

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia yang berpengaruh dalam merubah perilaku manusia. Pendidikan menjadi salah satu sarana untuk mewujudkan sumber daya manusia yang lebih berkualitas. Dengan adanya pendidikan yang baik, maka diharapkan generasi muda dapat mempersiapkan diri dalam rangka menyambut dan menghadapi perkembangan zaman. Untuk mencetak generasi muda dan sumber daya manusia yang berkualitas, maka pendidikan harus dilakukan dengan baik.

Pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik di lingkungan sekolah. Pembelajaran di sekolah yang baik dilakukan dengan memperhatikan segala aspek yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran, termasuk di dalamnya penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dinilai penting, sebagai alat bantu belajar peserta didik. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Pemilihan media harus tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, dengan begitu peserta didik akan ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Di samping itu, penggunaan media yang tepat juga akan dapat memberikan pengaruh pada meningkatnya minat belajar peserta didik di sekolah.

Salah satu permasalahan yang masih saja dihadapi lembaga pendidikan negeri ini adalah kurang tersedianya media pembelajaran untuk menunjang pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.¹ Pentingnya ketersediaan media pembelajaran ini seringkali diabaikan oleh para pendidik dengan dalih kurangnya anggaran dan waktu untuk membuatnya. Padahal keberadaan media pembelajaran sangat menentukan efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar mengajar. Hal ini karena media pembelajaran berperan sebagai jembatan yang mengantarkan materi-materi yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik terutama peserta didik di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SD Negeri 2 Sidokare, terlihat peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Banyak peserta didik yang tidak memperhatikan guru saat mengajar, mereka sibuk mengobrol sendiri, bermain sendiri, melamun, serta menggambar ssesuatu yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Hal ini dikarenakan kurangnya penggunaan media yang merangsang minat dalam pembelajaran IPA. Kemudian diperoleh data mengenai minat belajar peserta didik. Ditemukan bahwa 13 dari 21 peserta didik memiliki minat belajar rendah. Hal ini setara dengan 66% dari keseluruhan peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Sidokare.

Melihat adanya beberapa permasalahan di atas, maka diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat menunjang proses kegiatan belajar mengajar dan membuat peserta didik kembali tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang ditawarkan oleh penulis yaitu Media Poin

¹ Adhita Dwi Handayani, "Penggunaan Media Kartu Mencari Jodoh Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 4, no. 1 (31 Januari 2021), <https://doi.org/10.52166/mida.v4i1.486>.

Mewa (PowerPoint Interaktif Metamorfosis Hewan) dapat menjadi salah satu media yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran IPA.

Media pembelajaran Poin Mewa adalah sebuah media yang memanfaatkan *software* aplikasi PowerPoint berupa hyperlink dan animations dan disajikan dalam bentuk menu-menu sehingga menjadi interaktif atau dapat disebut sebagai PowerPoint interaktif. PowerPoint interaktif adalah media yang memanfaatkan *software* aplikasi PowerPoint yang dalam penyajian *slide*-nya disusun secara interaktif dalam bentuk menu sehingga mampu menampilkan *feedback* yang telah diprogram.² Media pembelajaran Poin Mewa mampu menyajikan materi yang dilengkapi dengan evaluasi berupa soal kuis yang efektif diterapkan pada anak usia sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran Poin Mewa akan memberikan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik, karena memungkinkan peserta didik untuk dapat mengoperasikannya seperti bermain *game* karena terdapat menu-menu yang dapat diakses oleh peserta didik sesuai dengan menu yang diinginkan. Media pembelajaran Poin Mewa juga termasuk media yang ekonomis karena tidak memerlukan kuota internet untuk dapat mengaksesnya, sehingga dapat diakses dimana pun dan kapan pun. Penggunaan media pembelajaran Poin Mewa diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi IPA.

Media PowerPoint juga pernah digunakan oleh Aprilia untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada kelas IV SD Negeri Bandung. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan minat belajar dari 62%

² Deni Putri Widyaningrum, Heri Maria Zulfiati, dan Milatun Nisa, "Penerapan Multimedia Interaktif Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Tematik Muatan IPA Siswa SD," *Jurnal Ilmiah Profesi Guru* 3, no. 1 (4 Februari 2022): 1–10, <https://doi.org/10.30738/jipg.v3i1.11903>.

hingga 86%, yang menunjukkan peningkatan minat belajar peserta didik sebesar 24%.³ Penelitian serupa juga dilakukan oleh Siregar dan Rosmaini pada penelitiannya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII SMP Muhamadiyah 07 Medan.⁴ Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan demikian media PowerPoint Interaktif dipilih pada penelitian ini sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik

Minat belajar dapat diperoleh melalui belajar, karena dengan belajar siswa yang semula tidak menyenangi suatu pelajaran tertentu, lama kelamaan lantaran bertambahnya pengetahuan mengenai pelajaran tersebut, minat pun tumbuh sehingga siswa akan lebih giat lagi mempelajari pelajaran tersebut. Kegiatan belajar mengajar akan berjalan secara efektif dan efisien jika peserta didik memiliki minat yang tinggi untuk belajar. Indikator minat belajar menurut oleh Djamarah terdiri dari: 1) Perasaan senang terhadap suatu kegiatan tanpa paksaan untuk mempelajarinya, 2) Ketertarikan siswa pada kegiatan atau bisa berupa pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri, 3) Perhatian siswa dengan melakukan konsentrasi atau aktivitas terhadap pengamatan tertentu, dan 4) Keterlibatan siswa pada suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang untuk belajar dan merasa tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan pembelajaran yang diberikan.⁵

³ Sellina Aprilia, Arie Rakhmat Riyadi, Dan Ira Rengganis, "Penerapan Multimedia Interaktif Powerpoint Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 11 (2019): 185–95.

⁴ Yanti Rahmadhani Siregar dan Rosmaini, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Materi Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP," *KODE: Jurnal Bahasa* 11, no. 1 (2021): 12.

⁵ Syaiful Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011)

Melihat latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media Poin Mewa (PowerPoint Interaktif Metamorfosis Hewan) untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Sidokare Nganjuk pada mata pelajaran IPA materi metamorfosis hewan. Indikator minat belajar dalam penelitian ini ada empat, yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa/partisipasi siswa.

Berdasarkan keterangan yang ada dan belum adanya pengembangan media pembelajaran Poin Mewa untuk menunjang kegiatan pembelajaran Materi IPA Kelas IV SD Negeri 2 Sidokare Nganjuk, maka peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran Poin Mewa, dengan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru kepada peserta didik dalam pembelajaran IPA sehingga dapat memacu meningkatkan minat belajar peserta didik secara efektif. Pengembangan media ini akan dilakukan melalui penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Poin Mewa untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis Hewan Kelas IV SD Negeri 2 Sidokare Nganjuk”**.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Poin Mewa materi metamorfosis hewan untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Sidokare Nganjuk?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran Poin Mewa materi metamorfosis hewan untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Sidokare Nganjuk?

3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran Poin Mewa materi metamorfosis hewan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Sidokare Nganjuk?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Mengembangkan produk media pembelajaran Poin Mewa materi metamorfosis hewan untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Sidokare Nganjuk.
2. Mengetahui kelayakan produk media pembelajaran Poin Mewa materi metamorfosis hewan untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Sidokare Nganjuk.
3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran Poin Mewa materi metamorfosis hewan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Sidokare Nganjuk.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berupa:

1. Media pembelajaran Poin Mewa memanfaatkan aplikasi PowerPoint. Pengembangan media pembelajaran Poin Mewa memanfaatkan fasilitas yang ada pada aplikasi PowerPoint terutama *animations* dan *hyperlink*. Penggunaan kedua fasilitas ini akan menjadikan media pembelajaran Poin Mewa menjadi interaktif dan berbeda dengan penggunaan PowerPoint yang biasa ditampilkan.

2. Media pembelajaran Poin Mewa berbasis PowerPoint yang dibuat memuat beberapa komponen yaitu: gambar, teks, dan game pembelajaran. Media pembelajaran Poin Mewa didesain dengan beberapa pilihan menu seperti menu petunjuk, kompetensi dasar, tujuan, materi, game, evaluasi dan profil pengembang media, yang dibuat semenarik mungkin sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik.
3. Media pembelajaran Poin Mewa dapat ditampilkan pada komputer yang memiliki program aplikasi *Microsoft PowerPoint*. Selain itu, media ini juga dapat diakses pada *handphone android* yang sudah memiliki fitur pendukung untuk mengakses *Microsoft PowerPoint*.
4. Materi media pembelajaran Poin Mewa adalah metamorfosis hewan. Materi metamorfosis hewan adalah materi yang menjelaskan mengenai daur hidup yang dialami hewan yang mencakup subab materi sebagai berikut:
 - a. Pengertian metamorfosis hewan
 - b. Daur hidup hewan tanpa metamorfosis
 - c. Metamorfosis sempurna
 - d. Metamorfosis tidak sempurna

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran Poin Mewa ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh perkuliahan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri, menambah wawasan yang dapat

dijadikan landasan untuk menulis penelitian selanjutnya, serta untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Poin Mewa yang sudah dikembangkan bersama kelas IV SD Negeri 2 Sidokare Nganjuk.

2. Bagi peserta didik

Melalui media pembelajaran Poin Mewa yang sudah dikembangkan dan diterapkan di dalam kelas, diharapkan siswa memiliki pengalaman belajar secara nyata dan menyenangkan, mempermudah pemahaman konsep dalam belajar serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

3. Bagi guru

Mendorong guru di SD Negeri 2 Sidokare Nganjuk untuk meningkatkan kreativitasnya dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, mempermudah penyampaian materi serta sebagai motivasi guru untuk melakukan penelitian sejenis guna peningkatan mutu pendidikan.

4. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, meningkatkan kalitas guru dan lulusan di SD Negeri 2 Sidokare Nganjuk, serta mendorong sekolah untuk melakukan pembelajaran inovatif.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Asumsi dari pengembangan media pembelajaran Poin Mewa yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik tertarik dan suka menggunakan media pembelajaran Poin Mewa

- b. Peserta didik mampu memahami media Poin Mewa yang disajikan
- c. Media dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pada peserta didik
- d. Media dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi metamorfosis hewan

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media Poin Mewa yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan media dibatasi pada materi metamorfosis hewan kelas IV SD
- b. Responden yang dijadikan sampel penelitian ini yaitu uji validasi para ahli, respon peserta didik, dan minat belajar kelas IV SD Negeri 2 Sidokare Nganjuk.
- c. Penelitian hanya dilakukan di kelas IV SD Negeri 2 Sidokare Nganjuk

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian tentang Pengembangan Media

Sebelumnya telah ada penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti berkaitan dengan pengembangan media, ada beberapa macam pengembangan media yang dilakukan pada mata pelajaran IPA. Penelitian yang pertama dibahas ini adalah penelitian tentang pengembangan media *mobile learning* berbasis *android*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* pada mata pelajaran IPA, untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan media yang digunakan. Penelitian ini dilaksanakan terhadap siswa SMP

Negeri Tiga Kalasan. Setelah dilakukan penelitian didapatkan hasil bahwa pengembangan media *mobile learning* berbasis *android* ini dikatakan layak dengan kategori sangat baik dengan keefektifan media dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar mencapai angka rerata skor *pre test* 65,46 dan *post test* sebesar 79,53.⁶

Selanjutnya penelitian pengembangan media IPA juga dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran IPA berupa *Pop Up Book*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media berbasis *Pop Up Book* serta mengetahui validitas dan efektivitas media yang dikembangkan. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas III SD Mutiara Singaraja dan diperoleh hasil bahwa pengembangan media berbasis *Pop Up Book* dinyatakan valid dengan kriteria “sangat baik”, dan efektivitas media menunjukkan nilai rata-rata *pre test* 53,33 dan *post test* 88,21.⁷ Berdasarkan kedua penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran pada materi IPA dinilai efektif untuk dikembangkan di sekolah dan memberi dampak yang baik pada peningkatan kemampuan dan hasil belajar peserta didik.

2. Penelitian tentang Media Pembelajaran

Sebelumnya telah ada penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran, ada beberapa macam media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan

⁶ Nurwahyuningsih Ibrahim dan Ishartiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android* Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SMP”, *Jurnal Refleksi Edukatika* 8, no. 1 (2017): 81-88

⁷ Elisa Diah Masturah, Luh Putu Putri Mahadewi, dan Alexander Hamonangan Simamora, “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Book* pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar”, *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 6, no. 2 (2018): 212-221

pembelajaran di sekolah. Penelitian yang pertama adalah penelitian tentang pengaruh penggunaan media animasi pada pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan media animasi, mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media, dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri Mannuruki. Setelah dilakukan penelitian didapatkan hasil bahwa penggunaan media animasi pada pembelajaran IPS menunjukkan peningkatan yang signifikan yaitu pada sebelum penggunaan media, motivasi belajar siswa berada pada kategori “cukup” dan setelah perlakuan motivasi belajar siswa meningkat pada kategori “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Mannuruki.⁸

Selanjutnya penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran juga dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran Video. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa SD. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas IV SD Negeri Babakan 01 Kabupaten Bogor yang terdiri dari 65 siswa. Setelah dilakukan penelitian diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Babakan 01 Kabupaten Bogor. Hal ini dapat diketahui dari nilai N-Gain pada kelompok

⁸ Wahyullah Alannasir, “Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki”, *Journal of EST* 2, no. 2 (2016): 81-90

eksperimen sebesar 76 dan kelompok control sebesar 68. Ketuntasan hasil belajar yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 85% sedangkan pada kelompok control sebesar 75%.⁹ Berdasarkan kedua penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pada kegiatan pembelajaran memberi dampak yang baik pada peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

3. Penelitian tentang PowerPoint Interaktif

Sebelumnya telah ada penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media pembelajaran PowerPoint interaktif, penelitian yang pertama dibahas ini adalah penelitian tentang pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif melalui pendekatan saintifik pada pembelajaran tematik integratif. Penelitian ini dilaksanakan terhadap siswa kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. Setelah dilakukan penelitian didapatkan hasil bahwa pengembangan media PowerPoint ini dikatakan valid dengan keefektifan media ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata skor hasil belajar siswa sebesar 80,34 dengan persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 100%.¹⁰

Penelitian tentang media pembelajaran PowerPoint interaktif juga dilakukan pada mata pelajaran Matematika dalam materi Aljabar kelas VII SMP dengan tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan media pembelajaran Matematika menggunakan PowerPoint interaktif berbasis RME. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 03 Tanjungpinang dan

⁹ Lina Novita, Elly Sukmanasa, dan Mahesa Yudistira Pratama, "Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD", *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2019): 64-72

¹⁰ Maria Resti Andriani dan Wahyudi, "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang", *Jurnal Shcolaria* 6, no. 1 (2016): 143-158

diperoleh hasil bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid dengan persentase dari dua validator ahli sebesar 87% dan dari angket respon peserta didik sebesar 76% berkategori praktis.¹¹ Berdasarkan kedua penelitian tersebut kita mengetahui bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif efektif digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

4. Penelitian tentang Materi Metamorfosis Hewan

Telah ada penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti berkaitan dengan materi metamorfosis hewan atau daur hidup hewan. Penelitian yang pertama dibahas ini adalah penelitian tentang penggunaan video pembelajaran interaktif pada materi metamorfosis hewan. Penelitian ini dilakukan dengan untuk mengetahui efektifitas media yang dikembangkan. Penelitian ini dilaksanakan terhadap siswa Kelas IV SD Negeri Mojosulur, Mojokerto. Setelah dilakukan penelitian didapatkan hasil bahwa dengan menggunakan video pembelajaran membuat para murid tertarik untuk mempelajari materi metamorfosis hewan. Media ini mencapai kriteria layak dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 30%.

Selanjutnya penelitian mengenai materi daur hidup hewan juga dilakukan, penelitian ini meneliti mengenai efektivitas penggunaan media *flipbook* terhadap minat belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan minat belajar peserta didik sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas IV SDN Panjangjiwo Surabaya dan diperoleh hasil bahwa penggunaan media

¹¹ Maharani Delta Dewi dan Nur Izzati, "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2018): 217-226

flipbook menunjukkan pengaruh yang “baik” terhadap minat belajar siswa dibandingkan dengan minat belajar siswa sebelum menggunakan media *flipbook*. Meskipun tingkat keefektifannya tidak begitu banyak, akan tetapi penggunaan media *flipbook* dalam penyampaian materi metamorfosis hewan tetap dibutuhkan.¹² Berdasarkan kedua penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran pada materi IPA dinilai efektif untuk dikembangkan di sekolah dan memberi dampak yang baik pada peningkatan kemampuan dan hasil belajar peserta didik.

5. Penelitian tentang Minat Belajar

Sebelumnya telah ada penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan media untuk meningkatkan minat belajar, penelitian yang pertama dibahas ini adalah penelitian tentang pengembangan media interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang praktis dan efektif untuk meningkatkan minat belajar. Penelitian ini dilaksanakan terhadap siswa kelas IV SDN Bandung, setelah dilakukan penelitian didapatkan hasil bahwa dengan melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik sebesar 20 %.¹³

Penelitian tentang pengembangan media untuk meningkatkan minat belajar juga dilakukan pada pembelajaran Ekonomi SMA. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *e-book*,

¹² Norma Silma Nirmala dan Faridah Istianah, “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Sebagai Media Belajar Pada Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV di Sekolah Dasar,” *JPGSD* 08, no. 01 (2020): 79–88.

¹³ Sellina Aprilia, Arie Rakhmat Riyadi, dan Ira Rengganis, “Penerapan Multimedia Interaktif Powerpoint Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 11 (2019): 185–95.

mengetahui tanggapan peserta didik setelah menggunakan media tersebut, dan mengetahui minat belajar peserta didik setelah menggunakan media hasil pengembangan. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas X SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh, dan diperoleh hasil bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berkategori sangat baik, tanggapan peserta didik adalah setuju untuk menggunakan media tersebut dan terjadi peningkatan minat belajar hingga mencapai rata-rata 83%.¹⁴ Berdasarkan kedua penelitian tersebut kita mengetahui bahwa penggunaan media memiliki pengaruh untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

H. Definisi Istilah

Beberapa istilah sebagai kata perlu dijelaskan supaya tidak menjadi kerancuan, yaitu:

1. Media Pembelajaran adalah perantara atau pengantar atau penyalur pesan, informasi, bahan pelajaran kepada pembelajar. Media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai komponen dalam lingkungan belajar untuk dapat merangsang pembelajar untuk belajar dan menerima pembelajaran dengan baik.
2. Media pembelajaran Poin Mewa adalah sebuah media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan PowerPoint Interaktif yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membantu memaparkan materi, yang dibuat dengan menampilkan gabungan antara teks, gambar/animasi, dan suara. Media ini

¹⁴ Khairinal Khairinal, Suratno Suratno, dan Resi Yulia Aftiani, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh" 2, no. 1 (2021): 13.

dapat dikembangkan menjadi media interaktif yang menarik dengan menambahkan berbagai tombol pilihan menu.

3. Mata Pelajaran IPA adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat pada tingkat pendidikan Sekolah Dasar. IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan memiliki hubungan yang sangat luas dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk dapat memahami diri sendiri dan alam sekitar, serta pengembangan lebih lanjut dalam penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
4. Materi metamorfosis hewan adalah salah satu materi IPA kelas IV SD yang membahas mengenai tahapan pertumbuhan dan perkembangan hewan dalam siklus hidupnya.