

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Minat Belajar

###### a. Pengertian Minat Belajar

###### 1) Pengertian Minat

Secara etimologi kata minat berasal dari bahasa Inggris yaitu *interest* yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan terhadap sesuatu), keinginan. Sehubungan dengan hal itu maka dalam proses pembelajaran peserta didik harus memiliki kesukaan atau minat untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat maka akan mendorong peserta didik untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, dan keinginan, sehingga dari pendapat KBBI tersebut dapat kita simpulkan bahwa minat memiliki tiga pengertian, yaitu: kecenderungan, gairah dan keinginan.

Minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan. Seseorang yang berminat

terhadap suatu aktivitas dan memperhatikan itu secara konsisten dengan rasa senang.<sup>1</sup>

Namun, apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka orang itu tidak akan memiliki minat atas objek tersebut. Oleh karena itu, tinggi rendahnya perhatian atau rasa senang seseorang terhadap objek dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat seseorang tersebut. Pengertian minat menurut para ahli:

1. Ahmadi menjelaskan minat adalah sikap jiwa seseorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi dan emosi), yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat.
2. Arikunto menyebutkan bahwa minat atau perhatian merupakan kecenderungan seseorang untuk memilih atau monolog suatu kegiatan.
3. Drs. Slameto mengemukakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Ia juga menjelaskan tentang meningkatkan minat dari beberapa ahli dalam bukunya menjelaskan bahwa

---

<sup>1</sup> Annisa' Ni'ma Savira and others, 'Peningkatan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Ceramah Interaktif', *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 1.1 (2018), 43–56  
<[https://doi.org/10.30762/factor\\_m.v1i1.963](https://doi.org/10.30762/factor_m.v1i1.963)>.

cara yang paling efektif untuk mengembangkan minat pada suatu subjek yang baru adalah dengan menggunakan minat siswa yang telah ada.

Mengacu pada pendapat ketiga tokoh tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian minat adalah ketertarikan, perhatian, keinginan yang dimiliki oleh seseorang terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh, artinya ketika seseorang yang memiliki minat akan berbuat sesuatu terhadap hal yang diminatinya, perbuatannya tersebut atas dorongan dalam dirinya sendiri

## 2) Pengertian Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Pengertian belajar menurut para ahli:

- a) Slameto mengemukakan belajar pada hakikatnya adalah kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

- b) Winkel dalam Deliarinov mengatakan bahwa belajar adalah aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungannya dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai serta sikap .
- c) Djamarah mengatakan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan unsur jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahantingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu tindakan sadar seseorang melalui proses berkelanjutan dan berimplikasi langsung terhadap perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut disebabkan oleh perubahan pemahaman, sikap, dan keterampilan yang terbentuk dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berkaitan dengan pengertian minat dan belajar dari beberapa tokoh, maka pengertian minat belajar adalah ketertarikan, perhatian, keinginan yang

dimiliki oleh seseorang untuk belajar. Dorongan atau keinginan untuk belajar tersebut muncul dari dalam diri seseorang atau individu baik dorongan sosial maupun dorongan emosional, bukan karena suatu paksaan. Kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat ini besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatnya. Sebaliknya tanpa minat seorang seorang tidak mungkin melakukan sesuatu.<sup>2</sup>

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan yang mengarahkan siswa terhadap bidang-bidang yang ia sukai dan tekuni tanpa adanya keterpaksaan dari suatu siapapun untuk meningkatkan kualitasnya dalam hal pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, minat, apresiasi, logika berpikir, komunikasi, dan kreativitas.

---

<sup>2</sup> Annisa' Ni'ma Savira and others, 'Peningkatan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Ceramah Interaktif', *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 1.1 (2018), 43–56  
<[https://doi.org/10.30762/factor\\_m.v1i1.963](https://doi.org/10.30762/factor_m.v1i1.963)>.

b. Ciri-ciri minat belajar

Minat belajar yang menunjukkan ketertarikan, perhatian, keinginan yang dimiliki oleh seseorang untuk belajar memiliki beberapa ciri. Menurut Elizabeth Hurlock menyebutkan ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar
- 3) Perkembangan minat mungkin terbatas
- 4) Minat tergantung pada kesempatan belajar
- 5) Minat dipengaruhi oleh budaya
- 6) Minat berbobot emosional
- 7) Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Menurut Slameto peserta didik yang memiliki minat terhadap pembelajaran memiliki ciri antara lain:

- 1) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus
- 2) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya
- 3) Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati

- 4) Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya
- 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Dari kedua pendapat ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa ciri-ciri minat adalah memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus menerus, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap hal-hal yang diminati, berpartisipasi dalam pembelajaran dan minat dipengaruhi oleh budaya. Ketika peserta didik ada minat terhadap belajar masa peserta didik akan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan akan memberikan prestasi yang baik dalam pencapaian hasil belajar.

c. Indikator minat belajar

Slameto menjabarkan beberapa indikator minat belajar yaitu:

- 1) Perhatian peserta didik, seseorang yang berminat pada suatu obyek pasti perhatiannya akan berpusat pada suatu obyek tersebut
- 2) Perasaan senang, perasaan senang dalam mengikuti dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran

- 3) Konsentrasi, peserta didik yang memiliki konsentrasi dalam belajar akan mengikuti pelajaran dengan baik
- 4) Kesadaran peserta didik dalam mengikuti pelajaran, waktu dan tanggung jawab pada tugas yang diberikan
- 5) Kemauan peserta didik dalam mempelajari suatu bahan pelajaran tanpa adanya suatu paksaan.

Indikator minat belajar menurut Djamarah yaitu rasa suka atau senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan, adanya rasa kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian. Dari beberapa definisi yang telah dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut diatas, dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu:

- 1) Perasaan senang, apabila seorang peserta didik 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
- 2) Keterlibatan peserta didik, kesadaran seseorang akan obyek yang mengakibatkan

orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contohnya yaitu aktif dalam diskusi, aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.

- 3) Ketertarikan, berhubungan dengan daya dorong peserta didik terhadap ketertarikan pada pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contohnya yaitu antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.
- 4) Perhatian peserta didik, minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian peserta didik merupakan konsentrasi peserta didik terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Contohnya yaitu mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.
- 5) Konsentrasi, peserta didik yang memiliki konsentrasi yang tinggi cenderung akan lebih fokus dengan apa yang ia senangi atau sukai. Contohnya yaitu mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan serius.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Minat belajar seseorang tidaklah selalu stabil, melainkan selalu berubah, oleh karena itu perlu diarahkan dan dikembangkan kepada sesuatu pilihan yang telah ditentukan melalui faktor-faktor yang mempengaruhi minat itu. Mashudi menjabarkan minat seseorang dipengaruhi oleh beberapa hal berikut ini:

- 1) Faktor kebutuhan dari dalam. Kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.
- 2) Faktor motif sosial. Timbulnya minat dalam diri seseorang didorong oleh motif sosial yang itu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan dan penghargaan dari lingkungan di mana seseorang berada.
- 3) Faktor emosional. Faktor ini merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap suatu pelajaran, maka lebih terpacu untuk mengupas dan mempelajari pelajaran tersebut dengan giat.

Menurut pendapat Li et al, minat dipengaruhi oleh beberapa faktor dari dalam dan dari luar. Sedangkan menurut Sutiko bahwa minat ditandai dengan adanya beberapa faktor, yaitu:

- 1) Perhatian seseorang yang memiliki minat pasti akan berlaku perhatian terhadap apa yang akan dijadikan objek pada minat itu sendiri. Ia akan

memperhatikan dengan antusias apa yang telah menjadi minatnya.

- 2) Rasa suka dan ketertarikan, seseorang yang mempunyai minat terhadap sesuatu hal maka akan muncul rasa ketertarikan dalam dirinya ada rasa penasaran untuk mengetahui lebih dalam segala hal yang berhubungan dengan hal tersebut.
- 3) Antusias beserta Didik adalah dorongan yang muncul atas sesuatu yang dikehendaki sehingga menimbulkan proses perhatian dan berujung pada minat ingin mengetahui.
- 4) Partisipasi dan keaktifan seseorang yang mempunyai minat maka akan menjadi aktif pada suatu yang diminati. Melalui partisipasi seseorang dalam melakukan suatu kegiatan karena ingin memenuhi kebutuhannya.
- 5) Perasaan senang akan menimbulkan minat karena didorong oleh rasa senang pada sesuatu yang kemudian timbul untuk menjadi suatu keinginan yang mendorong seseorang memilikinya.

Seorang peserta didik yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu pelajaran, maka peserta didik tersebut akan terus mempelajari ilmu

yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada peserta didik untuk mempelajari bidang tersebut. Seorang peserta didik yang telah berkembang dengan baik minat individu Dalam dominan tertentu, berbagai topik dari domain itu dapat menarik minat tersebut.

Minat yang dimiliki seorang peserta didik dalam proses belajar mengajar di sekolah dapat dilihat dari sikapnya ketika dalam proses pembelajaran titik peserta didik yang memiliki minat belajar akan memberikan perhatian dan memperlihatkan ketertarikan dengan belajar secara antusias dan berpartisipasi aktif ketika di dalam kelas.

e. Cara membangkitkan minat belajar

Membangkitkan minat belajar siswa, merupakan hal yang berkaitan dengan peranan seorang guru sebagai kunci dalam proses belajar mengajar. Walaupun kemampuan seorang guru dalam bidang studinya ataupun pengalaman yang dimiliki mempunyai nilai lebih dari siswanya, merupakan hal yang tidak patut diandalkan oleh seorang guru. Karena kemampuan yang lebih tersebut belum tentu dapat diterima oleh seorang siswa, akan menjadi sumber timbulnya rasa simpatik siswa kepada pengetahuan yang telah diberikan.

Upaya atau cara membangkitkan minat belajar yang antara lain:

- 1) Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi  
Seorang guru harus menggunakan banyak variasi metode pada waktu mengajar. Variasi metode mengakibatkan penyajian materi pelajaran lebih menarik perhatian siswa, mudah diterima siswa, mudah dipahami dan suasana di kelas menjadi hidup. Metode penyajian yang selalu sama dan monoton akan membosankan siswa dalam belajar.<sup>3</sup>
- 2) Guru harus mampu menciptakan suasana yang demokratis di sekolah. Lingkungan yang saling menghormati dapat mengerti kebutuhan anak, bertenggang rasa, memberikan kesempatan pada anak untuk belajar sendiri, berdiskusi untuk mencari jalan keluar bila menghadapi masalah, akan mengembangkan kemampuan berfikir pada diri anak, cara memecahkan masalah, hasrat ingin tahu dan menambah pengetahuan atas inisiatif sendiri.
- 3) Penggunaan tes dan nilai secara bijaksana  
Pada kenyataannya tes dan nilai digunakan sebagai dasar berbagai hadiah sosial (seperti pekerjaan penerimaan lingkungan dan sebagainya).

---

<sup>3</sup> Ibid.

Menyebabkan tes dan nilai dapat menjadi kekuatan untuk memotivasi siswa. Siswa belajar pasti ada keuntungan yang di asosiasikan dengan nilai yang tinggi. Dengan demikian memberikan tes nilai mempunyai efek untuk memotivasi belajar. Tetapi tes dan nilai harus dipakai secara bijaksana, yaitu untuk memberi informasi pada siswa lainnya, penyalahgunaan tes dan nilai akan mengakibatkan menurunnya keinginan siswa untuk berusaha dengan baik.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>4</sup> Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Rizqi Ilyasa Aghni, ‘Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi’, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16.1 (2018) <<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>>.

<sup>5</sup> Isran Rasyid, ‘Manfaat Media Dalam Pembelajaran’, *Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 4.1 (2018), 88–100.

Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association /NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.<sup>6</sup> Sedangkan menurut *Association of Education and Communication Technology (AECT)*, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*instruction*” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan

---

<sup>6</sup> Delora Jantung Amelia. 2019. “*Media Pembelajaran SD Berorientasi Multiple Intellegences*”. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, hal 2

pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran.<sup>7</sup> Kata pembelajaran mengandung makna yang lebih pro-aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, sebab di dalamnya bukan hanya pendidik atau instruktur yang aktif, tetapi peserta didik merupakan subjek yang aktif dalam belajar.

Sehingga pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar dan media yang digunakan, dalam upaya terjadinya perubahan pada aspek kognitif, afektif dan motorik. Oleh karena itu agar aktivitas pembelajaran bermakna bagi peserta didik, pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi peserta didik.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk

---

<sup>7</sup> Ibid.

keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras.<sup>8</sup>

Kesimpulannya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang akan dipergunakan dalam pembelajaran tersebut. Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu

---

<sup>8</sup> Rizqi Ilyasa Aghni, Op. Cit., hal.17.

dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran.

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:<sup>9</sup>

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk

---

<sup>9</sup> Aldina Tri Oktaviani and Zahrotun Nisa, 'Seminar Nasional PGMI 2021 Metode Pembelajaran Yang Tepat Diterapkan Pada Siswa Dengan Gaya Belajar Visual', 2021, 731-41.

mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran dapat membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan pendidik, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret), menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, dan dapat membangkitkan menyamakan antara teori dengan realitanya.

Kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya.<sup>10</sup> Oleh sebab itu, fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan guru. Melalui media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran dapat diartikan sebagai media yang digunakan dalam proses

---

<sup>10</sup> Ibid., hal. 42

pembelajaran. Pesan yang berupa pengetahuan, ketrampilan dan sikap dapat disalurkan dengan media pembelajaran, serta dapat merangsang perhatian dan kemauan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebuah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu materi akan sangat dibutuhkan ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Pendidik juga akan lebih mudah menyampaikan materi jika seorang pendidik menyampaikan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan.

*Encyclopedia of Educational Research* merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian peserta didik.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan peserta didik.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur terutama melalui gambar hidup.

- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu:
  - a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar,

foto, slide, realita, video, radio, atau model.

- b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan slide, gambar dan video.

### 3. Media PowerPoint

#### a. Pengertian PowerPoint

*Microsoft Office PowerPoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft, disamping *Microsoft word* dan *excel* yang telah dikenal banyak orang. Program *PowerPoint* merupakan salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data.

*Microsoft Office PowerPoint* menyediakan fasilitas *slide* untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas animasi, suatu *slide* dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan

adanya fasilitas : *front picture*, *sound*, dan *effect* dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus. Sehingga, mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik.

Sebagaimana telah diketahui, program *PowerPoint* adalah sebuah media dalam komunikasi yang sering digunakan untuk berbagai kebutuhan presentasi dalam komunikasi. Sebagai media dalam komunikasi, termasuk komunikasi khotbah di bidang keagamaan maka *PowerPoint* memiliki beberapa fungsi dan manfaat antara lain: membuat presentasi dalam bentuk *slide*, menambahkan audio, video, gambar, dan animasi dalam presentasi sehingga presentasi menjadi lebih menarik dan hidup, mempermudah dalam mengatur dan mencetak *slide*, membuat presentasi dalam bentuk *softcopy* sehingga dapat diakses melalui perangkat computer.

Pengertian *PowerPoint* menurut para ahli:

- 1) Menurut Rusman dkk *Microsoft PowerPoint* merupakan program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi, baik

pembelajaran, presentasi produk, meeting, seminar, lokakarya dan sebagainya.

- 2) Hujair AH. Sanaky mengemukakan bahwa media *PowerPoint* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah *Microsoft Office* program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan LCD proyektor.
- 3) Menurut Mardi dkk *Microsoft PowerPoint* adalah salah satu program aplikasi dari *Microsoft* yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.
- 4) Menurut Sukiman *Microsoft PowerPoint* merupakan salah satu produk unggulan *Microsoft Corporation* dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan saat ini. Hal ini dikarenakan banyak kelebihan di dalamnya dengan kemudahan yang disediakan. Pemanfaatan media presentasi ini dapat digunakan oleh pendidik untuk mempresentasikan materi pembelajaran ataupun tugastugas yang akan diberikan.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa *PowerPoint* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah *Microsoft Office*, yang mudah dan sering digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

b. Sejarah Microsoft PowerPoint

*Microsoft PowerPoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. *Microsoft Office*, meliputi *Microsoft Office PowerPoint*, *Microsoft Word*, *Excel*, *Access* dan beberapa program lainnya.

*Microsoft PowerPoint* berjalan di atas komputer PC berbasis sistem operasi *Microsoft Windows* dan juga *Apple Macintosh* yang menggunakan program operasi *Apple Mac OS*, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan di atas sistem operasi *Xenix*. Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi dikalangan perkantoran, para guru, siswa, dan masyarakat umum.

*Aplikasi Microsoft PowerPoint* ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin sebagai presenter untuk perusahaan bernama

*Forethought, Inc* yang kemudian mereka mengubahnya menjadi *PowerPoint*. *Microsoft PowerPoint* dimulai pada versi *Microsoft Office System 2003*, *Microsoft* mengganti nama dari sebelumnya *Microsoft PowerPoint* menjadi *Microsoft Office PowerPoint*. Versi terbaru dari *PowerPoint* adalah *Microsoft PowerPoint 2013*. Versi ini dirilis pada bulan Januari 2013, yang merupakan sebuah lompatan yang cukup jauh dari segi antarmuka pengguna dan kemampuan grafik yang ditingkatkan.

c. Kelebihan dan kekurangan PowerPoint

Hujair AH. Sanaky mengemukakan bahwa aplikasi *PowerPoint* mempunyai keunggulan, diantaranya adalah :<sup>11</sup>

- 1) Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
- 2) Memberikan kemungkinan tatap muka dan dapat dilakukan pada pembelajaran jarak jauh(*online*).
- 3) Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat. Memiliki variasi teknik penyajian dengan berbagai kombinasi warna atau animasi.
- 4) Dapat digunakan berulang-ulang.

---

<sup>11</sup> Eka Wulandari, 'Pemanfaatan PowerPoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning', 1.2 (2022), 26–32.

- 5) Dapat dihentikan pada setiap waktu pembelajaran karena kontrol sepenuhnya pada komunikator.

Menurut Hujair AH. Sanaky mengatakan bahwa selain mempunyai kelebihan, *PowerPoint* juga memiliki kelemahan, diantaranya adalah:<sup>12</sup>

- a) Pengadaan alat mahal dan tidak semua sekolah memiliki.
- b) Memerlukan perangkat keras (komputer) dan LCD untuk memproyeksikan pesan.
- c) Memerlukan persiapan yang matang.
- d) Diperlukan keterampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.
- e) Menuntut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide yang baik pada desain program komputer *PowerPoint* sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.
- f) Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki keterampilan menggunakan, memerlukan operator atau pembantu khusus.

d. Langkah-langkah penggunaan media PowerPoint

---

<sup>12</sup> Ibid.

Adapun hal yang perlu dilakukan dan diperhatikan untuk membuat media presentasi dengan *Microsoft PowerPoint* yang efektif menurut Hamdan Husein sebagai berikut:<sup>13</sup>

- 1) Persiapan
  - a) Tentukan topik materi yang akan dipresentasikan.
  - b) Persempit topik materi menjadi beberapa pemikiran utama.
  - c) Buatlah kerangka utama materi yang akan dipresentasikan.
- 2) Langkah-langkah membuat media pembelajaran dengan *Microsoft PowerPoint*.
  - a) Bukalah program *Microsoft PowerPoint* di komputer.
  - b) Mulailah dengan *New file*.
  - c) Pilih *slide design* yang diinginkan.
  - d) Inputlah judul utama materi presentasi yang akan disampaikan pada *slide* pertama.

---

<sup>13</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* - Google Books, *Fatawa Publishing*, 2020  
 <[https://www.google.co.id/books/edition/Media\\_Pembelajaran\\_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover)>.

- e) Inputlah sub judul materi di *slide* kedua (bila dipandang perlu cantumkan kembali judul utamanya).
- f) Selanjutnya, inputlah *point-point* pokok materi setiap sub secara berurut pada *slide-slide* berikutnya.
- g) Anda dapat membuat atau memanfaatkan gambar sederhana dengan menggunakan fasilitas shapes dan *clip art* yang telah tersedia pada menu *insert*.
- h) Melalui menu *insert*, anda dapat pula menginput berbagai macam ilustrasi (*chart, picture, sound, movie*). Untuk dapat menginput *picture, sound, movie* anda harus lebih dahulu menyiapkan *file*-nya di dalam komputer yang digunakan.
- i) Tampilan *template/background* hendaknya sederhana, kontras dengan objek (teks, gambar, dll), dan konsisten.
- j) Jenis huruf (*font*) yang digunakan hendaknya tidak berkaki (*san serif*) seperti *Arial, Tahoma, Calibri*, dan

semacamnya. Hindari menggunakan huruf berkaki (*serif*) seperti *Times New Roman*, *Century*, *Courier*, atau jenis huruf rumit seperti *Forte*, *Algerian*, *Freestyle Script*, dan semacamnya. Jenis huruf hendaknya konsisten.

- k) Hindari menggunakan huruf terlalu kecil. Besar huruf yang disarankan minimal 18 pt (misalnya: 32 pt untuk judul, 28 pt untuk sub judul, 22 pt sub sub judul, dst).
- l) Bila menggunakan *Bullet* hendaknya tidak lebih dari 6 bh dalam satu slide.
- m) Warna yang digunakan hendaknya serasi dengan tetap memperhatikan asas kontras. Berikan penonjolan warna pada bagian yang dipentingkan. Hindari menggunakan lebih dari tiga macam warna.
- n) Gunakan *Visualisasi* (gambar, animasi, audio, grafik, video, dll) untuk memperjelaskan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur. *Visualisasi* lebih dari sekedar kata-kata (Kalau

bisa divisualisasikan kenapa harus dengan kata-kata). Namun, penggunaan *visualisasi* yang berlebihan akan menjadi distraktor.

- o) Hindari menggunakan lebih dari 25 kata dalam satu slide.

### 3) Teknik Presentasi

- a) Buat suasana yang santai dan rileks untuk pendengarmu, misalnya dengan guyonan yang relevan, atau ambil perhatian mereka dengan bahasa tubuh atau peristiwa yang dramatik.
- b) Gunakan kata ganti "personal" (misalnya kita) dalam memberikan presentasi.
- c) Lakukan kontak mata dengan pendengar.
- d) Presentasikan topik kamu dengan menggunakan suara yang ramah/akrab, tapi beri variasi sebagai penekanan pada beberapa kata.

- e) Gunakan kata/kalimat transisi yang memberitahukan pendengar bahwa kamu akan menuju ke pemikiran yang lain.
- f) Berilah pertanyaan-pertanyaan kepada pendengar untuk melibatkan mereka.
- g) Ambil kesimpulan sesuai dengan pemikiran atau argumentasi yang sudah dipresentasikan.
- h) Sisakan waktu untuk pertanyaan, dan mintalah masukkan pada: isi presentasi (ide-ide berhubungan yang mungkin belum disentuh).

#### 4. Pembelajaran Fikih

##### a. Pengertian Fikih

Kata Fikih secara bahasa berasal dari *faqaha* yang berarti “memahami” dan “mengerti”. Definisi ilmu fikih secara umum adalah suatu ilmu yang mempelajari bermacam-macam aturan hidup bagi manusia, baik yang bersifat individu maupun yang berbentuk masyarakat sosial.<sup>14</sup> Sedangkan

---

<sup>14</sup> Mohammad Rizqillah Masykur. Metodologi Pembelajaran Fiqih, ‘*Jurnal Al-Makrifat* Vol 4, No 2, Oktober 2019’, 2019, 31–44.

menurut istilah *syar'i* ilmu fikih ialah ilmu yang berbicara tentang hukum-hukum *syar'i amalia* (praktis) yang penetapannya diupayakan melalui pemahaman yang mendalam terhadap dalil-dalilnya yang terperinci dalam *nash* ( Al-qur'an dan Hadist). Secara etimologi, Fikih berarti pemahaman yang mendalam tentang tujuan suatu ucapan dan perbuatan. Sedangkan Fikih secara terminologi menurut para *fuqaha* (ahli fikih) adalah tindakan jauh dari pengertian fikih menurut etimologi. Menurut terminologi fikih adalah pengetahuan tentang hukum hukum *syar'i* mengenai perbuatan manusia, yang diambil dari dalil-dalil yang terperinci. Secara *harfiah* berarti pemahaman yang benar terhadap apa yang dimaksudkan.

Hukum *syar'i* yang dimaksud dalam definisi tersebut adalah segala perbuatan yang diberi hukumannya itu sendiri dan diambil dari syariat yang dibawa oleh Nabi Muhammad SAW. Adapun yang dimaksud kata amali di atas adalah perbuatan amalia orang mukallaf dan tidak termasuk keyakinan dari mukallaf itu. Sedangkan dalil-dalil terperinci maksudnya adalah dalil-dalil yang terdapat dan terpapar dalam nash di mana

satu persatu nya menunjuk pada satu hukum tertentu. Penggunaan kata Syariah menjelaskan bahwa Fikih itu menyangkut ketentuan yang bersifat syar'i yaitu sesuatu yang berasal dari kehendak Allah. Kata sekaligus menjelaskan bahwa, sesuatu yang bersifat aqli seperti ketentuan bahwa dua kali dua adalah 4 atau bersifat hissi seperti ketentuan bahwa api itu panas bukanlah lapangan ilmu Fikih. Kata Amalia menjelaskan bahwa Fikih itu hanya menyangkut tindak-tanduk manusia yang bersifat lahiriyah. Dengan demikian hal-hal yang bersifat bukan Amaliah seperti masalah keimanan atau aqidah akhlak tidak termasuk dalam lingkungan Fikih.

Kata istimbat mengandung arti bahwa Fikih itu adalah hasil menggalian, penemuan, penganalisaan, dan penentuan ketetapan tentang hukum. Jadi fikih adalah hasil penemuan mujtahid dalam hal-hal yang tidak dijelaskan oleh nash. Kata tafsili menjelaskan tentang dalil-dalil yang digunakan seorang Fikih atau mujtahid dalam penggalian atau penemuannya. Dengan demikian secara ringkas dapat dikatakan Fikih itu adalah dugaan kuat yang dicapai seorang mujtahid dalam usahanya menemukan hukum Allah SWT.

Fikih merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan agama Islam yang termasuk dalam kurikulum pendidikan formal institusi di Indonesia. Mengapa demikian karena, pendidikan Islam merupakan pendidikan terpadu dalam mempersiapkan manusia untuk hidup dalam keadaan damai atau perang dan menghadapi semua kepentingan umum baik dan buruk, manis dan pahit berdasarkan Al-Qur'an dan Sunnah.<sup>15</sup> Pembelajaran yang telah disebutkan dapat kita artikan bahwa pembelajaran Fikih adalah proses interaksi yang dilakukan secara sengaja antara guru dan siswa sebagai proses penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa tentang nilai-nilai dalam pembelajaran Fikih. Dengan keteladanan guru diharapkan kepada orang tua dan masyarakat membantu secara aktif pelaksanaan pembelajaran bidang studi Fikih sehingga di rumah tangga dan masyarakat lingkungannya. Dalam mempelajari Fikih, bukan sekedar teori tetapi sangat berarti ilmu yang jelas pelajaran yang bersifat amaliah, harus mengandung unsur teori dan praktek.

---

<sup>15</sup> Alimni, Alfauzan Amin, "Implementasi Pembelajaran Talking Stick Model dalam Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist," *TJURNAL A'DIB*, Vol 25, No 1, (Juni 2022), hal 2.

Bahan pelajaran Fikih untuk Madrasah Ibtidaiyah ditekankan pada pengetahuan, dan pembiasaan pelaksanaan hukum Islam merupakan sesuatu yang sederhana dalam ibadah dan perilaku sehari-hari serta sebagai bekal pendidikan berikutnya. Adapun pendidikan untuk Madrasah Tsanawiyah yang merupakan pendalaman dan perluasan bahan kajian dalam kehidupan sehari-hari, Sedangkan untuk Madrasah Aliyah dimaksudkan untuk memberi bekal pengetahuan dan kemampuan mengamalkan ajaran Islam dalam aspek hukum, baik yang berupa ajaran berupa ibadah maupun muamalah. Bahkan kajiannya mencakup hukum-hukum Islam dalam bidang ibadah, jenazah, *muamalah faraid* (hukum waris), *ath'imah* (hukum makan dan minum), dan pokok-pokok ilmu Ushul Fikih. Sebagai lazimnya mata pelajaran Fikih mencakup dimensi pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai keagamaan. Secara garis besar mata pelajaran Fikih terdiri dari tiga dimensi yaitu:

- 1) Dimensi pengetahuan (*knowledge*), yang mencakup bidang ibadah, muamalah, jinayah, Ushul Fikih. Secara terperinci materi pengetahuan Fikih meliputi pengetahuan tentang thaharah,

salat, sujud, dzikir, kuasa, zakat, haji, dan umroh, makan dan minum, binatang halal dan haram, korban, aqiqah, macam-macam muamalah, serta kewajiban terhadap orang sakit, jenazah, pergaulan remaja, jinayat, hudud, mematuhi undang-undang negara syariat Islam, kepemimpinan, memelihara lingkungan dan kesejahteraan sosial.

- 2) Dimensi keterampilan (*skill*), meliputi keterampilan melakukan Thaharah, keterampilan melakukan ibadah itu memilih dan mengkonsumsi makanan dan minuman yang halal, melakukan kegiatan muamalah dengan bersama-sama berdasarkan syariat Islam, memimpin, memelihara lingkungan.
- 3) Dimensi nilai-nilai (*value*), mencakup antara lain penghambaan kepada Allah SWT, penguasaan terhadap nilai religius, disiplin, percaya diri, komitmen, normal dan norma Luhur, nilai keadilan, demokrasi, toleransi, dan kebebasan individu.

b. Fungsi Mata Pelajaran Fikih Di Madrasah

- 1) Penanaman nilai-nilai dan kesadaran beribadah peserta didik kepada Allah SWT

sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat

- 2) Penanaman kebiasaan melaksanakan hukum Islam di kalangan peserta didik dengan ikhlas dan perilaku yang sesuai dengan peraturan yang berlaku di Madrasah dan masyarakat
- 3) Pembentukan kedisiplinan dan rasa tanggung jawab sosial di Madrasah dan masyarakat
- 4) Pengembangan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT serta akhlak mulia peserta didik seoptimal mungkin, yang telah ditanamkan lebih dahulu dalam lingkungan keluarga
- 5) Pembangunan mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui fikih Islam
- 6) Perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan dan pelaksanaan ibadah dalam kehidupan sehari-hari
- 7) Pembekalan bagi peserta didik untuk mendalami hukum islam pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

c. Ruang Lingkup Materi Pembelajaran Fiqih

1) Hubungan manusia dengan Allah SWT

Hubungan manusia dengan Allah Swt. meliputi materi: Shalat, syahadat, puasa, zakat, haji, Aqiqah, sedekah, zakat, infak, wakaf, Kurban.

2) Hubungan manusia dengan sesama manusia

Bidang ini meliputi: muamalah, munakahat, penyelenggaraan jenazah dan Takziah, warisan, jinayat, jual beli, pinjam meminjam

3) Hubungan manusia dengan alam dan lingkungan

Bidang ini mencakup materi: memelihara kelestarian alam dan lingkungan, dampak kerusakan lingkungan alam terhadap kehidupan, makanan dan minuman yang halal dan haram, binatang sembelihan dan ketentuannya.

## **B. Penelitian Relevan**

1. Amalia Dwi Cahyani, 2021 yang berjudul: “Analisis minat belajar siswa dalam pembelajaran guru Praktek Kerja Lapangan (PKL) mata pelajaran Fikih di Ma Al-Maarif Singosari Malang”. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1). Untuk mengetahui proses belajar siswa dalam pembelajaran guru PKL mata pelajaran Fikih di MA Al-Maarif Singosari, 2). Untuk mengetahui minat belajar siswa dalam pembelajaran guru PKL mata pelajaran Fikih di MA Al-Maarif Singosari, 3). Untuk mengetahui implikasi dari belajar siswa dalam pembelajaran guru PKL mata pelajaran Fikih di MA Al-Maarif Singosari.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1). Siswa sering kali tidak menghiraukan tugas/Pekerjaan Rumah (PR) dari guru mata pelajaran itu sendiri atau guru PKL. Selain itu siswa juga lebih memperhatikan guru mata pelajaran Fikih dari pada guru PKL . guru PKL harus lebih berusaha mencari cara bagaimana untuk menarik perhatian siswa pada saat mengajar. Karena guru PKL kedepanya juga akan menjadi guru. 2). Ketika proses belajar mengajar guru PKL kurang menarik sehingga siswa lebih memilih untuk tidur pada saat belajar berlangsung. Guru PKL juga kurang aktif hanya tetap berada didepan meja guru saja, kurang melakukan pendekatan antara guru dan siswa. 3). Dengan hilangnya

minat belajar siswa guru hendaknya memotivasi siswanya sehingga rasa semangat belajar itu muncul kembali dalam diri siswa. Selain itu, hilangnya minat belajar siswa tentunya selalu ada implikasinya. Kenapa siswa tersebut bisa kehilangan minat untuk belajar, dan apa alasan dari siswa tersebut. Disitulah guru akan melakukan pengamatan, pendekatan, kemudian siswa akan ditanya hal-hal apa saja yang mempengaruhi siswa sampai terjadi hilangnya minat belajar, dari dampak negatif dan positif. Dan setelah itu guru akan menganalisis siswa tersebut juga memberikan motivasi terhadap siswa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis adakan yaitu sama-sama menganalisis minat belajar dalam mata pelajaran Fikih dan metode penelitiannya. Perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya. Penelitian ini meneliti tentang minat belajar dalam pembelajaran guru PKL sedangkan penelitian yang akan diteliti menggunakan media pembelajaran *PowerPoint*.

2. Abdul Halim Marpaung, 2022. Yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Bergambar dan *PowerPoint* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di MTS Madinatussalam Percut Sei Tuan. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1. Untuk menganalisis minat belajar siswa

setelah menggunakan media bergambar pada mata pelajaran Fikih di MTs Madinatussalam. 2. Untuk menganalisis minat belajar siswa setelah menggunakan media *PowerPoint* pada mata pelajaran Fikih di MTs Madinatussalam. 3. Untuk menganalisis minat belajar siswa antara penggunaan media bergambar dengan *PowerPoint* pada mata pelajaran Fikih MTs Madinatussalam.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa dengan menggunakan Media bergambar pada mata pelajaran Fikih di MTs Madinatussalam dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata 28.8500, dengan jumlah responden sebanyak 20 siswa pada kelas VII A. Dan analisis data yang diperoleh menunjukkan bahwa minat belajar siswa dengan menggunakan Media *PowerPoint* pada mata pelajaran Fikih di MTs Madinatussalam dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata 22.1111, dengan jumlah responden sebanyak 18 siswa pada kelas VII B.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti ialah terletak pada metode penelitian dan jenjang sekolah yang diteliti. Persamaannya terletak pada media pembelajaran dan mata pelajaran yang dipilih.

3. Deisy Supit, 2021. Yang berjudul: "Penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* dan minat belajar siswa kelas

VI Sekolah Dasar Advent UNKLAB?”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa ada hubungan berbeda dalam penggunaan media *PowerPoint* dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Hasil penelitian ini yaitu tingkat minat belajar siswa dalam belajar IPS tinggi, mengikuti dan memperhatikan pelajaran di kelas dengan sungguh-sungguh dimana nilai rata-rata = 3.78, memakai *PowerPoint* dan mengadakan diskusi dengan teman-teman untuk membahas materi pelajaran IPS nilai rata-rata 3.76 dan Apa yang telah di ajarkan di sekolah, akan saya pelajari kembali ketika berada dirumah nilai rata-rata 3.60. Dengan kata lain minat atau keinginan belajar dalam mata pelajaran IPS siswa tinggi. Dari hasil ini dapat di interpretasikan bahwa ada kaitan yang beda gunanya media *PowerPoint* dalam pembelajaran serta minat belajar. Dengan digunakannya media dalam kelas maka terlihat lebih baik dalam minat siswa terlebih dalam mengajari lmu pengetahuan sosial dalam pembelajaran di kelas terbukti sangat efektif sehingga bisa menarik perhatian siswa belajar.

Perbedaan pada penelitian ini terletak pada metode penelitian yang digunakan, mata pelajaran yang dipilih dan tingkat kelas yang berbeda. Persamaannya yaitu

menganalisis minat belajar siswa dengan media *PowerPoint*.

4. Muhammad Mukhorrobin, 2021. Yang berjudul: "Pengaruh metode role playing terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus". Penelitian ini bertujuan untuk 1). Untuk mengetahui pengaruh metode role playing terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus, 2). Untuk mengetahui efektivitas metode role playing terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) berdasarkan hasil uji Independent Sample T-test nilai post test pada bagian Equal variances assumed diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$ , maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji Independent Sample T-test dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode pembelajaran role playing terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas XI MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus, (2) berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk

kelas eksperimen (metode role playing) adalah sebesar 58.1865 atau 58.2% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 10% dan maksimal 91.30%. Sementara N-gain score untuk kelas kontrol (metode konvensional diskusi) adalah sebesar 19.4827 atau 19.5% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 00% dan maksimal 50.00%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode role playing (kelas eksperimen) cukup efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih pada siswa kelas XI MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus. Sementara penggunaan metode konvensional yaitu metode diskusi (kelas kontrol) tidak efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih pada siswa kelas XI MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

Perbedaan pada penelitian ini ialah terletak pada metode penelitian, dan juga penelitian ini membahas metode role playing sedangkan penelitian yang akan diteliti tentang media pembelajaran PowerPoint. Dan juga jenjang sekolah yang dipilih itu berbeda. Persamaan nya hanya pada minat belajar dan mata pelajaran.

5. Mayang Ayu Sunami, 2021. Yang berjudul: "Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis

zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini untuk melihat apakah ada pengaruh minat belajarpeserta didik terhadap penggunaan video animasi dan apakah ada pengaruh peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran video animasi.

Hasil dari penelitian ini adalah hasil belajar menggunakan media pembelajaran video animasi mengalami peningkatan yang sangat baik dari sebelumnya sedangkan penggunaan media yang digunakan guru nilai belajar IPA tetap sama dari sebelumnya karena dilihat selama penelitian siswa kurang aktif dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran video animasi. Penggunaan video animasi membuat minat belajar siswa, dari yang memperhatikan video dan aktif di dalam kelas kemudian mempengaruhi nilai IPA siswa-siswi kelas VA dan VB SDN Kalisari 01, sehingga berdampak baik untuk meningkatkan minat belajar, meningkatkan hasil belajar dari sebelumnya dan sangat membantu dalam pembelajaran secara jarak jauh yang memudahkan membagikan materi pembelajaran dan bias digunakan kapan saja saat dibutuhkan.

Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti ialah terletak pada media pembelajaran dan

juga pada metode penelitian yang penulis gunakan. Selain itu fokus penelitian pada mata pelajaran juga berbeda.

Tabel 2.1 : Hasil Penelitian Yang Relevan

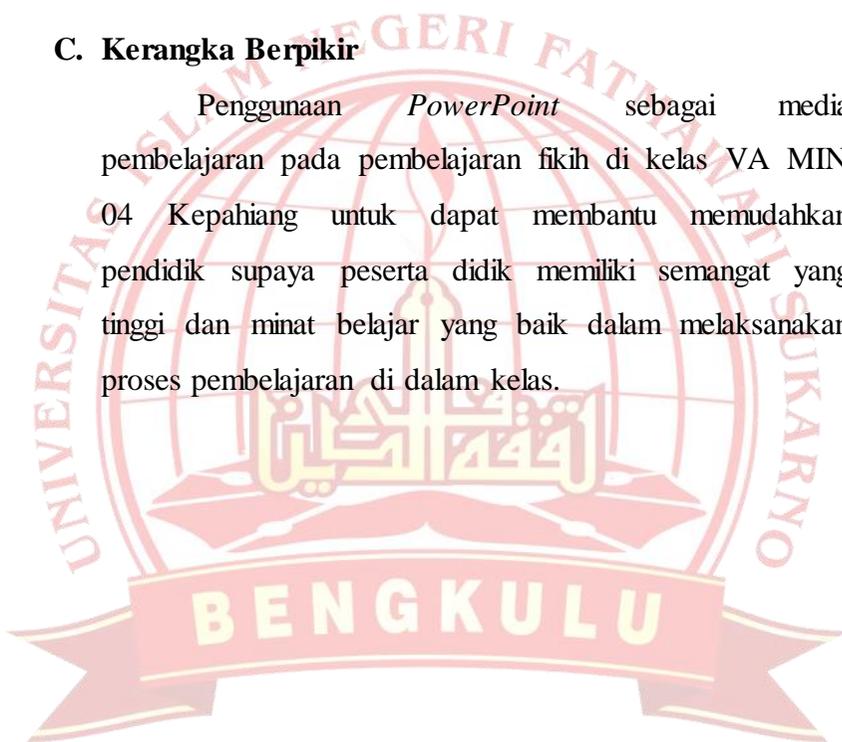
No	Nama dan judul skripsi	Persamaan	Perbedaan
1	Amalia Dwi Cahyani, 2021 yang berjudul: “Analisis minat belajar siswa dalam pembelajaran guru Praktek Kerja Lapangan (PKL) mata pelajaran Fiqih di Ma Al-Maarif Singosari Malang”	Sama-sama menganalisis minat belajar dan sama-sama mata pelajaran fikih	Minat belajar pada pembelajaran guru PKL
2	Abdul Halim Marpaung, 2022. Yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Bergambar dan <i>PowerPoint</i> terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTS	Media pembelajaran dan mata pelajaran fikih	Metode penelitian dan jenjang sekolah

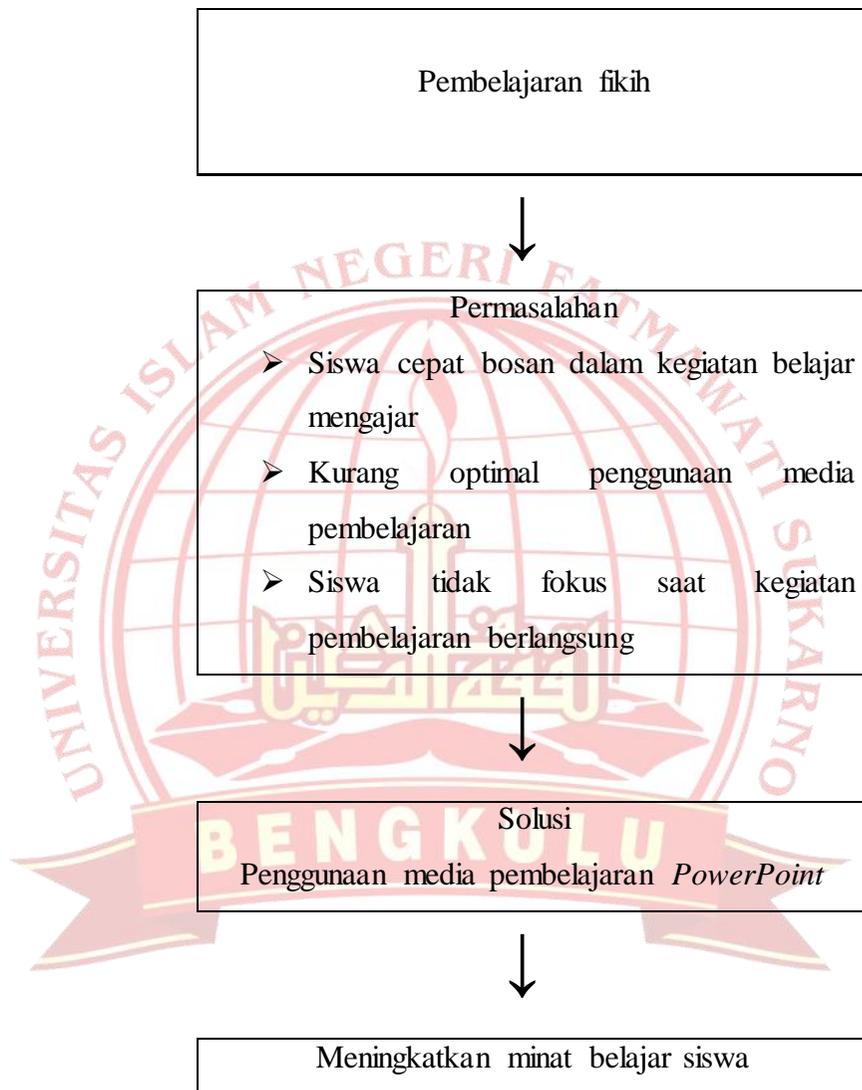
	Madinatussalam Percut Sei Tuan”		
3	Deisy Supit, 2021. Yang berjudul: “Penggunaan media pembelajaran <i>PowerPoint</i> dan minat belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar Advent UNKLAB”	Penggunaan media <i>PowerPoint</i> dan minat belajar	Metode penelitian dan mata pelajaran yang berbeda
4	Muhammad Mukhorrobin, 2021. Yang berjudul: “Pengaruh metode role playing terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di MA NU Ma’arif Kaliwungu Kudus”	Minat belajar dan mata pelajaran fikih	Penggunaan metode role playing, metode penelitian dan jenjang sekolah
5	Mayang Ayu Sunami, 2021. Yang berjudul: “Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap	Mencari hasil tentang minat belajar	Metode penelitian, media pembelajaran, mata pelajaran

	minat dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa Sekolah Dasar”		
--	--	--	--

### C. Kerangka Berpikir

Penggunaan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran pada pembelajaran fikih di kelas VA MIN 04 Kepahiang untuk dapat membantu memudahkan pendidik supaya peserta didik memiliki semangat yang tinggi dan minat belajar yang baik dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas.





Gambar 2.1 : Kerangka Berpikir