

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin maju dan canggih, serta sudah memengaruhi semua aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Akhirnya, banyak orang merasa bahwa memakai teknologi bisa membuat pekerjaan menjadi lebih mudah, lebih efektif, lebih praktis, dan lebih cepat. Beberapa contoh penerapan teknologi dalam dunia pendidikan bisa digunakan sebagai cara untuk meningkatkan mutu dan jumlah hasil serta proses belajar, misalnya dalam bentuk sumber belajar, di mana guru dan murid diminta untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar.¹

Media pengajaran menjadi daya tarik bagi dunia pendidikan karena pendekatan teknologi pendidikan. Ia berfungsi sebagai penyampai pesan pendidikan dan juga sebagai alat bantu. Media pendidikan bisa membantu siswa belajar di dalam kelas, bahkan tanpa perlu bantuan dari guru. Sehingga, guru tidak boleh hanya menganggap buku ajar, lingkungan sekitar, media cetak, dan media elektronik sebagai satu-satunya sumber belajar.²

¹ Ana Marista, "Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2021): 91-10.

² Thoifuri, *Menjadi Guru Inisiator* (Semarang: RaSAIL Media Group, 2007).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Bab XII Pasal 45, tentang sistem pendidikan nasional, menyebutkan bahwa sekolah formal dan nonformal harus memberikan fasilitas serta sarana yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan, sosial, emosi, dan mental mereka. Pemerintah sudah lama sadar betapa pentingnya media dalam proses belajar. Oleh karena itu, banyak dana sudah disediakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan memberikan berbagai jenis media pembelajaran ke sekolah-sekolah di seluruh Indonesia. Ini sesuai dengan semangat konstitusi yang menyatakan bahwa pemerintah harus memberikan dana untuk pendidikan dasar dan mendorong pengembangan teknologi serta ilmu pengetahuan agar tercapai kemajuan peradaban dan kesejahteraan masyarakat.³

Tugas dan fungsi guru terkait satu sama lain. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 dan Undang-Undang No. 14 Tahun 2005, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa. Guru perlu memahami dengan baik berbagai prinsip moral dan sosial yang berbeda serta berupaya untuk bertindak sesuai dengan prinsip-prinsip tersebut. Selain itu, mereka perlu berani mengambil keputusan sendiri mengenai pembelajaran dan peningkatan kemampuan, serta bertindak sesuai dengan keadaan siswa dan lingkungannya.⁴

³ Undang-Undang Republik Indonesia, No. 14 Tahun 2005 dan Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2008 (Bandung: Citra Umbara, 2009).

⁴ Hamzah B. Unu, and Nina Lamatenggo, *Tugas Guru Dalam Pembelajaran* (Gorontalo: PT.Bumi Aksara, 2016).

Media pembelajaran adalah bagian penting yang tidak boleh diabaikan dalam menciptakan sistem pengajaran yang berhasil. Media pembelajaran yang dimodifikasi bisa membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan sekaligus produktif. Belajar menggunakan satu cara mengajar akan lebih menyenangkan bagi anak-anak dan proses belajarnya akan sangat bermakna. Pendidikan melalui media telah berkembang dengan sangat pesat dan membentuk kebiasaan baru dalam cara belajar. Budaya baru ini memengaruhi para siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung, selama mereka mengikuti proses belajar. Media pendidikan berkembang dengan sangat cepat, membentuk budaya baru dalam proses pembelajaran. Siswa akan dipengaruhi oleh budaya baru ini selama proses pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung. Munculnya pola perilaku budaya indrawi yang selalu muncul, seperti melihat, mendengar, merasakan, menyentuh, dan bereksplorasi, adalah ciri yang paling menonjol. Bahasa yang dulu lebih banyak digunakan untuk mengajar kini berubah menjadi media yang menyenangkan, menggugah perasaan, penuh irama, cerita, gambar, dan resonansi. Siswa akan tertarik pada ciri-ciri proses pembelajaran yang menggunakan pendengaran dan penglihatan.⁵

Salah satu cara efektif untuk mengurangi kejenuhan siswa adalah menggunakan media pembelajaran interaktif, seperti powerpoint interaktif dan video pembelajaran. Media ini menggabungkan elemen interaktivitas,

⁵ Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif: Memberdayakan dan Mengubah Jalan Hidup Siswa* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009).

visual, dan audio yang membuat belajar menyenangkan dan menarik. Selain itu, media ini mendukung berbagai gaya belajar siswa, baik visual maupun auditori. Oleh karena itu, penggabungan kreativitas guru dan teknologi menjadi sangat penting untuk membuat pembelajaran lebih efektif, relevan, dan menyenangkan. Dengan menggunakan media pendidikan seperti teks, audio, dan video, pembelajaran dapat dilakukan baik secara mandiri maupun dalam proses pembelajaran di kelas. Kebutuhan dan pemahaman siswa dapat disesuaikan dengan kondisi pembelajaran.⁶

Menurut Moh. Uzer Usman, Pertanyaan yang disusun dengan baik dan cara penyampaian yang tepat akan membantu siswa. Ini membantu meningkatkan semangat dan rasa penasaran siswa terhadap topik yang dibahas serta membuat mereka lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar.⁷

Hubungan antara minat dan proses belajar sangat erat, semakin seorang murid tertarik pada sesuatu, maka semakin besar kemungkinan dia ingin mempelajari topik tersebut. Minat belajar bisa diartikan sebagai perasaan yang membuat seseorang tertarik dan ingin mempelajari sesuatu yang berkaitan dengan cara belajar. Minat belajar adalah hal yang membuat seseorang merasa senang ketika sedang belajar, serta membuat mereka lebih bersemangat dan siap untuk belajar. Minat belajar juga bisa membantu membuat pikiran dan fokus siswa menjadi lebih terpusat. Minat yang tinggi pada belajar dapat membuat proses belajar lebih efektif dan hasilnya lebih

⁶ A Fitria, Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran anak dini, *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia.5*, no. 2, (2014).

⁷ Moh.Uzer Usman, *Menjadi guru profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1996).

baik. Untuk meningkatkan minat belajar siswa yang masih kurang, peneliti merasa perlu menggunakan media yang inovatif dan menarik dalam bentuk video animasi. Video animasi ini merupakan cara yang bagus bagi siswa sd untuk belajar karena menyesuaikan dengan sifat alami siswa, seperti suka bermain, bergerak, dan meniru sesuatu. Dengan menetapkan bahwa belajar adalah upaya untuk mengajarkan siswa. Selain itu, proses belajar harus terus mengikuti kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan agar suasana kelas tetap *update* dan modern.⁸

Pertanyaan dapat menimbulkan minat jika diungkapkan secara singkat dan jelas dengan kata-kata yang dapat dipahami siswa. Sebagai stimulus yang mendorong siswa untuk berpikir, Nasution menyatakan bahwa pertanyaan dapat mengarahkan atau menuntun siswa dalam proses berpikir mereka. Siswa dapat mengklasifikasikan pemikiran dan pemahaman mereka tentang konsep yang diajarkan dengan menjawab pertanyaan. Jika pelajaran mudah dipahami oleh siswa, mereka akan lebih tertarik untuk belajar. Menurut William James, seperti yang dijelaskan oleh Uzer Usman, minat siswa menjadi faktor utama yang memengaruhi tingkat keaktifan belajar mereka secara efektif. Ini juga menentukan seberapa aktif siswa terlibat dalam belajar. Minat sangat memengaruhi aktifitas belajar. Siswa yang tertarik pada pelajaran akan berusaha keras untuk mempelajarinya.⁹

⁸ Umi Chotimah dan Mariyani, *Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran PPKN* (Palembang: Bening Media Publishing, 2021).

⁹ Moh. Uzer Usman, *Menjadi guru profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1996).

Berdasarkan permasalahan tersebut, Ternyata banyak siswa tidak menunjukkan semangat belajar yang cukup baik, terutama ketika belajar dengan metode tradisional yang biasanya terasa membosankan. Guru juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif masih terbatas akibat kurangnya fasilitas serta pengetahuan mengenai strategi pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi potensi penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa, dengan harapan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna bagi siswa kelas 5 di SD Negeri Sukoanyar. Dengan demikian, penelitian mengambil judul skripsi **“Penerapan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V di SD Negeri Sukoanyar Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan tadi, fokus penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDN Sukoanyar Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri?
2. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa kelas V di SDN Sukoanyar Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri dengan menggunakan media pembelajaran interaktif?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk menerapkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDN Sukoanyar Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri.
2. Untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDN Sukoanyar melalui penggunaan media pembelajaran interaktif.

D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Di harapkan hasil pembuatan media ini bisa di gunakan sebagai acuan dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran selanjutnya.

2. Bagi Peserta Didik

Diinginkan hasil penelitian ini bisa dijadikan alternatif solusi dalam penggunaan media pembelajaran PAI.

3. Bagi Guru

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi contoh bagi para pendidik dalam menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai alat dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini bisa berikan bantuan dalam memperbaiki pembelajaran di SDN Sukoanyar.

5. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam menginspirasi penelitian lanjutan terkait pengembangan strategi pembelajaran inovatif di era digital.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi penelitian

Asumsi dalam penelitian ini didasarkan pada keyakinan yang dianggap benar dan menjadi dasar dalam melaksanakan penelitian yaitu, Media pembelajaran interaktif mampu menarik perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan Lingkungan kelas dan sarana prasarana sekolah mendukung penerapan media pembelajaran interaktif.

2. Keterbatasan Penelitian

Untuk memastikan data penelitian ini benar dan dapat dipercaya, peneliti melakukan langkah-langkah yaitu triangulasi (diperoleh dari observasi dan angket minat belajar), Pengamatan berulang, dan diskusi dengan guru.

F. Penelitian Terdahulu

1. Menurut Yelpida, minat belajar matematika siswa kelas IX-2 MTs Negeri Model Kuok dapat ditingkatkan melalui Penerapan Modal Pembelajaran Interaktif.¹⁰

¹⁰ Yelpida, *Penerapan Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IX-2 MTs Negeri Model Kuok*, Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2009.

2. Menurut Jeannet Rizki Amalia, Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa di bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹¹
3. Menurut Nur Aninda Pratiwi, ada pengaruh ketika pembelajaran menggunakan media interaktif diterapkan. Ini bisa dilihat dari hasil belajar siswa yang diperoleh di antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.¹²
4. Menurut Lili Amalia, menggunakan media animasi bisa membuat guru lebih aktif, siswa lebih tertarik belajar, dan meningkatkan partisipasi siswa di kelas IV SDN 14 Simpang Mamplam Bireuen.¹³
5. Menurut Dian Rahmawati, penerapan media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran IPAS dapat meningkatkan minat belajar siswa.¹⁴

Tabel 1.1

Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Yelpida	Penerapan model pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat	Menggunakan media pembelajaran interaktif	Penelitian terdahulu dilakukan pada mata

¹¹ Jeannet Rizki Amalia, *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Hygiene Sanitasi dan Keselamatan Kerja pada Siswa Kelas X di SMKN 1 Kudus*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Semarang, 2015.

¹² Nur Aninda Pratiwi, *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMPN 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018.

¹³ Lili Amalia, *Penggunaan Media Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 14 Simpang Mamplang Bireuen*, Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2023.

¹⁴ Dian Rahmawati, *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS di SDN 178/IV Kota Jambi*, Skripsi, Universitas Jambi, 2024.

		belajar matematika siswa kelas IX-2 Mts negeri Model Kuok.	untuk meningkatkan minat belajar siswa.	pelajaran matematika dan jenjang MTs kelas IX, sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V sekolah dasar
2	Jeannet Rizki Amalia	Penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran hygiene sanitasi dan keselamatan kerja pada siswa kelas X di SMKN 1 Kudus 2014/2015.	Menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.	Penelitian Jeannet Rizki Amalia bertujuan meningkatkan hasil belajar pada siswa SMK, sedangkan penelitian ini bertujuan meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.
3	Nur Ananda Pratiwi	Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMPN 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep.	Menggunakan media pembelajaran interaktif.	Penelitian Nur Aninda Pratiwi berfokus pada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa SMP, sedangkan penelitian ini berfokus pada minat belajar siswa kelas V SD.
4	Lili Amalia	Penggunaan Media Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 14 Simpang Mamplang Bireuen.	Bertujuan meningkatkan minat belajar siswa.	Penelitian Lili Amalia menggunakan media animasi, sedangkan penelitian ini menggunakan media pembelajaran interaktif.

5	Dian Rahmawati	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS di SDN 178/IV Kota Jambi.	Bertujuan meningkatkan minat belajar siswa.	Penelitian Dian Rahmawati menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran IPAS, sedangkan penelitian ini menggunakan media pembelajaran interaktif
---	----------------	---	---	--

Penelitian ini memiliki karakteristik yang membedakannya dari penelitian sebelumnya, baik dari segi subjek maupun fokus kajian. Penelitian dilakukan pada siswa kelas V SDN Sukoanyar, Kecamatan Mojo, Kabupaten Kediri, sedangkan penelitian terdahulu umumnya dilakukan pada jenjang SMP/MTs dan SMK. Selain itu, penelitian ini berfokus pada peningkatan minat belajar siswa sebagai aspek afektif, bukan hanya hasil belajar. Penelitian ini juga menggunakan media pembelajaran interaktif yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi dan berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

G. Definisi Istilah

1. Minat Belajar Peserta Didik

Minat belajar siswa adalah ketertarikan atau perhatian yang dimiliki oleh siswa terhadap cara belajar dan materi yang diajarkan.

Minat ini mencakup motivasi, keinginan, dan rasa ingin tahu siswa untuk memahami dan menguasai pengetahuan atau keterampilan baru.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Merupakan alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar, sehingga memungkinkan guru dan siswa berkomunikasi dengan saling mendengarkan, sehingga memudahkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran interaktif berupa media power point dan video pembelajaran.