

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu komponen paling penting yang memberikan kontribusi besar bagi keberhasilan pendidikan di zaman sekarang. Dalam aktivitas belajar mengajar, media berfungsi sebagai alat yang menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar ke peserta didik sehingga materi ajar dapat dimengerti dengan baik. Dari segi bahasa, istilah "media" berasal dari kata dalam bahasa Latin "medius," yang memiliki arti "perantara" atau "penghubung." Dengan demikian, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala hal yang berfungsi untuk menyampaikan konten pembelajaran guna menarik perhatian, pemikiran, dan perasaan siswa. Media pembelajaran mencakup semua jenis perantara yang memiliki tugas menyampaikan pesan, serta menginspirasi pemikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi siswa untuk mendukung proses belajar yang efisien¹⁷. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam mengajar, tetapi juga menciptakan jembatan komunikasi antara pengajar dan siswa dalam aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, media memiliki peran yang sangat penting dalam membantu siswa

¹⁷Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Rajagrafindo Persada, 2020).

mengubah informasi yang abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dimengerti.

Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media memiliki fungsi yang lebih luas daripada sekadar alat bantu visual. Media pembelajaran berperan penting dalam menghubungkan pengalaman belajar siswa dengan realitas kehidupan di sekitarnya. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa agar terjadi proses belajar.¹⁸ Media juga berfungsi memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik sehingga siswa dapat memahami makna materi melalui pengalaman langsung atau simulasi. Media yang baik memungkinkan siswa belajar secara mandiri karena menyajikan materi dengan cara visual, interaktif, dan aplikatif. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), media memiliki peran besar karena banyak konsepnya yang bersifat abstrak dan sulit diamati secara langsung. Oleh sebab itu, media pembelajaran membantu siswa menghubungkan konsep ilmiah dengan fenomena nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Dari sudut pandang teori konstruktivisme, media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk membantu siswa membangun pengetahuannya secara mandiri. Piaget menyatakan bahwa belajar merupakan proses aktif di mana siswa menghubungkan pengalaman baru dengan pengetahuan yang

¹⁸Ani Daniyati dkk., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (2023): 282–94.

telah dimilikinya.¹⁹ Media pembelajaran yang baik memungkinkan siswa melakukan eksplorasi, observasi, dan refleksi terhadap fenomena yang dipelajari. Sebagai contoh, ketika siswa menggunakan box peraga pendulum sederhana, mereka dapat mengamati pengaruh panjang tali atau massa bandul terhadap waktu ayunan. Pengalaman tersebut membantu mereka menemukan konsep fisika melalui penalaran logis dan berpikir kritis. Dengan demikian, media berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran bermakna sesuai prinsip konstruktivisme.

Media dapat membantu siswa mengorganisasi informasi sehingga lebih mudah disimpan dalam memori jangka panjang. Anderson dan Krathwohl dalam Ramdiani juga menekankan bahwa media pembelajaran yang menarik mampu membawa siswa ke tingkat berpikir yang lebih tinggi seperti analisis dan evaluasi.²⁰ Dalam konteks IPA, penggunaan gambar, video, atau model konkret dapat memperkuat hubungan antara konsep teori dan fenomena nyata. Oleh karena itu, media menjadi komponen penting dalam memperkuat daya ingat dan pemahaman konseptual siswa.

2. Jenis Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk memperjelas materi, tetapi juga untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas kegiatan pembelajaran. Media membantu guru menyampaikan konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Hal ini sangat penting

¹⁹Siska Nerita dkk., "Pemikiran Konstruktivisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran," *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT* 11, no. 2 (2023): 292–97, <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634>.

²⁰Rani Ramdiani dkk., "Evaluasi Digital. Berbasis Kahoot! untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kritis dan Meningkatkan Motivasi Belajar," *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2025): 18–35.

terutama dalam pembelajaran mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).²¹ Secara umum, media pembelajaran dapat dibedakan menjadi empat jenis, yaitu :

a. Media visual,

Media yang hanya dapat dilihat tanpa mengandung unsure suara. Media ini dapat menampilkan pesan dalam bentuk visual seperti gambar, grafik, bagan, diagram, peta, dan lain sebagainya. Media visual berfungsi untuk memperjelas konsep yang bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

b. Media audio

Media yang menyampaikan pesan dalam bentuk suara, baik secara langsung, maupun dalam bentuk rekaman seperti radio dan laboratorium bahasa (*listening*). Media audio ini digunakan untuk melatih kemampuan mendengar dan memahami informasi melalui bunyi.

c. Media audio-visual

Media audio-visual menggabungkan suara dan gambar sekaligus, sehingga pesan dapat diterima melalui dua indera, yaitu indera penglihatan dan indera pendengaran. Contoh dari media audio-visual yaitu video pembelajaran, eksperimen berbentuk animasi, dan juga simulasi PhET. Penggunaan media audio-visual dapat meningkatkan

²¹Ina Magdalena dkk., "Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III," *BINTANG* 3, no. 2 (2021): 377–86, <https://doi.org/10.36088/bintang.v3i2.1381>.

daya tarik dan efektivitas pembelajaran karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan realistis.²²

d. Media Konkret (Alat Peraga)

Media ini berbentuk fisik nyata yang dapat disentuh, dioperasikan, dan juga diamati secara langsung. Dalam konteks pembelajaran IPA, alat peraga sangat penting untuk mengilustrasikan konsep-konsep yang bersifat abstrak melalui pengamatan secara langsung. Contoh dari media konkret seperti pendulum, rangkaian listrik sederhana, dan juga miniature sistem pernapasan manusia. Penggunaan media konkret ini dapat membantu siswa dalam menghubungkan teori dengan pengalaman yang nyata sehingga pemahaman menjadi lebih mendalam dan juga bermakna.

Media pembelajaran dapat dibagi menjadi media sederhana dan media kompleks.

- 1) Media sederhana mencakup alat bantu visual seperti gambar, bagan, papan tulis, serta alat peraga sederhana yang bisa dibuat sendiri oleh guru, misalnya model pendulum sederhana dari bahan bekas.
- 2) Media kompleks mencakup perangkat elektronik dan teknologi informasi seperti komputer, proyektor, dan video pembelajaran.

Susilana dan Riyana menyatakan, penggunaan media sederhana yang dikembangkan oleh guru secara kreatif seringkali lebih efektif daripada

²²Nor Kholip dan Anita Puji Astutik, "Implementation of Audio-Visual Media in Fiqh Learning Activities: Penerapan Media Audio-Visual Dalam Kegiatan Pembelajaran Fiqh," *Indonesian Journal of Education Methods Development* 20, no. 3 (2025): 10.21070/ijemd.v20i3.930-10.21070/ijemd.v20i3.930, <https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i3.930>.

media mahal, karena mampu menyesuaikan dengan konteks belajar dan kondisi nyata sekolah.²³

B. Media Pembelajaran IPA

Media pembelajaran dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi, prinsip, dan juga fenomena-fenomena ilmiah agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Dalam pembelajaran IPA dibutuhkan media pembelajaran yang tepat agar bisa meningkatkan efektivitas proses belajar serta memudahkan siswa memahami konsep ipa baik pada materi fisika, biologi, atau kimia yang sulit dijelaskan hanya melalui penjelasan secara verbal saja.²⁴ Melalui media pembelajaran ipa, siswa dapat mengamati secara langsung fenomena atau konsep yang sebelumnya hanya dijelaskan melalui gambar dan juga rumus, sehingga pembelajaran menjadi lebih nyata dan bermakna.

Salah satu materi IPA yang membutuhkan alat peraga dalam pembelajarannya yaitu getaran dan gelombang yang membutuhkan pendulum (bandul) sebagai penunjang pemahaman siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Pendulum atau bandul adalah suatu benda bermassa yang digantungkan pada seutas tali dan juga tiang yang kemudian diayunkan disekitar titik keseimbangan. Gerakan dari pendulum ini menciptakan gerakan bolak-balik secara periodik melewati titik keseimbangannya. Pendulum.

²³Nur Ahmad Hardoyo Sidik dkk., *Media Pembelajaran (Suatu Pengantar Sarana Pendidikan)* (Mega Press Nusantara, 2023).

²⁴Mai Ratih Kumalasari dkk., "Analisis Kebutuhan Alat Peraga Sederhana Fisika di Kelas XI IPA MA Darul Ulum Palangkaraya," *Jurnal Riset Inovasi. Pembelajaran Fisika* 5, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.29103/relativitas.v5i2.7952>.

Digunakan untuk menjelaskan konsep getaran, gelombang, periode, dan frekuensi dalam pembelajaran IPA. Pendulum juga dapat digunakan untuk menunjukkan hubungan antara panjang tali dan juga waktu yang dibutuhkan untuk ayunan bergerak, sehingga membantu siswa memahami konsep periode pada getaran secara nyata.²⁵Namun, pada kenyataannya, banyak sekolah yang mengalami keterbatasan fasilitas laboratorium sehingga percobaan dengan menggunakan pendulum jarang dilakukan. Akibatnya, pembelajaran IPA sering berlangsung secara monoton dan kurang melibatkan aktivitas praktik secara langsung. Untuk itu dikembangkanlah box peraga pendulum sederhana sebagai media pembelajaran alternative yang dapat digunakan di sekolah meskipun tidak memiliki laboratorium.

Box peraga pendulum sederhana merupakan alat bantu pembelajaran berbentuk persegi panjang yang terbuat dari bahan yang sederhana dan relatif murah seperti triplek serta kayu. Alat ini dilengkapi dengan lembar kerja siswa (LKPD), ringkasan materi, petunjuk penggunaan, tali, beban (bandul), serta tiang penyangga yang memungkinkan ayunan bergerak dengan stabil. Panjang tali dapat diatur untuk melakukan berbagai percobaan yang berkaitan dengan periode getaran. Melalui alat ini, siswa dapat melakukan pengukuran, mencatat hasil, serta menganalisis data yang telah diperoleh dari pengamatan dan percobaan secara langsung. Beberapa kelebihan dari penggunaan box peraga pendulum sederhana ini dalam pembelajaran ipa antara lain:

²⁵May Teresia Aritonang dkk., "Pengaruh Media Alat Peraga terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA," *Edu Cendikia : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 2 (2023), <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i02.3043>.

1. Sederhana dan ekonomis, karena box ini dibuat dari bahan yang mudah ditemukan dan juga relatif murah, sehingga dapat digunakan oleh sekolah dengan fasilitas yang terbatas.
2. Mudah digunakan, desainnya yang ringan dan portable membuat guru dan juga siswa dapat melakukan percobaan langsung di ruang kelas tanpa memerlukan laboratorium khusus.
3. Meningkatkan minat dan partisipasi siswa Dengan melakukan percobaan sendiri, siswa menjadi lebih aktif, tertarik, dan juga termotivasi untuk memahami konsep dari gerak pendulum.

C. Hasil Belajar Kognitif

1. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan indikator seberapa jauh siswa telah memenuhi target pembelajaran setelah menyelesaikan suatu materi. Hasil belajar juga diartikan sebagai perubahan dalam kemampuan siswa yang terjadi setelah proses pembelajaran, yang meliputi peningkatan pengetahuan, pengembangan sikap, atau keterampilan praktis yang diperoleh. Perubahan ini tidak terjadi secara mendadak, melainkan merupakan hasil dari proses pembelajaran yang terstruktur dan terus-menerus antara guru dan siswa.²⁶ Dengan kata lain, hasil belajar mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dalam diri siswa setelah mereka berinteraksi dengan materi pelajaran, pengalaman belajar, serta lingkungan sekolah.

²⁶Andri Yandi dkk., "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik(Literature Review)," *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotorik (keterampilan dan tindakan).²⁷ Pandangan ini menegaskan bahwa hasil belajar tidak hanya diukur melalui nilai akademik semata, tetapi juga melalui perubahan perilaku dan kemampuan menerapkan ilmu dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar dapat diartikan sebagai pencapaian kemampuan yang diperoleh seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar, yang diwujudkan dalam bentuk perubahan kemampuan berpikir, bersikap, dan berbuat. Dengan demikian, hasil belajar menggambarkan keseluruhan proses internalisasi pengetahuan yang melibatkan kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, serta keterampilan sosial.

Secara khusus, hasil belajar kognitif mencerminkan kemampuan intelektual siswa dalam memahami, mengolah, dan menggunakan pengetahuan yang telah dipelajari. Untuk mengukur hasil belajar kognitif secara sistematis, digunakan acuan Taksonomi Bloom yang kemudian direvisi oleh Anderson dan Krathwohl. Dalam taksonomi ini, ranah kognitif diklasifikasikan menjadi enam tingkatan kemampuan berpikir, yaitu mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan

²⁷Dadang Zenal Mutaqin dkk., "Peran Aspek Proses dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Menengah," *Jurnal Tahsinia* 6, no. 9 (2025), <https://doi.org/10.57171/ccvv1a16>.

mencipta (*creating*). Enam tingkatan ini menggambarkan urutan proses berpikir dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks.²⁸

Taksonomi Bloom membantu pendidik dalam menyusun tujuan pembelajaran, merancang strategi pembelajaran, serta mengembangkan instrumen evaluasi yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa. Misalnya, soal pada tingkat C1 (mengingat) mengukur kemampuan siswa mengenali dan mengingat informasi dasar, sedangkan C6 (mencipta) menuntut siswa untuk menghasilkan ide atau solusi baru berdasarkan pemahaman yang telah dimiliki. Dengan demikian, penguasaan hasil belajar kognitif yang berlandaskan Taksonomi Bloom dapat mendorong siswa untuk tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga memahami, mengaplikasikan, dan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*).

Secara sederhana, hasil belajar dapat dipahami sebagai gambaran keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan setelah mengikuti pembelajaran. Hasil ini berfungsi tidak hanya sebagai ukuran pencapaian individu, tetapi juga sebagai umpan balik bagi guru untuk memperbaiki strategi pembelajaran agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan pendekatan ini, hasil belajar menjadi bagian

²⁸Titien Suprihatien dkk., "Meta-Analisis : Evaluasi Hasil Belajar ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor pada Pembelajaran Sinkronus dan Asinkronus," *Teaching : Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 2 (2023).

penting dalam menilai mutu pendidikan yang menekankan keseimbangan antara pengetahuan, sikap, dan keterampilan.²⁹

2. Jenis-jenis hasil belajar

Secara klasik dan praktis, hasil belajar dibagi ke dalam tiga ranah utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- a. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual siswa yang mencakup proses berpikir tingkat dasar hingga tingkat yang lebih kompleks, seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Ranah ini menjadi focus utama dalam mengukur pengetahuan dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*).
- b. Ranah afektif meliputi aspek sikap, minat, nilai, dan motivasi. Afektif tidak hanya merujuk pada preferensi emosional, tetapi juga pada internalisasi nilai dan disposisi perilaku misalnya rasa ingin tahu, tanggung jawab, etika ilmiah, atau komitmen terhadap proses. Penilaian ranah afektif sering menggunakan observasi, skala penilaian sikap, jurnal reflektif, atau portofolio, dan memerlukan rubrik yang jelas agar hasilnya dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.
- c. Ranah psikomotorik mencakup keterampilan motorik dan keterampilan praktis seperti kemampuan mengoperasikan peralatan laboratorium, merakit alat peraga, melakukan prosedur eksperimen, atau keterampilan teknis lainnya. Pengukuran psikomotorik biasanya dilakukan melalui tes

²⁹Diadjeng Lyra Adibowo dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Edukasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 8, no. 2 (2025): 1155–65, <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.2.2025.6456>.

praktik, ceklis keterampilan, dan observasi terstruktur dengan rubrik performa. Integrasi ketiga ranah ini dalam desain pembelajaran menjamin bahwa hasil belajar siswa tidak hanya berupa teori tetapi juga keterampilan dan sikap yang mendukung penerapan pengetahuan.

3. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari interaksi banyak faktor yang saling terkait. Secara ringkas, faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi faktor internal (dari dalam diri siswa), faktor eksternal (lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat), serta faktor instrumental/kontekstual (metode pengajaran, media/pengelolaan pembelajaran, kurikulum, dan fasilitas).³⁰ Pemahaman tentang klasifikasi ini membantu peneliti dan praktisi pendidikan merancang intervensi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar.

- a. Faktor internal meliputi kecerdasan, motivasi, minat, kesiapan belajar, kondisi fisiologis (kesehatan, kelelahan), dan faktor psikologis seperti self-efficacy atau percaya diri. Banyak studi menunjukkan bahwa motivasi dan minat belajar memiliki hubungan positif yang kuat dengan pencapaian akademik; siswa yang termotivasi cenderung menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran sehingga mengoptimalkan hasil belajarnya. Oleh karena itu, upaya peningkatan motivasi (mis. melalui pembelajaran kontekstual, pemberian umpan balik bermakna) menjadi strategi penting di kelas.

³⁰Halimah Tusaddiyah Siregar, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PA," *JITK : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 2, no. 2 (2024), <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk>.

- b. Faktor eksternal mencakup dukungan keluarga (ketersediaan ruang belajar, dukungan emosional, perhatian orang tua), kualitas dan budaya sekolah (kompetensi guru, hubungan guru-siswa, iklim belajar), serta pengaruh sosial masyarakat. Peran guru sebagai fasilitator dan pengorganisir pembelajaran sangat krusial; metode yang tepat, penggunaan media yang sesuai (misalnya media visual, alat peraga sederhana), dan manajemen kelas berkontribusi langsung pada efektivitas pembelajaran. Studi empiris di konteks Indonesia konsisten menemukan pengaruh lingkungan keluarga dan sekolah yang signifikan terhadap hasil belajar.
- c. Faktor instrumental meliputi kualitas kurikulum, kesesuaian metode pembelajaran dengan karakteristik siswa, ketersediaan sarana-prasarana (laboratorium, alat peraga, media digital), dan sistem evaluasi. Ketidaksesuaian metode atau keterbatasan fasilitas dapat menurunkan efektivitas pembelajaran meskipun faktor internal dan eksternal lain mendukung. Oleh karena itu, upaya peningkatan hasil belajar harus bersifat holistik: memadukan pengembangan kapasitas guru, penyediaan media dan fasilitas yang relevan, serta intervensi pada tingkat keluarga dan siswa.³¹

D. Minat Belajar

1. Pengertian minat belajar

Minat belajar merupakan salah satu faktor psikologis penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Secara

³¹Siregar, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PA."

umum, minat belajar dapat diartikan sebagai kecenderungan atau dorongan yang kuat dari dalam diri seseorang untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar dengan rasa senang dan tanpa paksaan. Minat adalah rasa suka dan ketertarikan seseorang terhadap suatu kegiatan tanpa adanya paksaan dari pihak luar.³² Dalam konteks pendidikan, minat belajar menjadi motivasi internal yang mengarahkan perhatian siswa pada proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, maupun nilai-nilai tertentu.

Minat belajar tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan terbentuk melalui interaksi antara kebutuhan, pengalaman, serta lingkungan belajar siswa. Minat belajar merupakan kombinasi dari keinginan untuk mengetahui sesuatu, perasaan senang terhadap kegiatan belajar, dan kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan kata lain, siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan rasa ingin tahu yang kuat, keaktifan dalam bertanya, serta konsistensi dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik³³. Hal ini menegaskan bahwa minat bukan hanya bersifat kognitif (keingintahuan), tetapi juga afektif (rasa senang) dan konatif (kemauan bertindak). Seseorang yang berminat akan berusaha keras untuk mencapai keberhasilan dalam belajar karena kegiatan tersebut memberikan kepuasan batin. Dengan demikian, minat belajar memiliki fungsi strategis sebagai penggerak utama yang memperkuat motivasi intrinsik siswa.

³²Wahyuningtyas Melliyan, "Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Anak Terhadap Pembelajaran Online Di Desa Wotanmas Jedong Kecamatan Ngoro Kabupaten Mojokerto" (Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2021).

³³ Desi Widayati dkk., "Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran IPA Kelas V Mi Al-Hikmah Ketami Kota Kediri," *Jurnal Pendidikan Islam Tingkat Dasar*, 2021, 160–68.

Dalam pembelajaran IPA, minat belajar berperan penting untuk menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap fenomena alam dan mendorong siswa melakukan eksplorasi secara mandiri. Ketika guru mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan relevan dengan kehidupan siswa, maka minat belajar akan meningkat dan berdampak langsung terhadap hasil belajar mereka. Oleh karena itu, guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, serta memanfaatkan media yang sesuai agar minat belajar siswa dapat berkembang secara optimal.

2. Indikator minat belajar

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian sebelumnya, indikator minat belajar siswa dapat dilihat dari adanya perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.³⁴

- a. Perasaan senang menunjukkan bahwa siswa memiliki respon emosional positif terhadap kegiatan belajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan merasa senang mengikuti pelajaran, tidak merasa terpaksa, dan menikmati setiap proses pembelajaran.
- b. Ketertarikan menggambarkan dorongan dalam diri siswa untuk memperhatikan dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Ketertarikan ini dapat terlihat dari keinginan siswa untuk mengetahui lebih banyak tentang materi yang diajarkan serta antusiasme dalam mengikuti penjelasan guru.

³⁴Putri dkk., "Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Yang Diterapkan Pada School From Home (SFH)."

- c. Penerimaan yang mengacu pada kesediaan siswa untuk menerima materi pelajaran dan kegiatan pembelajaran dengan sikap positif. Siswa dengan minat belajar tinggi biasanya memiliki pandangan terbuka terhadap pelajaran, menghargai peran guru, serta memandang proses belajar sebagai sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya.
- d. Keterlibatan mencerminkan keaktifan siswa baik secara fisik, mental, maupun emosional dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang terlibat aktif akan berpartisipasi dalam diskusi, bertanya, mengemukakan pendapat, serta berusaha menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh.

Dari keempat indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar tidak hanya berkaitan dengan rasa suka atau ketertarikan semata, tetapi juga tampak dalam bentuk perilaku nyata siswa yang melibatkan aspek kognitif (rasa ingin tahu), afektif (keterlibatan emosional), dan psikomotorik (keaktifan dan ketekunan). Oleh karena itu, dalam pembelajaran IPA, guru perlu menciptakan suasana yang mampu menumbuhkan minat belajar melalui media yang menarik, aktivitas yang interaktif, serta pendekatan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

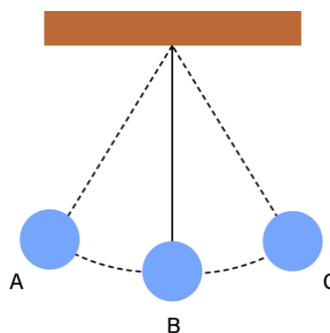
E. Materi Getaran

Gerak ini bisa muncul akibat adanya benturan yang terus-menerus atau karena perubahan posisi yang berulang di sekitar titik setimbang. Dalam kehidupan nyata, fenomena getaran dapat diamati pada berbagai peristiwa

alam, salah satunya adalah gempa bumi.³⁵ Suatu benda dikatakan bergetar apabila mengalami gerakan bolak-balik di sekitar posisi keseimbangannya.

Secara fisika, getaran atau osilasi adalah gerak benda menuju titik keseimbangan, namun ketika benda mencapai titik tersebut, energi yang tersimpan membuatnya bergerak melewati posisi setimbang dan kembali lagi secara periodik.³⁶ Contoh peristiwa getaran dapat dengan mudah ditemui dalam aktivitas sehari-hari, seperti senar gitar yang dipetik, pegas yang diberi beban dan dilepaskan, atau penggaris yang salah satu ujungnya ditekan ke meja kemudian dilepaskan sehingga berosilasi. Contoh lain yang umum digunakan untuk menggambarkan konsep getaran adalah bandul yang bergerak bolak-balik di sekitar titik keseimbangannya, sebagaimana gambar dibawah ini:

Gambar 2. 1 Ilustrasi Bandul



(Sumber : Okky, 2021)

³⁵Susanti, “Pengembangan Alat Peraga Pendulum SMACE (Science, Math, Art, Collaboration, and Efficiency) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran IPA untuk Melatih Keterampilan Proses Sains Pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi Bagi Siswa Kelas VIII.”

³⁶Alimatun Nabilah, “Pengaruh Penggunaan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Konsep Getaran, Gelombang Dan Bunyi,” *Bachelor’s thesis, Jakarta: FITK UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA*, 2021.

Bandul yang semula berada dalam keadaan diam di titik B (posisi keseimbangan), kemudian ditarik ke titik A dengan memberikan simpangan kecil, akan mengalami gerak bolak-balik setelah dilepaskan. Bandul tersebut bergerak secara teratur melalui lintasan A–B–C–B–A, dan satu kali lintasan penuh tersebut disebut satu getaran. Salah satu ciri utama dari getaran adalah amplitudo, yaitu simpangan maksimum atau jarak terjauh yang dicapai bandul dari titik keseimbangannya. Selain amplitudo, terdapat pula periode getar (T), yaitu waktu yang diperlukan oleh bandul untuk melakukan satu kali getaran penuh. Satuan yang digunakan untuk menyatakan periode adalah sekon (s).³⁷ Secara matematis, periode getaran dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$T = \frac{t}{n}$$

Frekuensi merupakan jumlah getaran yang terjadi dalam setiap satuan waktu, biasanya satu sekon. Besaran ini dilambangkan dengan huruf (f) dan menunjukkan seberapa sering suatu benda bergetar dalam satu detik. Satuan yang digunakan untuk menyatakan frekuensi adalah Hertz (Hz), di mana satu *Hertz* sama dengan satu getaran per detik. Secara matematis, frekuensi dapat ditentukan dengan rumus berikut:

$$f = \frac{n}{t}$$

Secara matematis hubungan antara frekuensi dan periode dirumuskan sebagaimana berikut:

³⁷Okky Fajar Tri Maryana dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam SMP Kelas VIII* (Pusat Perbukuan Kemendikbudristek, 2021).

$$f = \frac{1}{T} \text{ atau } T = \frac{1}{f}$$

Panjang tali pada bandul memiliki pengaruh langsung terhadap nilai periode dan frekuensi getaran. Semakin panjang tali yang digunakan, maka waktu yang dibutuhkan bandul untuk menyelesaikan satu kali getaran (periode) akan semakin lama. Sebaliknya, frekuensi getaran—yaitu jumlah getaran dalam satu sekon—akan menjadi lebih kecil. Dengan demikian, periode dan frekuensi memiliki hubungan yang berbanding terbalik. Secara matematis, hubungan antara frekuensi (f), periode (T), dan panjang tali (l) dapat dituliskan sebagai:

$$T = 2\pi \sqrt{\frac{l}{g}} \text{ atau } f = \frac{1}{2\pi} \sqrt{\frac{g}{l}}$$

Dengan keterangan sebagai berikut:

T = periode (s)

t = waktu yang dibutuhkan dalam melakukan satu getaran (s)

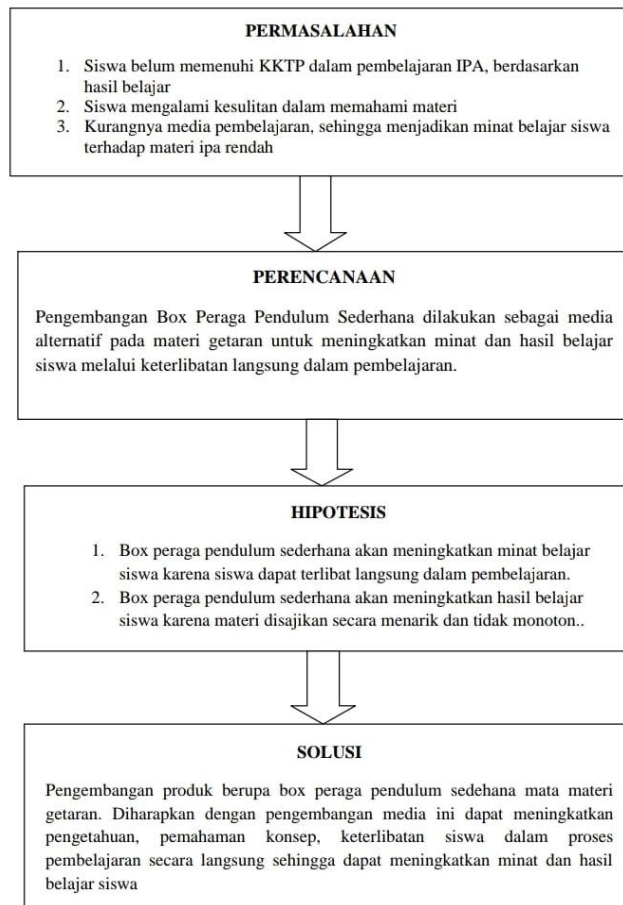
n = banyaknya getaran yang terjadi

l = panjang tali yang digunakan (m)

g = percepatan gravitasi (m/s^2)

F. Kerangka Berpikir

Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir



G. Hipotesis Penelitian

1. H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media box peraga pendulum sederhana terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII.
2. H_1 : Ada pengaruh penggunaan media box peraga pendulum sederhana terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII.
3. H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media box peraga pendulum sederhana terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas VIII.
4. H_1 : Ada pengaruh penggunaan media box peraga pendulum sederhana terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas VIII.