3 memiliki potensi yang bagus di sektor pendidikan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui interaktivitas dan visualisasi. Berikut adalah beberapa keunggulan dan kekurangan dari Construct 3 ketika digunakan sebagai media pembelajaran:

a. Keunggulan Construct 3 sebagai Media Pembelajaran

1) Interaktif dan Engaging

Dengan fitur berbasis event, Construct 3 memungkinkan pembuatan materi yang interaktif, seperti kuis atau simulasi. Ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena mereka dapat belajar melalui aktivitas yang dinamis dan langsung.

2) Tidak Memerlukan Penguasaan Koding yang Mendalam

Construct 3 mudah digunakan tanpa harus menguasai bahasa pemrograman. Dengan logika berbasis event, guru dan siswa yang minim pengetahuan koding dapat tetap membuat media pembelajaran, sehingga aksesibilitasnya tinggi.

3) Fleksibel dan Mendukung Berbagai Platform

Construct 3 memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang dapat diekspor ke platform seperti web, desktop, dan perangkat seluler. Ini memudahkan siswa mengakses materi pembelajaran di perangkat mereka masing-masing.

4) Pembelajaran Kolaboratif

Siswa dapat bekerja sama dalam proyek pembuatan game atau media pembelajaran. Hal ini memungkinkan pembelajaran kolaboratif yang membantu pengembangan keterampilan sosial dan pemecahan masalah.

5) Visualisasi Konsep Abstrak

Di dalam Construct 3 dapat membantu dalam menghasilkan simulasi atau animasi yang membantu siswa lebih memahami materi dalam topik seperti sains dan matematika yang memerlukan visualisasi ide-ide abstrak.

b. Kelemahan Construct 3 sebagai Media Pembelajaran

1) Keterbatasan untuk materi pembelajaran kompleks

Construct 3 terbatas untuk aplikasi atau game 2D yang sederhana hingga menengah, untuk materi yang membutuhkan representasi 3D atau kompleksitas visual yang tinggi, construct 3 tidak ideal.

2) Memerlukan kreativitas dan waktu pengembangan

Meskipun sangat mudah digunakan, membuat media tetap membutuhkan imajinasi dan usaha yang cukup. Guru mungkin harus belajar terlebih dahulu, yang bisa menjadi sulit mengingat jadwal mereka yang sangat padat.

3) Keterbatasan akses offline

Kebutuhan untuk mengakses construct 3 melalui browser bisa menjadi kendala dilingkungan yang minim koneksi internet stabil meskipun ada opsi untuk penggunaan offline, namun tidak selengkap versi online.

4) Biaya berpelanggaran

Construct 3 menggunakan mod berpelanggaran, yang bisa menjadi hambatan bagi sekolah atau lembaga pendidikan dengan

anggaran terbatas, terutama jika perlu diakses oleh banyak pengguna secara bersamaan.

5) Belum terintegrasi secara langsung dengan sistem pembelajaran

Construct 3 tidak terintegrasi langsung dengan learning management system (LMS) populer, sehingga perlu upaya ekstra untuk menghubungkan media pembelajaran yang dibuat dengan platform pembelajaran daring yang ada.

C. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun, apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka orang itu tidak akan memiliki minat atas objek tersebut. Oleh karena itu, tinggi rendahnya juga minat seseorang tersebut. Dalam membangkitkan minat siswa agar terdorong untuk belajar mereka mempunyai rasa minat untuk belajar. Oleh sebab itu, mengembangkan minat belajar siswa adalah salah satu teknik dalam mengembangkan minat belajar. Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa minat belajar akan terdorong apabila bahan pelajaran mempunyai hubungan sesuai dengan kebutuhan mereka,

melihat perkembangan, tingkat pengalaman dan kemampuan siswa, serta model dan metode pembelajaran yang variatif.³³

Minat belajar sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa akan membuat siswa yang kurang berminat dalam belajar. Dalam belajar juga diperlukan suatu pemusatan perhatian agar apa yang dipelajari dapat dipahami. Dalam meningkatkan minat belajar siswa, proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menciptakan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.³⁴ Dengan minat belajar yang tinggi siswa dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan serta hasil belajar yang baik. Dalam pembelajaran guru harus melihat kondisi siswa, karena kondisi siswa sangat penting untuk diperhatikan. Kondisi siswa yang sangat penting adalah bagaimana minatnya dalam mata pelajaran. Siswa yang berminat akan lebih perhatian dan akan lebih ingin tahu terhadap mata pelajaran yang dipelajarinya. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih dan tidak putus asa dalam menghadapi tantangan.³⁵

2. Ciri-ciri minat belajar

³³ Prihatini, "Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa." Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, 2019.

³⁴ Leo, Tri, And Lusi, "Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika." Stkip-Pgri Lubuklinggau, 2019. Hlm. 52

³⁵ Leo, Tri, And Lusi, "Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika." Stkip-Pgri Lubuklinggau, 2019. Hlm. 53

Ciri-ciri minat belajar dapat dilihat dari keinginan yang kuat untuk menaikkan kualitas dirinya. Ada tujuh ciri-ciri minat belajar yaitu sebagai berikut:

- a. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, misalnya perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan usia.
- b. Minat tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatnya minat seseorang.
- c. Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga, sebab tidak semua orang dapat menikmatinya.
- d. Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin dikarenakan keadaan fisik yang sudah tidak memungkinkan.
- e. Minat dipengaruhi oleh budaya. Budaya sangat memengaruhi sebab jika budaya sudah luntur mungkin minat juga ikut luntur.
- f. Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminati.

- g. Minat berbobot egoisentris. Artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul semangat untuk memilikinya.³⁶

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa

Setiap siswa memiliki potensi untuk mengembangkan minat belajar, yang dapat dipengaruhi oleh berbagai sumber, berikut pembentukan minat belajar sebagai berikut:

a) Faktor internal

- 1) Kecerdasan merupakan faktor penting yang diperlukan untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Semakin banyak pengetahuan yang dimiliki seseorang, semakin besar kemungkinan untuk berada di puncak. Individu muda dengan IQ tinggi dapat secara efektif menangani setiap tantangan yang mereka hadapi. Sebaliknya, mereka yang memiliki kapasitas pengetahuan yang lebih rendah cenderung tidak mencapai tingkat kesuksesan yang sama.

Perkembangan pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh hubungan antara hereditas dan iklim. Keturunan atau faktor intrinsik membentuk tingkat pemahaman atau kapasitas pengetahuan kita, sementara iklim memengaruhi perspektif individu kita. Keturunan adalah aspek pengetahuan yang konstan, sedangkan iklim adalah elemen variabel. Dengan demikian, perluasan pengetahuan sangat dipengaruhi oleh lingkungan tempat kita berada.

³⁶ Muhammad Agil Nugroho, Tatang Muhajang, and Sandi Budiana, 'Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika', 03 (2020), pp. 42–46.

- 2) Bakat atau kemampuan merupakan keterampilan bawaan yang krusial ada sejak lahir. Setiap orang memiliki kemampuan unik yang mungkin berbeda-beda, membuatnya lebih mudah untuk mempelajari sesuatu jika sesuai dengan bakat spesifiknya. Jika seorang anak mencoba mempelajari sesuatu di luar kemampuannya, mereka akan cepat lelah, putus asa, dan tidak bahagia. Ini karena kemampuan memainkan peran penting dalam membantu anak-anak mencapai sesuatu secara efektif, terutama dalam bidang pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, kurang bijak jika wali mendaftarkan anaknya pada kegiatan yang tidak sesuai dengan bakatnya tanpa terlebih dahulu memahami kemampuan individunya.
- 3) Motivasi diperlukan karena tanpa inspirasi untuk belajar, menjadi sulit untuk terlibat dalam latihan pembelajaran. Inspirasi berfungsi sebagai katalisator minat, oleh karena itu dapat dikatakan bahwa inspirasi memiliki kemampuan untuk menciptakan keinginan dalam diri individu, yang mengarah pada perubahan perilaku untuk mencapai suatu tujuan.
- 4) Perspektif adalah aspek emosional dari sikap, yang mengacu pada kecenderungan untuk secara konsisten bereaksi atau menanggapi secara positif atau negatif terhadap barang dan produk. Dalam hal siklus pembelajaran siswa, pendapat positif siswa, terutama terhadap pendidik dan mata pelajaran yang mereka ajarkan,

berfungsi sebagai indikator awal yang sangat membantu. Sebaliknya, memiliki pandangan buruk terhadap pengajar dan pelajaran, ditambah dengan sikap merendahkan, bisa menciptakan kesulitan bagi siswa itu.

b) Faktor eksternal

Faktor eksternal berasal dari sumber luar dan dapat berupa berbagai bentuk, termasuk infrastruktur dan kondisi lingkungan. Faktor-faktor yang terlibat terdiri adalah lingkungan keluarga, institusi pendidikan, dan konteks komunitas.

1) Keadaan Keluarga

Keluarga mendirikan dasar untuk mengembangkan karakter anak dan akan secara signifikan mempengaruhi sikap dan perilaku belajar mereka. Meskipun anak-anak bersekolah, keluarga tetap memiliki tanggung jawab untuk menumbuhkan rasa percaya dan menciptakan suasana belajar yang peduli dan menyenangkan di rumah. Lingkungan keluarga memiliki dampak yang besar pada cara anak-anak berpartisipasi dalam pembelajaran mereka.

2) Guru dan Cara Mendidik

Merupakan tugas para instruktur untuk memulai pelatihan di sekolah. Tanpa adanya instruktur, lembaga pendidikan akan kekurangan proses pengajaran dan pembelajaran. Sementara guru memikul tanggung jawab besar dalam menjalankan tugas kelas

mereka, mereka juga memiliki peran penting di dalam sekolah dan komunitas yang lebih luas.

3) Lingkungan Sekolah

Lingkungan sosial secara keseluruhan untuk situasi ini meliputi lingkungan sekitar, teman dekat, lembaga sosial dan ketat, yayasan, dan budaya di sekitar kota pelajar. Jika iklim pergaulan tidak mendukung, seperti di lingkungan kumuh atau dengan anak-anak yang tertindas dan nakal, maka akan sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar siswa. Siswa-siswa ini akan menghadapi tantangan dalam menemukan mitra belajar dan memperoleh sumber belajar yang diperlukan. Sebaliknya, iklim yang damai dan bersahabat dapat secara positif memengaruhi perkembangan mental anak dan mengarahkan mereka ke jalan yang lebih baik. Dalam iklim seperti itu, ada banyak kolaborasi yang dapat mendorong ketahanan individu muda.³⁷

4. Indikator Minat Belajar

Penulis merujuk pada indikator minat yang digunakan dalam penelitian Elfi Indriani dan Desyandri antara lain yaitu:³⁸

³⁷Raudah, 'Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Di Kecamatan Lingsar', *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII.I (2023), pp. 1–19.

³⁸ Elfi Indriani and Desyandri, 'Pengaruh Game Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Di Sekolah Dasar', *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8.2 (2022), pp. 1934–42, doi:10.36989/didaktik.v8i2.491.

- a) Merasa senang dan terdorongnya siswa untuk mengikuti pembelajaran

Antusiasme siswa selama pelajaran, serta kehadiran dan partisipasi mereka, dapat mencerminkan perasaan suka atau senang yang dimiliki beberapa siswa terhadap mata pelajaran tertentu.

- b) Perhatian dalam belajar

Memfokuskan jiwa pada pengamatan, pemahaman, atau tugas lainnya sambil mengabaikan segala hal lainnya. Oleh karena itu, siswa akan berkonsentrasi pada pembelajaran, dengan pikiran dan hati mereka diarahkan pada materi pelajaran.

- c) Terlibat aktif dalam pembelajaran

Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran ditunjukkan tidak hanya oleh kehadiran fisik mereka di kelas, tetapi juga oleh keterhubungan mental dan emosional mereka terhadap materi pelajaran. Siswa akan diperlihatkan kemampuan mereka untuk mengajukan pertanyaan yang relevan selama proses pembelajaran.

- d) Memiliki perhatian besar dalam pembelajaran.

Minat dan perhatian adalah dua istilah yang sering dianggap identik dalam kehidupan sehari-hari. Istilah perhatian siswa menunjuk pada konsentrasi seorang siswa dalam mengamati dan memahami sambil mengesampingkan hal-hal lain. Saat seorang siswa mengarahkan perhatiannya pada objek atau kegiatan tertentu, itu mencerminkan minat yang mereka miliki terhadapnya.

D. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD/MI

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS ini mempelajari aspek-aspek sosial dan budaya masyarakat, termasuk sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi. IPS memberikan wawasan tentang interaksi manusia, hubungan antar individu, dinamika, sosial, serta perkembangan masyarakat dalam konteks lokal, nasional, dan global.

The National Council For The Studies (NCSS) memberikan definisi terhadap ilmu pengetahuan sosial (IPS), IPS sebagai studi terpadu yang berasal dari ilmu sosial dan humaniora sebagai bahan promosi kompetensi kepada masyarakat, untuk menambahkannya tujuan utamanya yaitu untuk mengisik kaum muda (dalam hal ini adalah peserta didik) dapat mengembangkan kemampuannya untuk membuat keputusan yang terinformasi serta beralasan dengan baik sebagai masyarakat, yang beraneka budaya dan demokratis.³⁹Capaian dari materi Kerajaan bercorak Hindu Budha dan Islam : Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini

Tujuan dari pembelajaran ini : Siswa dapat mengidentifikasi peninggalan sejarah kerajaan-kerajaan nusantara yang dipengaruhi oleh budaya Hindu, Buddha dan Islam. Siswa dapat menganalisis peninggalan sejarah

³⁹ Ardian Hopeman Teofilus, Hidayah Nur, dan Arum Anggraini Winda, "Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar," Jurnal Kiprah Pendidikan. vol. 1, No. 3 (Juli 2022): Hlm. 141-149.

kerajaan-kerajaan nusantara yang dipengaruhi oleh budaya Hindu, Buddha dan Islam. Dalam kurikulum Pendidikan, IPAS sering diajarkan di tingkat sekolah dasar sebagai pendekatan terpadu untuk mengembangkan pengetahuan dasar siswa tentang alam dan masyarakat secara seimbang. Pendekatan ini membantu siswa memahami keterkaitan antara alam dan kehidupan sosial, serta dampak timbal balik antara keduanya.

2. Materi Kerajaan-kerajaan Nusantara

Capaian pembelajaran dan Tujuan pembelajaran Materi IPAS kelas IV kerajaan-kerajaan nusantara.

Tabel 2.1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)
Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.	Siswa dapat mengidentifikasi peninggalan sejarah kerajaan-kerajaan Nusantara yang dipengaruhi oleh budaya Hindu, Buddha dan Islam. Siswa dapat menganalisis peninggalan sejarah kerajaan-kerajaan Nusantara yang dipengaruhi oleh budaya Hindu, Buddha dan Islam.

(Sumber : Kemendikbud 2024)

Salah satu sub bab di mata pelajaran IPS kelas 4 adalah tentang kerajaan-kerajaan nusantara, adapun materi yang peneliti bahas meliputi:

Pertama penjelasan tentang nusantara dan menjelaskan tentang pemecahan budaya kerajaan ada 3 yaitu hindu, budha dan islam.

a) Kerajaan yang ada di hindu

- 1) Kerajaan kutai, penjelasan tahun awal dibangun dan masa berakhir kepemimpinan, nama kerajaan sesuai masanya, peninggalan yang ada di kerajaan kutai.
- 2) Kerajaan tarumanegara, penjelasan tahun awal dibangun dan masa berakhir kepemimpinan, nama kerajaan sesuai masanya, peninggalan yang ada di kerajaan tarumanegara.
- 3) Kerajaan kalingga, penjelasan tahun awal dibangun dan masa berakhir kepemimpinan, nama kerajaan sesuai masanya, peninggalan yang ada di kerajaan kalingga.
- 4) Kerajaan mataram hindu, penjelasan tahun awal dibangun dan masa berakhir kepemimpinan, nama kerajaan sesuai masanya, peninggalan yang ada di kerajaan mataram hindu.
- 5) Kerajaan kediri, penjelasan tahun awal dibangun dan masa berakhir kepemimpinan, nama kerajaan sesuai masanya, peninggalan yang ada di kerajaan kediri.
- 6) Kerajaan singosari, penjelasan tahun awal dibangun dan masa berakhir kepemimpinan, nama kerajaan sesuai masanya, peninggalan yang ada di kerajaan singosari.

- 7) Kerajaan majapahit, penjelasan tahun awal dibangun dan masa berakhir kepemimpinan, nama kerajaan sesuai masanya, peninggalan yang ada di kerajaan majapahit.

b) Kerajaan yang ada di budha

- 1) Kerajaan sriwijaya, penjelasan tahun awal dibangun dan masa berakhir kepemimpinan, nama kerajaan sesuai masanya, peninggalan yang ada di kerajaan sriwijaya.
- 2) Kerajaan mataram budha, penjelasan tahun awal dibangun dan masa berakhir kepemimpinan, nama kerajaan sesuai masanya, peninggalan yang ada di kerajaan mataram budha.

c) Kerajaan yang ada di islam

- 1) Kerajaan samudera pasai, penjelasan tahun awal dibangun dan masa berakhir kepemimpinan, nama kerajaan sesuai masanya, peninggalan yang ada di kerajaan samudera pasai.
- 2) Kerajaan aceh, penjelasan tahun awal dibangun dan masa berakhir kepemimpinan, nama kerajaan sesuai masanya, peninggalan yang ada di kerajaan aceh.
- 3) Kerajaan demak, penjelasan tahun awal dibangun dan masa berakhir kepemimpinan, nama kerajaan sesuai masanya, peninggalan yang ada di kerajaan demak.
- 4) Kerajaan banten, penjelasan tahun awal dibangun dan masa berakhir kepemimpinan, nama kerajaan sesuai masanya, peninggalan yang ada di kerajaan banten.

- 5) Kerajaan ternate, penjelasan tahun awal dibangun dan masa berakhir kepemimpinan, nama kerajaan sesuai masanya, peninggalan yang ada di kerajaan ternate.
- 6) Kerajaan tidore, penjelasan tahun awal dibangun dan masa berakhir kepemimpinan, nama kerajaan sesuai masanya, peninggalan yang ada di kerajaan tidore.
- 7) Kerajaan gowa, penjelasan tahun awal dibangun dan masa berakhir kepemimpinan, nama kerajaan sesuai masanya, peninggalan yang ada di kerajaan gowa.

3. Karakteristik Peserta Didik

Peserta didik jenjang sekolah dasar yang berada pada rentang usia 10-12 tahun tepatnya yang masih duduk dibangku kelas 4 memiliki karakteristik sebagai berikut:

a) Senang bermain

Anak SD pada rentang usia 10 – 12 tahun atau masih duduk dikelas 4, rata-rata masih senang bermain. Karakteristik tersebut dapat menuntut guru dalam melaksanakan pembelajaran agar lebih diarahkan pada pembelajaran yang bermuatan permainan, terlebih lagi untuk kelas rendah. Penyusunan jadwal pelajaran untuk rentang usia tersebut seharusnya diselang-seling antara pelajaran yang bermuatan serius seperti contohnya IPAS, matematika, bahasa Indonesia, dll dengan mata pelajaran yang bermuatan permainan seperti PJOK dan SBDP.

b) Senang bergerak

Karakteristik yang ada pada peserta didik sekolah dasar selanjutnya adalah senang bergerak, hal ini disebabkan karena anak usia SD tidak sama dengan orang dewasa yang dapat duduk hingga paling lama 2 – 3 jam. Sedangkan anak usia SD hanya dapat duduk paling lama 30 – 40 menit, selebihnya ia akan lebih sering bergerak. Oleh sebab itu dalam menangani hal tersebut guru hendaknya menerapkan model pembelajaran yang dimana peserta didik tidak terlalu lama duduk, dan sering-sering memerintahkan peserta didik untuk bergerak berpindah tempat.

c) Senang belajar secara kelompok

Pada usia SD anak lebih senang belajar secara berkelompok, hal ini disebabkan karena karakter sosialnya yang masih kuat sehingga menyebabkan peserta didik diusia SD kelas 4 lebih senang berkelompok dari pada individu. Hal tersebut membuat peserta didik dapat belajar aspek penting di antaranya: belajar mematuhi aturan kelompok, belajar setia pada teman sebayanya. Belajar untuk tidak selalu bergantung pada orang dewasa, dan belajar memahami perilaku yang dapat diterima oleh lingkungannya. Karakter tersebut membuat guru agar menerapkan model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dalam kelompok, guru dapat membentuk kelompok dengan berbagai metode. Jumlah anggota tiap kelompoknya alangkah baiknya tidak lebih dari 4 anak, agar dapat efisien dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

d) Senang melakukan dan merasakan sesuatu secara langsung

Dari teori tentang perkembangan kognitif, anak SD dapat memasuki tahapan operasi kongkrit. Dari apa yang sudah didapatkan ketika disekolah, anak dapat belajar untuk menghubungkan konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama. Pada masa tersebut anak dapat bentuk konsep-konsep yang mempelajari tentang angka, ruang, waktu, fungsi, badan, peran jenis kelamin, dan juga moral.⁴⁰

⁴⁰ Krismapera, "Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar," Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Pgsd, Universitas Jambi: Jambi, Hlm. 4.