

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Tentang Minat Belajar Peserta didik

1. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah suatu respon atas sesuatu yang disukai ataupun yang tidak disukai, dengan artian minat adalah perilaku seseorang yang cenderung kepada hal-hal positif. Biasanya minat dapat diartikan sebagai keinginan yang ingin seseorang lakukan. Minat dalam belajar sendiri merupakan keinginan seseorang dalam belajar. Dengan seseorang peserta didik memiliki kecenderungan belajar maka hal tersebut dapat dikatakan sebagai minat.¹⁷

Minat dapat berasal dari ketertarikan dan perhatian pada pelajaran tertentu, minat biasanya timbul karena ada hal baru yang hadir sehingga menarik untuk dipelajari. Untuk menumbuhkan minat dalam belajar penggunaan inovasi dalam pembelajaran sangat penting dilakukan. Hal ini dikarenakan dapat memberikan respon yang cukup tinggi terhadap belajar peserta didik.

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila tidak ada minat belajar dalam diri seseorang, maka tidak

¹⁷ Kabela Putri Rahmawati, Sutrisno Djaja, dan Bambang Suyadi, "Pengaruh Minat Belajar Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Prajean Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016/2017," *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial* 11, No. 2 (2 Januari 2018): 68, <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6448>.

akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

Dilihat dari pengertian Etimologi minat belajar memiliki beberapa pengertian yaitu minat sebagai keinginan yang terus menerus untuk memperhatikan atau melakukan semua. Minat adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Minat menentukan suatu sikap yang menyebabkan seseorang berbuat aktif dalam suatu pekerjaan dengan kata lain minat dapat menjadi sebab suatu keinginan.¹⁸ Selain itu menurut Slameto dikutip dalam jurnal Siti Nurhasanah dan A. Soebandi mengemukakan bahwa minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator sebagaimana yang disebutkan oleh yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar, dan pengetahuan. Ketertarikan belajar adalah keinginan seseorang atau minat seseorang dalam belajar khususnya dalam pelajaran tertentu, sehingga dari keinginan tersebut timbullah rasa mencintai dan mamhami akan ilmu yang disampaikan.

Perhatian merupakan suatu proses konsentra seseorang terhadap suatu obyek pengamatan, pengertian ataupun hal yang lain dimana fikirannya dapat terfokus oleh obyek tersebut. Motivasi adalah dorongan atau keinginan seseorang untuk mewujudkan perilaku yang positif setelah mendapatkan interaksi tertentu. Sedangkan pengetahuan diartikan sebagai keminatan seseorang dalam suatu pembelajaran agar mendapatkan ilmu

¹⁸ Mahmud S, *Pengantar Psikologi Pendidikan* ed., Cetakan 4 (Surabaya: PT. Bima Ilmu, 2001.), 92.

pengetahuan yang luas tentang pembelajaran.¹⁹Minat adalah kecenderungan jiwa yang relative menetap kepada diri seseorang dan biasa disertai perasaan senang.²⁰

2. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar menurut Slameto beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Dari beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut diatas, dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu:

- a. **Perasaan senang**, apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.
- b. **Keterlibatan siswa**, ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.
- c. **Ketertarikan berhubungan**, dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

¹⁹ Siti Nurhasanah dan A. Sobandi, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (18 Agustus 2016): 128, <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.

²⁰ Muhammad Fathurrohman dan Sulis Styorini, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Teras, 2012), 173.

Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

- d. **Perhatian siswa**, minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.²¹

3. Faktor Minat Belajar

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar seseorang yaitu:

- a. Faktor internal yaitu dukungan, kemauan yang timbul dari diri sendiri, ketertarikan terhadap suatu hal yang menyebabkan seseorang memiliki keinginan untuk mencapai tujuan yaitu belajar
- b. Faktor Eksternal yaitu fasilitas belajar, sistem pemberian umpan balik. Strategi pembelajaran, pengembangan media, dan inovasi pembelajaran yang lain sehingga mampu mencapai tujuan yang hendak dicapai yaitu belajar. Faktor merupakan hal-hal yang mempengaruhi minat belajar, tanpa adanya kedua faktor tersebut dapat diartikan bahwa minat belajar seseorang belum mencapai tujuan yaitu belajar²²

Adapun beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat

²¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 180.

²² Naeklan Simbolon, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta didik," N.D., 16–18.

belajar peserta didik diantara lainnya adalah

- a. Strategi pembelajaran yang beragam, dengan menggunakan strategi pembelajaran yang beragam dapat memicu peserta didik untuk tidak bosan saat pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan cara guru dalam mengkondisikan suasana kelas.
- b. Media pembelajaran yang menarik, media merupakan perangkat pembelajaran yang mampu digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Media juga merupakan media peyaluran informasi terkait materi pembelajaran kepada peserta didik. Agar peserta didik lebih mengerti dan paham terkait materi yang disampaikan oleh guru. Informasi yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran akan menarik peserta didik apabila dipadukan dengan penjelasan yang jelas serta didukung dengan saran dan prasaran.
- c. Memberikan kesempatan untuk berkeaktivitas, dalam pembelajaran yang terjadi terkadang peserta didik membutuhkan kesempatan untuk menunjukkan bakat yang dimiliki dengan cara memberikan latihan soal seperti proyek, produk, serta praktik. Agar peserta didik mengenal pengalaman baru dalam belajar.
- d. Hadiah dan pujian, untuk meningkatkan minat belajar peserta didik penting bagi guru untuk memberikan hadiah atau pujian kepada peserta didik saat mereka berhasil dalam menyelesaikan permasalahan, mendapatkan nilai yang baik serta keberhasilannya dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Hal ini karena pujian atau hadiah, dapat menumbuhkan keinginan dalam

belajar peserta didik.²³

B. Media Pembelajaran

Media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk mentransformasikan informasi. Sedangkan pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar yang didalamnya terdapat guru dan peserta didik dalam suatu ruang tertentu. Sehingga media pembelajaran adalah segala bentuk benda yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan informasi. Pada dasarnya kegunaan media pembelajaran adalah selain untuk menyampaikan informasi juga digunakan sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran.

Media yang digunakan mampu mengirimkan informasi, sehingga semakin menarik media yang dipergunakan dalam pembelajaran maka respon yang akan didapat juga akan tinggi. Penggunaan media yang baik juga di kuatkan dengan penjelasan yang akan disampaikan oleh guru. Oleh karena itu akan tercipta hasil pembelajaran yang menarik dan kondisi belajar yang baik secara langsung atau tidak langsung. Peserta didik akan tertarik dan fokus dengan penjelasan guru. Sehingga seluruh peserta didik dapat menangkap kesamaan dalam informasi yang di sampaikan. Media dalam pembelajaran memiliki keragaman antara lainnya adalah

1. Media visual yang hanya dapat dilihat. Bentuknya biasanya berupa teks, tulisan ataupun bacaan seperti halnya yang disajikan dalam

²³ Tri Rahmah Silviani dkk., "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Menggunakan Inquiry Based Learning Setting Group Investigation," *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 8, no. 2 (2 Desember 2017): 58, <https://doi.org/10.15294/kreano.v8i2.8404>.

poster, buku, papan tulis, layar komputer, gambar, poster dan sebagainya.

2. Media dapat berupa audio yaitu segala sesuatu yang dapat didengar seperti musik, suara penjelasan, rekaman suara, dan lainnya
3. Media audio visual atau dapat dilihat dan didengar seperti video. Bentuk video dapat berupa video animasi, video virtual dan sebagainya.²⁴
4. Media tiga dimensi yaitu benda yang dapat dilihat biasanya media ini terbentuk sebagai benda asli dan benda tiruan.

C. Video Animasi *Powtoon*

Video merupakan media audio visual, dalam media ini animasi dalam gambar yang dihasilkan dapat bergerak serta mengeluarkan suara. Pada dasarnya video animasi adalah video yang diproyeksikan dengan bantuan komputer kemudian diberi efek bergerak atau efek lainnya.

Dahulu video animasi dibuat dengan digambar secara manual, namun sekarang seiring perkembangan zaman video animasi dapat secara langsung diproyeksikan dengan komputer. Bahkan dengan perkembangan zaman, video animasi tidak dibuat hitam putih namun diberikan pewarnaan yang beragam dan menarik untuk dilihat.

Pembuatan video animasi di masa sekarang sudah semakin canggih

²⁴ Darmawaty Tarigan Dan Sahat Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi," *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 2, No. 2 (1 Desember 2015): 188, <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>.

dengan ditambahkan audio didalamnya. Video animasi ini juga menarik dibuat untuk pembelajaran selain gambarnya menarik perhatian peserta didik saat melihatnya. Serta membuat pembelajaran semakin menyenangkan. Penambahan efek suara dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi melalui video animasi sehingga peserta didik lebih mudah untuk menangkap materi pembelajaran yang akan disampaikan.²⁵

Contoh video animasi perangkat lunak yang dapat dikembangkan di era sekarang adalah video animasi *powtoon*. *Powtoon* adalah aplikasi yang menyediakan fitur animasi yang dapat dikembangkan menjadi video. Dalam aplikasi ini, animasi yang dibuat untuk media pembelajaran dapat di desain menggunakan efek serta karakter. Sehingga produk yang dihasilkan akan lebih menarik. Dalam fitur animasi *powtoon* tersedia animasi tulisan tangan, efek transisi, animasi karakter untuk memudahkan pembuat video. Keuntungan menggunakan video animasi ini adalah gambar yang dihasilkan lebih menarik dan sangat mengikuti zaman. Selain itu gambar yang dihasilkan lebih jernih dan dapat di ubah sesuai dengan kebutuhan.²⁶

Kekurangan media ini adalah aplikasi ini dapat prabayar dan dapat diakses gratis, selain itu pengguna aplikasi ini harus memiliki akun *e-mail* untuk mengaksesnya. Tanpa memiliki akun *e-mail* maka seseorang tidak dapat

²⁵ Rio Ariyanto, Sri Kantun, Dan Sukidin Sukidin, "Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia," *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial* 12, No. 1 (12 Mei 2018): 123, <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7622>.

²⁶ Desma Yulia Dan Novia Ervinalisa, "Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas X DI SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018," *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah* 2, No. 1 (4 Februari 2017): 18–19, <https://doi.org/10.33373/his.v2i1.1583>.

mengakses aplikasi tersebut. Pengguna aplikasi *powton* yang masuk dengan gratis akan mendapat fitur terbatas dan penggunaannya maksimal empat hari. Dalam menggunakan aplikasi ini perlunya bantuan komputer atau laptop yaitu memiliki koneksi internet yang stabil, *VGA :On Board*, RAM : minimal 1 GB 38 dan *processor : Quad Core Celeron* atau di atasnya.

D. Media Interaktif Berbasis *Ispring*

Ispring merupakan aplikasi berbasis *power point* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini merupakan salah satu aplikasi *power point* yang dapat mengubah file persentasi menjadi bentuk *SCORM/AICC* atau *Flash* yang bisa terkenal dengan istilah elearning LSM (Learning Managemen System). Selain itu pemanfaatan aplikasi *ispring* ini dapatberupa html 5. Aplikasi *ispring* sendiri ini dapat digunakan secara offline maupun *online*. Selain itu cara mengaksesnya dapat secara gratis ataupun prabayar dengan memanfaatkan *software* laptop ataupun PC.

Penggunaan media kuis berupa *power point* ini penggunaannya cukup mudah .Apabila orang-orang tersebut terbiasa menggunakan aplikasi *power point* untuk persentasi, dalam aplikasi ini pun sama tetapi hasil produknya adalah media interaktif. Penggunaan media ini cukup mirip dengan *power point* tetapi memiliki perbedaan cara pakainya. Media interaktif ini sangat efektif untuk memberikan alat tes dalam belajar terutama bentuk soal obyektif.²⁷

²⁷ Agna Deka Cahyanti, Farida Farida, dan Rosida Rakhmawati, "Pengembangan Alat Evaluasi Berupa Tes Online/Offline Matematika dengan *Ispring Suite 8*," *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2, no. 3 (23 Juni 2019): 364, <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i3.4362>.

Program e-learning yang efektif melalui integrasi *Ispring* adalah Quizmaker untuk fitur di dalamnya ada berbagai pilihan pertanyaan/soal seperti : *Sequence, Multiple Choice, True/False,, Type In, numeric, Multiple Choice Text, Hotspot, Matching, Fill in the Blank, Word Bank*. Dalam penggunaan media ini memiliki beberapa kelebihan yaitu

1. Aplikasi memudahkan guru dalam membuat latihan soal obyektif ataupun subyektif karena selain mudah media ini dapat di desain sesuai kebutuhan.
2. Banyak fitur yang memudahkan guru dalam membuat soal
3. Mudah untuk diaplikasikan
4. Hasil pengerjaan dapat diakses secara *online* melalui email pembuat

Produk yang akan dihasilkan dalam pembuatan soal kuis ini adalah soal yang diaplikasikan berupa *power point*, yang kemudian diisi oleh peserta didik sebagai bahan evaluasi setelah melihat tanyangan pendukung dari video animasi *powtoon* yang mana kedua media tersebut di kembangkan menjadi satu yaitu media interaktif dengan tambahan materi bahan ajar.