

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Media Digital

a. Pengertian Media Digital

Media digital adalah segala bentuk media yang menggunakan teknologi digital sebagai sarana dalam menyampaikan informasi, pesan, maupun pengetahuan kepada khalayak. Dalam dunia pendidikan, media digital telah menjadi komponen penting dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel. Media ini mencakup berbagai platform dan perangkat seperti komputer, smartphone, internet, aplikasi pembelajaran, video, audio, serta perangkat lunak edukatif lainnya.

Menurut Arsyad, media digital merupakan perluasan dari media pembelajaran konvensional yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menyampaikan materi pelajaran dengan lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. (Arsyad Arsyad, 2020: 152) Sifat media digital

yang interaktif dan multimedia menjadikannya lebih unggul dibandingkan media cetak atau konvensional, karena mampu menggabungkan teks, gambar, suara, dan video dalam satu kesatuan utuh yang mendukung proses pemahaman siswa.

Lebih lanjut, media digital tidak hanya berperan sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Interaksi yang diciptakan melalui media digital membuat siswa lebih termotivasi dan tertarik untuk mengeksplorasi materi yang diberikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Munir (2020: 60), yang menyatakan bahwa media digital memberikan peluang kepada siswa untuk belajar secara mandiri, mengakses berbagai sumber pembelajaran global, serta membangun kreativitas dan kemandirian belajar mereka. (Munir, 2020: 61)

Selain itu, media digital juga memungkinkan adanya pembelajaran yang bersifat adaptif dan personalisasi.

Artinya, materi atau konten pembelajaran dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan belajar masing-masing siswa. Ini sangat penting dalam konteks pendidikan modern yang mengedepankan pendekatan student-centered learning. Menurut Pranoto, media digital memungkinkan guru untuk memantau perkembangan siswa secara real-time dan menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan hasil yang diperoleh dari media digital tersebut. (Yudha Pranoto, 2021: 2)

Namun, untuk dapat berfungsi secara optimal dalam proses pembelajaran, penggunaan media digital harus didukung oleh infrastruktur teknologi yang memadai, pelatihan guru yang berkelanjutan, serta kesiapan siswa dalam mengakses dan mengoperasikan teknologi. Dengan demikian, media digital akan menjadi alat yang tidak hanya mempermudah, tetapi juga meningkatkan kualitas dan efektivitas pendidikan secara menyeluruh.

b. Tujuan Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran

Penggunaan media digital dalam pembelajaran saat ini telah menjadi bagian penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana yang mampu mengoptimalkan berbagai aspek pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi digital, tujuan-tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih efektif, efisien, dan menarik bagi siswa. Berikut ini beberapa tujuan utama penggunaan media digital dalam pembelajaran beserta penjelasan mendalamnya: (Suryani, 2021: 96)

1) Meningkatkan efektivitas pembelajaran

Media digital memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara lebih visual dan interaktif, sehingga konsep yang sulit bisa lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan video, animasi, dan presentasi multimedia membantu siswa menangkap inti pelajaran dengan cara yang lebih menarik daripada metode

konvensional. Selain itu, media digital juga mempermudah guru dalam mengatur tempo pembelajaran sehingga sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

2) Memperluas akses informasi

Dengan adanya media digital, siswa tidak lagi tergantung pada buku teks atau materi yang disampaikan di kelas saja. Mereka dapat mengakses berbagai sumber belajar dari internet, perpustakaan digital, video tutorial, dan aplikasi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Hal ini membuka peluang pembelajaran yang lebih luas dan mendalam, sekaligus mendorong siswa untuk lebih mandiri dalam mencari dan mengembangkan pengetahuan mereka.

3) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar

Media digital yang dilengkapi dengan fitur visual menarik seperti animasi, video, dan game edukatif dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran bagi siswa. Ketika siswa merasa pembelajaran menyenangkan dan

interaktif, mereka lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dan mengulang materi secara mandiri. Motivasi yang tinggi ini berpengaruh positif pada hasil belajar dan membantu siswa mengatasi rasa bosan yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional.

4) Mendukung pembelajaran mandiri

Media digital memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Siswa yang cepat menangkap materi dapat melanjutkan ke topik berikutnya, sementara siswa yang membutuhkan waktu lebih dapat mengulang kembali materi tanpa tekanan. Hal ini mendukung prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa dan membantu mengakomodasi perbedaan kemampuan serta kebutuhan belajar individu.

5) Meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa

Berbeda dengan metode pembelajaran tradisional yang cenderung pasif, media digital memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara aktif melalui fitur-fitur

seperti kuis online, forum diskusi, polling, dan tugas berbasis aplikasi. Keterlibatan aktif ini tidak hanya membuat siswa lebih fokus, tetapi juga mendorong kolaborasi dan diskusi yang membantu pemahaman konsep secara lebih mendalam. Selain itu, guru dapat memantau keterlibatan siswa secara real-time dan memberikan umpan balik yang cepat.

c. Manfaat Media Digital dalam Dunia Pendidikan

Media digital memiliki peran yang sangat signifikan dalam menunjang berbagai aspek dalam proses pembelajaran. Kehadiran media digital tidak hanya menjadi pelengkap dalam kegiatan belajar mengajar, tetapi telah bertransformasi menjadi komponen esensial dalam membentuk lingkungan pembelajaran yang adaptif, inklusif, dan responsif terhadap tantangan zaman. Manfaat media digital dalam dunia pendidikan dapat dilihat dari berbagai dimensi, antara lain: (Munir, 2020: 65)

1) Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

Media digital memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Melalui tampilan visual, audio, dan animasi, siswa dapat memahami konsep yang abstrak dengan lebih konkret. Hal ini berkontribusi langsung terhadap peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Penggunaan media digital yang tepat dapat memperkaya pengalaman belajar dan menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan menyenangkan. Selain itu, media digital juga membantu menjangkau berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik.

2) Mendukung Pembelajaran Mandiri dan Fleksibel

Dengan media digital, siswa memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri di mana saja dan kapan saja, sesuai dengan ritme belajar mereka masing-masing. Akses ke sumber belajar tidak lagi terbatas pada ruang kelas, karena berbagai platform pembelajaran daring dan

aplikasi edukatif dapat diakses melalui perangkat digital. Pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan tidak terikat oleh waktu dan tempat. Menurut Sungkono, hal ini membantu siswa untuk mengembangkan tanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri, meningkatkan motivasi intrinsik, dan memperkuat kemandirian belajar⁶.

3) Mempermudah Evaluasi dan Analisis Hasil Belajar

Media digital memungkinkan guru melakukan evaluasi secara cepat dan akurat. Melalui aplikasi seperti *Google Forms*, *Quizizz*, dan lainnya, guru dapat memberikan kuis atau tugas yang hasilnya langsung dapat dianalisis secara otomatis. Hal ini tidak hanya menghemat waktu, tetapi juga membantu guru dalam mengambil keputusan pedagogis berbasis data. Seperti dijelaskan oleh Pranoto, kemampuan media digital dalam mengelola dan menyajikan data hasil belajar sangat mendukung pendekatan pembelajaran berbasis asesmen.

4) Menumbuhkan Kolaborasi dan Komunikasi

Media digital juga membuka ruang kolaborasi antara siswa, maupun antara guru dan siswa. *Platform* seperti *Google Classroom*, *Padlet*, dan forum diskusi daring memungkinkan terjadinya komunikasi yang aktif dan konstruktif. Siswa dapat berbagi ide, berdiskusi, dan bekerja sama dalam proyek kelompok secara daring. Ini mendorong keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (4C). Media digital mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dan mengembangkan kemampuan sosial mereka di dunia maya.

5) Mendorong Inovasi dan Kreativitas Guru

Media digital juga menjadi sarana bagi guru untuk berinovasi dalam merancang pembelajaran. Guru dapat menciptakan konten pembelajaran seperti video pembelajaran, *podcast* edukatif, infografis, hingga modul interaktif. Kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital dapat meningkatkan ketertarikan siswa

terhadap materi pelajaran dan menjadikan pembelajaran tidak monoton. Hal ini sejalan dengan pernyataan Wibowo, bahwa media digital mendukung guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik generasi digital saat ini.

d. Efektivitas Media Digital dalam Proses Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan bagian penting dalam siklus proses pendidikan, yang berfungsi untuk menilai pencapaian kompetensi siswa, efektivitas pembelajaran, serta menjadi dasar dalam pengambilan keputusan pedagogis. Dalam era digital saat ini, media digital menjadi instrumen yang sangat efektif dalam menunjang proses evaluasi pembelajaran. Efektivitas tersebut dapat ditinjau dari berbagai aspek, baik dari segi efisiensi waktu, keakuratan data, keterlibatan siswa, hingga kemampuan memberikan umpan balik secara cepat dan real-time. (Yudha Pranoto, 2021: 3)

1) Efisiensi dan Kemudahan Penggunaan

Salah satu indikator efektivitas media digital dalam evaluasi adalah efisiensi prosesnya. Dengan menggunakan platform seperti *Google Forms*, *Quizizz*, atau *Kahoot!*, guru dapat menyusun soal dengan cepat, mengirimkannya kepada siswa secara daring, dan mendapatkan hasilnya secara otomatis. Hal ini menghemat waktu guru dalam melakukan penilaian secara manual dan memberikan keleluasaan untuk melakukan evaluasi kapan pun dan di mana pun. Hasil evaluasi dapat diunduh dalam bentuk spreadsheet yang rapi dan mudah dianalisis lebih lanjut. Menurut Damayanti, penggunaan media digital dalam evaluasi memberikan keuntungan signifikan dalam mengurangi beban administratif guru

2) Keakuratan dan Objektivitas Penilaian

Media digital memungkinkan pemberian skor secara otomatis, terutama pada soal pilihan ganda, benar-salah, dan isian singkat. Ini mengurangi kemungkinan

kesalahan penilaian dan meningkatkan objektivitas karena hasil dikalkulasi oleh sistem, bukan berdasarkan penilaian subjektif guru. Hal ini sangat membantu dalam menjaga keadilan dan transparansi proses penilaian. Guru juga bisa membandingkan hasil antar siswa dengan mudah dan melihat distribusi nilai dalam bentuk grafik yang disediakan oleh aplikasi digital tersebut. Pranoto, menegaskan bahwa penggunaan media digital dapat mengurangi bias evaluasi dan meningkatkan keakuratan data hasil belajar.

3) Umpan Balik Real-Time dan Refleksi Siswa

Media digital memberikan ruang bagi siswa untuk memperoleh umpan balik secara langsung setelah menyelesaikan evaluasi. Misalnya, Google Forms memungkinkan hasil skor dan jawaban benar ditampilkan segera setelah siswa mengirimkan kuis. Umpan balik ini mendorong siswa untuk merefleksikan pemahamannya secara instan, serta mengetahui area yang masih perlu ditingkatkan. Hal ini berdampak positif

terhadap proses belajar berkelanjutan (*continuous learning*) yang menjadi karakteristik utama pembelajaran abad 21. (Siti Yuliani, 2020: 56)

4) Meningkatkan Partisipasi dan Keterlibatan Siswa

Media digital, terutama yang berbasis game atau kuis interaktif seperti *Quizizz* dan *Kahoot!*, mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti evaluasi. Suasana kuis yang kompetitif namun menyenangkan membuat siswa tidak merasa tertekan seperti pada tes konvensional. Dengan demikian, evaluasi berubah menjadi pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Bentuk evaluasi digital yang menyenangkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih positif dan mengurangi kecemasan akademik siswa.

5) Fleksibilitas Format Evaluasi

Media digital mendukung berbagai format soal, mulai dari pilihan ganda, isian singkat, skala likert, hingga unggahan file tugas. Ini memungkinkan guru

untuk menyusun instrumen evaluasi yang lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik materi pelajaran maupun kemampuan berpikir siswa. Bahkan, dalam evaluasi keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), guru bisa menyisipkan soal berbasis gambar, video, atau kasus-kasus nyata yang dapat dijawab melalui uraian. Seperti yang dikemukakan oleh Maulana, fleksibilitas media digital memungkinkan guru menyelaraskan bentuk evaluasi dengan pendekatan pembelajaran berbasis kompetensi dan konteks nyata. (Arief Maulana, 2020: 102)

6) Mendukung Evaluasi Formatif dan Sumatif Secara Berkelanjutan

Media digital memungkinkan guru untuk melaksanakan evaluasi secara berkala tanpa mengganggu waktu belajar siswa. Evaluasi formatif dapat diberikan dalam bentuk kuis ringan setiap akhir materi, sementara evaluasi sumatif dilakukan pada akhir unit pembelajaran. Data yang terkumpul pun dapat

dimanfaatkan untuk menilai perkembangan siswa secara holistik dan berkelanjutan. Sistem penyimpanan digital seperti Google Drive atau cloud storage lainnya memastikan bahwa data evaluasi tersimpan aman dan mudah diakses kapan pun.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media Digital dalam Pembelajaran

Perkembangan teknologi digital membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan. Media digital kini menjadi salah satu komponen utama yang membantu proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Namun, seperti halnya alat atau metode lain, media digital memiliki keunggulan dan keterbatasan yang perlu diperhatikan agar penggunaannya dapat maksimal dan tepat sasaran.

1) Kelebihan Media Digital dalam Pembelajaran

Media digital menawarkan berbagai manfaat yang sangat mendukung proses pembelajaran di era modern ini. Berikut adalah beberapa kelebihan utama yang dapat

dioptimalkan oleh guru dan siswa: (Hidayat & Sulisty, 2021: 75)

a) Meningkatkan Akses dan Fleksibilitas Belajar

Dengan media digital, pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas dan jam pelajaran. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga belajar menjadi lebih fleksibel. Hal ini memungkinkan pembelajaran mandiri yang sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan masing-masing siswa.

b) Mendorong Kreativitas dan Keterlibatan Aktif

Media digital menyediakan berbagai fitur interaktif seperti video, animasi, dan kuis online yang dapat menarik perhatian siswa. Proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

c) Memudahkan Pembelajaran Berdiferensiasi

Karena media digital menyediakan berbagai format dan jenis konten, guru dapat menyesuaikan

metode pembelajaran dengan gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Hal ini membantu menjangkau semua siswa dengan pendekatan yang lebih personal dan efektif.

d) Mempermudah Proses Evaluasi dan Penilaian

Penggunaan media digital mempermudah guru dalam mengelola evaluasi, mulai dari pembuatan soal, pengumpulan jawaban, hingga pengolahan nilai secara otomatis. Proses penilaian menjadi lebih cepat dan akurat, sehingga guru dapat memberikan tindak lanjut pembelajaran yang tepat.

2) Kekurangan Media Digital dalam Pembelajaran

Meskipun memiliki banyak kelebihan, penggunaan media digital juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan agar tidak menghambat proses belajar: (Hidayat & Sulisty, 2021: 76)

a) Ketergantungan pada Jaringan Internet dan Perangkat

Media digital memerlukan koneksi internet yang stabil dan perangkat elektronik yang memadai. Di daerah

dengan akses internet terbatas, siswa sulit mengikuti pembelajaran berbasis digital secara optimal, sehingga dapat menimbulkan kesenjangan dalam proses belajar.

b) Potensi Distraksi dan Penurunan Konsentrasi

Perangkat digital bisa menjadi sumber gangguan karena siswa bisa tergoda membuka aplikasi lain yang tidak berhubungan dengan pembelajaran. Hal ini dapat menurunkan fokus dan efektivitas belajar jika tidak dikelola dengan baik.

c) Minimnya Interaksi Sosial

Pembelajaran dengan media digital cenderung lebih individual dan kurang melibatkan interaksi langsung antar siswa dan guru. Kekurangan komunikasi tatap muka ini dapat mengurangi pengembangan kemampuan sosial dan keterampilan komunikasi siswa.

d) Rendahnya Literasi Digital di Kalangan Guru dan Siswa

Tidak semua guru dan siswa memiliki kemampuan yang cukup dalam menggunakan teknologi digital. Kurangnya pemahaman ini dapat menjadi penghambat

pelaksanaan pembelajaran berbasis media digital secara efektif dan efisien.

f. Langkah-Langkah Penerapan Media Digital dalam Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan modern, penggunaan media digital menjadi keharusan yang tidak terelakkan. Namun, untuk menjamin keberhasilan dan efektivitas penggunaannya, guru perlu memahami dan menerapkan langkah-langkah yang sistematis. Proses ini tidak hanya menyangkut pemilihan media, tetapi juga perencanaan hingga evaluasi akhir. Berikut adalah langkah-langkah utama yang perlu dilakukan: (Siti Hasanah, 2020: 269)

1) Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran

Langkah pertama yang penting dilakukan guru adalah menentukan secara jelas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan ini akan menjadi dasar dalam memilih jenis media digital yang relevan. Misalnya, jika tujuan pembelajaran adalah meningkatkan pemahaman konsep secara visual, maka media seperti animasi atau

video pembelajaran dapat digunakan. Tujuan pembelajaran yang jelas akan membantu proses seleksi media agar tepat guna dan tidak keluar dari konteks pembelajaran.

2) Memilih Media Digital yang Tepat

Setelah menetapkan tujuan, guru perlu memilih media digital yang sesuai. Media ini bisa berupa video interaktif, *Google Forms*, *Canva*, *e-book*, kuis daring, hingga aplikasi pembelajaran seperti *Kahoot* atau *Quizizz*. Pemilihan media harus mempertimbangkan aksesibilitas siswa, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan materi pelajaran. Tidak semua media cocok untuk semua jenis materi, oleh karena itu pemilihan ini memerlukan pertimbangan pedagogis dan teknologis.

3) Menyusun Perencanaan Pembelajaran Berbasis Digital

Langkah selanjutnya adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan penggunaan media digital. Guru harus menentukan

kapan dan bagaimana media akan digunakan selama pembelajaran, serta metode yang digunakan untuk mengukur hasil belajar. Dalam perencanaan ini juga perlu ditentukan apakah pembelajaran dilakukan secara daring, luring, atau blended learning, agar media digital dapat diintegrasikan dengan baik.

4) Melaksanakan Pembelajaran dengan Bantuan Media

Digital

Pada tahap ini, guru mulai mengimplementasikan media digital dalam proses belajar-mengajar. Guru harus memastikan semua siswa dapat mengakses dan memahami media yang digunakan. Selain itu, guru juga harus aktif memberikan bimbingan, memantau keterlibatan siswa, dan mendorong interaksi aktif. Keberhasilan pelaksanaan ini sangat bergantung pada kesiapan teknis dan kesiapan guru maupun siswa dalam beradaptasi dengan teknologi.

5) Melakukan Evaluasi dan Refleksi

Langkah terakhir adalah mengevaluasi efektivitas media digital yang digunakan. Evaluasi dapat dilakukan dengan melihat hasil belajar siswa, partisipasi, serta feedback dari siswa. Selain itu, guru juga perlu melakukan refleksi pribadi mengenai kelebihan dan kekurangan media yang digunakan, serta sejauh mana media tersebut mendukung tujuan pembelajaran. Hasil evaluasi ini dapat digunakan untuk memperbaiki strategi pembelajaran berikutnya.

2. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Media pembelajaran yaitu salah satu sumber belajar yang tersedia. Ada berbagai jenis media, dari media sederhana seperti kartu hingga media yang lebih modern seperti komputer, internet, telepon seluler, LCD, televisi, dan VCD (Sadiman, 2018: 56). Secara umum media dalam proses pembelajaran mempunyai kelebihan yaitu mendorong terjadinya interaksi antara guru dan siswa,

merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan minat belajar siswa, serta mendorong kegiatan belajar menjadi lebih aktif (Yakin dan Ainol 2021: 114). Dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat penunjang berisi bahan-bahan pembelajaran yang dipergunakan pendidik dalam proses belajar dengan tujuan agar pembelajaran lebih menarik bagi siswa. (Ita Dwi Cahyani, dkk, 2024: 506)

Media pembelajaran audio visual adalah alat yang dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan kemampuan indra penglihatan dan pendengaran peserta didik. Keterlibatan kedua indra ini secara bersamaan membuat penggunaan media tersebut efektif dalam konteks pembelajaran (Sudarmawan, et al., 2020: 51). Media audio visual merupakan media yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan, mengaktifkan kedua indra secara bersamaan (Wahyu, 2018: 201). Dalam kegiatan pembelajaran, media audio visual menggabungkan penglihatan juga suara serta menawarkan pendekatan yang

lebih beragam dari sekedar komunikasi verbal. Contoh media tersebut antara lain film, acara televisi, pertunjukan teater, video di platform YouTube, serta pembacaan puisi dan adaptasi musik. Dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran audio visual adalah suatu alat yang dipergunakan dalam kegiatan belajar berdasarkan penglihatan dan suara, dan penggunaannya memerlukan jenis komunikasi yang berbeda-beda.

b. Karakteristik Media Audio Visual

Pembelajaran menggunakan teknologi audio visual adalah satu cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Arsyad, mengemukakan bahwa media audio visual memiliki karakteristik sebagai berikut: (Tahan dan Harlinda Sofyan, 2020: 42).

- 1) Mengatasi jarak dan waktu
- 2) Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis ddalam waktu singkat

- 3) Dapat membawa siswa berpetualang
- 4) Dapat digunakan secara berulang
- 5) Pesan yang disampaikan mudah diingat
- 6) Mengembangkan daya pikir anak
- 7) Mengembangkan imajinasi
- 8) Memperjelas hal-hal yang abstrak
- 9) Berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realita sosial yang akan dibahas di kelas
- 10) Mampu berperan sebagai storyteller yang dapat memancing kreativitas anak.

c. Fungsi dan Manfaat Media Audio-Visual

Penggunaan media sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, hal ini dikarenakan media memiliki fungsi dan manfaat yang secara langsung dan tidak langsung dapat mempengaruhi keinginan, minat, motivasi dan atensi siswa dalam proses belajar. Dale mengemukakan bahwa bahan-bahan audio-

visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pengajaran didalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami siswa dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya.

(Asra Sumiati, 2020: 72)

Selain memiliki berbagai manfaat praktis, media pembelajaran juga memiliki banyak fungsi, diantaranya sebagai berikut: (Rizky Ananda, 2021: 23)

1) Media sebagai sumber belajar

Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan suatu komponen dari sistem pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Melalui sebuah media siswa dapat memperoleh informasi yang didapat sesuai kebutuhannya sehingga membentuk pengetahuan baru dalam dirinya.

2) Fungsi semantik

Semantik berkaitan dengan “meaning” atau arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol. Ketika seseorang menemukan kata atau istilah baru maka akan mencari tahu maknanya. Di sinilah alat bantu pendidikan berperan dalam memberikan pemahaman yang benar kepada peserta didik. Berbagai contoh media yang dapat melakukan semantik antara lain kamus, glosarium,

internet, tape, dan televisi. Dalam hal ini media pembelajaran berfungsi untuk mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan belajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti.

3) Fungsi manipulatif

Fungsi manipulatif adalah kemampuan suatu medium untuk menampilkan kembali suatu objek atau peristiwa dengan berbagai cara, tergantung pada kondisi, keadaan, tujuan, dan sasarannya. Manipulasi sering digunakan oleh guru untuk menggambarkan suatu benda yang terlalu besar, terlalu kecil, atau terlalu sulit untuk diakses oleh para siswa karena posisinya yang jauh dan prosesnya yang terlalu lama untuk melakukan observasi dalam waktu yang terbatas. Misalnya, proses metamorfosis kupu-kupu yang tidak memungkinkan diamati secara langsung selama proses pembelajaran, untuk itu dibutuhkan media sebagai penggunaanya yang bisa ditampilkan melalui sebuah gambar atau video.

4) Fungsi fiksatif (daya tangkap atau rekam)

Fungsi fiksatif adalah fungsi yang terkait dengan kemampuan untuk menyimpan dan menampilkan kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi dalam jangka waktu yang lama atau lampau. Artinya, fungsi ini terkait dengan kemampuan merekam (*record*) suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tidak terbatas sehingga jika diperlukan dapat diputar kembali. Objek ini dapat divisualisasikan melalui media teks, visual, audio maupun video

5) Fungsi distributif

Fungsi distributif memiliki dua fungsi didalamnya yaitu mengatasi batas-batas ruang dan waktu. Contoh dari media ini adalah TV, TV memberikan hiburan, informasi dan berbagai pengetahuan yang dapat dilihat oleh orang-orang diberbagai tempat dan kondisi yang berbeda

6) Fungsi psikologis

Dari segi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi (perhatian siswa), fungsi afektif (sikap siswa), fungsi kognitif (pengetahuan), fungsi psikomotorik (keterampilan), fungsi imajinatif dan fungsi motivasi.

d. Jenis Media Audio Visual

M. Basyirudin Usman, mengklasifikasikan ciri utama media pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Bentuk visual itu sendiri dibedakan lagi pada tiga bentuk, yaitu gambar visual, garis (*linear graphic*) dan symbol. Di samping itu juga membedakan media siar (*transmisi*) dan media rekam (*recording*), sehingga terdapat 8 klasifikasi media: (Istifadah dan Eli Faturizkiyah, 2024: 102)

1) Media Audio Visual Gerak

Media audio visual gerak adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan,

serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak.

a) Film

Film atau gambar hidup merupakan gambargambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup

b) Video

Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan dapat bersifat fakta (kejadian/ peristiwa penting, berita), maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun intruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video, namun tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film. Masing-masing memiliki keterbatasan dan kelebihan sendiri.

c) Televisi (TV)

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel dan ruang. Dewasa ini televisi yang dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan dengan mudah dapat dijangkau melalui siaran dari udara ke udara dan dapat dihubungkan melalui satelit.

2) Media Audio Visual Diam

Media audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti:

a) Film bingkai suara (*sound slides*)

Film bingkai adalah suatu film transparan (transparent) berukuran 35 mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2x2 inci terbuat dari kraton atau plastik. Ada program yang selesai dalam satu menit, tapi ada pula yang hingga satu jam atau lebih.

b) Film rangkai suara

Berbeda dengan film bingkai, gambar (frame) pada film rangkai berurutan merupakan satu kesatuan. Ukurannya sama dengan film bingkai, yaitu 35 mm. Jumlah gambar satu rol film rangkai antara 50-75 gambar dengan panjang kurang lebih 100 sampai dengan 130, tergantung pada isi film itu.

e. Tahap-Tahap Penggunaan Media Audio Visual

Alat-alat audio visual baru ada faedahnya kalau yang menggunakannya telah mempunyai ketrampilan yang lebih dari memadai dalam penggunaannya. Ada empat pokok penting dalam cara menggunakan alat-alat audio visual yakni: (Amir Hamzah Sulaeiman, 2023: 50)

1) Persiapan

Penggunaan yang efektif dari alat-alat audio visual menuntut persiapan yang matang. Untuk itu memerlukan langkah-langkah yang tertentu yakni:

a) Pelajari tujuan

b) Persiapkan pelajaran

- c) Pilih dan usahakan alat yang cocok
- d) Berlatihlah menggunakan alat
- e) Periksa tempat

2) Penyajian

Setelah tujuan ditetapkan dan persiapan selesai, kemudian tentukan waktu penyajian. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam penyajian, yakni:

- a) Menyusun kata pendahuluan
- b) Menarik perhatian
- c) Menyatakan tujuan
- d) Menggunakan alat
- e) Mengusahakan penampilan yang bermutu

3) Penerapan

Suatu pelajaran atau informasi tidak ada artinya kalau seseorang tidak dapat menggunakan atau tidak bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menguatkan dasar bagi penerapan itu dapat dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- a) Praktek
- b) Pertanyaan-pertanyaan
- c) Ujian
- d) Diskusi
- e) Kelanjutan

f. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Kelebihan dan kekurangan pasti mempunyai keuntungan dan keterbatasan, begitu pula dengan media audio-visual. Dalam penggunaannya terdapat beberapa kelebihan, antara lain:

- 1) Dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktek, dan lain-lain. Dapat menampilkan tayangan sebagai pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan obyek yang biasanya tidak terlihat
- 2) Dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang.
- 3) Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, media audiovisual dapat menanamkan sikap dan segi-

segi afektif lainnya. Seperti, tayangan kesehatan yang menyajikan proses berjangkitnya penyakit diare yang dapat membuat siswa sadar terhadap pentingnya menjaga kebersihan makanan dan lingkungan.

- 4) Mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- 5) Menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas.
- 6) Dapat digunakan dalam kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen maupun perorangan.
- 7) Dampak mempersingkat gambaran kejadian normal. Misalnya, bagaimana bunga mekar, dimulai dengan kuncup bunga dan diakhiri dengan kuncup yang sudah berbunga.

Berikut ini juga terdapat beberapa keterbatasan yang dimiliki oleh media audio-visual, diantaranya sebagai berikut: (Mutia Syaputri, 2023: 185)

- 1) Dalam pengadaannya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak.
- 2) Pada saat tayangan mulai disajikan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui tayangan tersebut.
- 3) Pada media audio-visual ini terutama video pembelajaran yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali video ini dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

3. Minat Belajar Siswa

a. Pengertian Minat Belajar

Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa inggris yaitu “ interest” yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan hati pada sesuatu), keinginan. Jadi dalam proses belajar siswa harus mempunyai minat atau kesukaan untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk

menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti belajar yang berlangsung. (Wina Sanjaya, 2020: 56)

Minat sendiri mempunyai arti suatu kecenderungan seseorang untuk memusatkan perhatian dan berlaku dengan perasaan senang terhadap orang, situasi, atau kegiatan yang menjadi fokus dari minat tersebut. Pada pembahasan tersebut terdapat suatu pemahaman bahwa di dalam minat ada pemfokusan perhatian, ada upaya untuk menguasai, mengetahui, mendekati, memiliki obyek dengan perasaan senang. (Abdul Rahman Shaleh dan Muhibb Abdul Wahab, 2020: 102) Minat juga merupakan kecenderungan jiwa yang ditandai dengan adanya perhatian terhadap sesuatu objek tertentu. Pada pengertian ini menunjukkan kegiatan yang diminati seseorang, akan diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang. (Slameto, 2020)

Dari beberapa pengertian minat, peneliti menyimpulkan bahwa minat merupakan meningkatkan perhatian, dan memusatkan kegiatan mental individu

terhadap suatu objek yang berkaitan dengan dirinya. Dengan kata lain minat dapat meningkatkan suatu kekuatan atau dorongan individu untuk memusatkan perhatian pada keinginannya.

Sementara itu, belajar diartikan sebagai kemampuan individu berinteraksi dengan lingkungannya dalam upaya mencapai kualitas hidupnya. pemahaman ini menunjukkan bahwa proses belajar diarahkan untuk memperbaiki kehidupan seseorang secara individu maupun kepentingan manusia secara universal. (Noer Rohmah, 2021: 24)

Belajar juga adalah suatu perubahan tingkah laku yang relative menetap yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman atau tingkah laku. Dalam pengertian ini belajar bukan hanya sekedar upaya untuk mengetahui sesuatu, tetapi belajar merupakan proses pengalaman yang mengarah kepada perubahan tingkah laku. Dalam hal ini perubahan tingkah laku sebagai peruses belajar adalah implikasi dan adanya interaksi dengan warga belajar, lingkungannya baik disengaja maupun tanpa disengaja.

Belajar dapat terjadi karena didorong oleh keinginan untuk tahu, keinginan selalu untuk maju, untuk mendapatkan simpati dari orang tua maupun guru dan teman-teman adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan, untuk memperoleh rasa aman serta karena adanya ganjaran atau hukuman. Dengan adanya keinginan tersebut dapat dipastikan bahwa seseorang akan semakin termotivasi untuk selalu melakukan kegiatan belajar. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya. Oleh karena itu, lingkungan perlu diatur sedemikian rupa sehingga timbul reaksi siswa kearah perubahan tingkah laku yang diinginkannya.

Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar pada dasarnya adalah penerima akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat, suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan, yang menunjukkan bahwa siswa

lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu. (Ramayulis, 2020: 62)

Siswa memiliki minat belajar terhadap subjek tersebut cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut. karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi pembelajaran dapat memungkinkan siswa dapat belajar lebih giat dan akhirnya mencapai hasil belajar yang diinginkan.

b. Fungsi Minat dalam Proses Pembelajaran

Menurut M. Chabib Thoha dan Abdul Mukti, fungsi minat adalah sebagai berikut: (Sumadi Suryabrata, 2022: 72)

- 1) Minat mempengaruhi bentuk dan intensitas cita-cita
- 2) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat
- 3) Minat mempengaruhi intensitas prestasi seseorang d.

Minat membawa kepuasan

Oleh karena itu, minat mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik maka peserta didik tersebut tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya. Sedangkan bila bahan pelajaran mampu menarik minat peserta didik maka dengan sendirinya akan mudah untuk dipelajari dan disimpan dalam benak peserta didik karena adanya minat sehingga menambah kegiatan belajar. Seorang peserta didik harus mempunyai minat terhadap pelajaran sehingga akan mendorong peserta didik untuk terus belajar.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu: (Muhibbin Syah, 2020: 21)

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang. Faktor internal yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa diantaranya yaitu:

a) Sikap siswa Sikap merupakan gejala internal berupa kecenderungan untuk merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap benda, orang, dan sebagainya. Sikap siswa yang positif terutama kepada mata pelajaran yang guru sajikan merupakan pertanda awal yang baik bagi kegiatan pembelajaran. Sebaliknya jika sikap negatif siswa terhadap mata pelajaran, maka dapat menimbulkan kesulitan belajar siswa tersebut.

b) Motivasi Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi sangat diperlukan sebab seseorang yang tidak memiliki motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi merupakan faktor pendorong akan adanya minat belajar. Minat belajar seseorang akan semakin tinggi apabila disertai motivasi, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Minat belajar merupakan

perpaduan antara keinginan dan kemauan yang dapat berkembang jika ada motivasi

c) Bakat Menurut Ahmadi dan Supriyono bahwa seseorang akan mudah mempelajari sesuatu jika hal tersebut sesuai dengan bakatnya. Jika anak harus mempelajari sesuatu yang bukan dari bakatnya, maka anak akan mudah bosan, putus asa, dan tidak senang. Melalui bakat seseorang akan memiliki minat belajar.

d) Hobi Hobi bagi setiap orang merupakan salah satu hal yang menyebabkan timbulnya minat belajar, sebagai contoh seseorang yang memiliki hobi terhadap matematika maka secara tidak langsung dalam dirinya timbul minat belajar untuk menekuni ilmu matematika, begitupun dengan hobi yang lainnya, sehingga faktor hobi tidak bisa dipisahkan dari faktor minat belajar.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri seseorang. Adapun faktor eksternal yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa diantaranya adalah:

- a) Lingkungan Lingkungan sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Lingkungan adalah keluarga yang mengasuh dan membesarkan anak, sekolah tempat mendidik, masyarakat tempat bergaul, juga tempat bermain sehari-hari dengan keadaan alam dan iklimnya, flora serta faunanya.
- b) Guru dan strategi pembelajarannya Guru merupakan ujung tombak dari pendidikan di sekolah. Tanpa adanya guru, maka tidak akan terjadi proses belajar mengajar di institusi pendidikan. Seorang guru memiliki tanggung jawab yang sangat berat, bukan hanya mengemban kewajiban di dalam kelas, namun guru juga memegang peran penting di sekolah dan juga masyarakat.
- c) Keluarga Keluarga merupakan pendidikan informal yang diakui dalam dunia pendidikan. Keluarga merupakan fondasi awal akan seperti apa pribadi anak akan terbentuk dan itu juga akan sangat berpengaruh pada pola pikir serta proses belajar anak.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini didukung dengan beberapa penelitian sebelumnya yang relevan diantaranya:

1. Dian Syafitri (2025: 386) “Efektivitas Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar”

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sarana pembelajaran digital seperti aplikasi interaktif, konten multimedia, dan platform pembelajaran virtual realiti dalam meningkatkan minat siswa sekolah dasar dalam belajar. Dan ditandai dengan siswa menjadi lebih meningkat terlibat dan terfokus pada proses pembelajaran. Kesesuaian dengan karakteristik siswa, pendampingan guru, dan integrasi yang tepat dalam kurikulum pembelajaran ada faktor yang efektivitas yang berdampak pada metode tersebut.

2. Raysa Sabihusn, dkk (2022: 541) “Peran Media Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar”

Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan teknik studi pustaka. Dari penerapan metode penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa penggunaan media pembelajaran yang mencakup media visual, audio, audio-visual, serta multimedia dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memungkinkan pemahaman materi yang lebih baik, melibatkan siswa dalam proses belajar, serta membantu siswa lebih memahami konsep-konsep yang diajarkan. Media belajar ini tidak hanya menguntungkan bagi siswa, tetapi juga memberikan manfaat bagi pengajar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Riska Kalidya Alga, dkk, (2023: 200), "Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital: Meningkatkan Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar Melalui Presentasi Interaktif dan Video Animasi"

Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentasi interaktif mampu memotivasi siswa melalui visual yang dinamis dan interaktif, seperti animasi dan kuis langsung.

Video animasi juga membantu menyederhanakan konsep abstrak, seperti sejarah dan geografi, sehingga lebih mudah dipahami. Temuan penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran digital tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka secara keseluruhan. Pembelajaran berbasis media digital menunjukkan peningkatan hasil belajar dan motivasi dibandingkan dengan metode konvensional. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan pengembangan media pembelajaran digital lebih lanjut untuk mendukung pembelajaran lintas disiplin, sekaligus mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era globalisasi. Studi ini menekankan pentingnya integrasi teknologi digital dalam kurikulum pendidikan dasar guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan relevan. Penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan dan apabila terdapat kekeliruan dalam penulisan kami mohon maaf.

4. Hiksian Damaraharjo, dkk, (2024: 289) “Pengaruh Penggunaan Media Belajar Digital Terhadap Minat Belajar Pada Siswa SD Al Azhar Primer Jakarta”

Berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh, dapat diambil beberapa kesimpulan penting: 1. Penggunaan media belajar digital memiliki dampak positif terhadap minat belajar siswa. Interaktivitas, visualisasi yang menarik, dan kemudahan akses menjadi faktor utama yang meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. 2. Siswa menganggap media belajar digital sebagai alat yang efektif dan bermanfaat dalam memahami materi pelajaran. Mereka merasakan keberagaman konten dan kemudahan akses sebagai faktor yang meningkatkan kepercayaan mereka terhadap media tersebut sebagai sarana pembelajaran yang efektif. 3. Media belajar digital juga memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui pengalaman belajar yang interaktif dan personal, siswa merasa lebih termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran.

5. Arsal Mursalina (2024: vi) “Penggunaan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia di Kelas IV SD Negeri 61 Banda Aceh”

Analisis data menunjukkan distribusi normal pada uji normalitas (sig. Pretest 0,100 dan posttest 0,069). Uji hipotesis menggunakan uji-t dengan derajat kebebasan 24 dan signifikansi $\alpha = 0,05$ menunjukkan $t_{hitung} (127,98) > t_{tabel} (1,711)$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dapat di simpulkan bahwa, berdasarkan presentase lembar observasi minat belajar siswa menunjukkan 87,5% dalam kategori “sangat baik” dan angket minat belajar siswa sebesar 84,08% kategori “Sangat tinggi”. Jadi, dengan demikian penggunaan Media Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SDN 61 Banda Aceh. Adapun saran dalam penelitian ini adalah agar penggunaan media wordwall ini dapat di terapkan pada kelas lainnya dengan menyesuaikan dan memperhatikan

kebutuhan belajar peserta didik. Karena dengan menggunakan media wordwall ini, proses pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dan membantu peserta didik lebih aktif pada saat proses pembelajaran dan dapat di kombinasikan dengan model pembelajaran variatif.

6. Nur Fitri (2018: 62) Penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V MI Raudlatusshibyan NW Belencong, menggunakan metode kualitatif deskriptif.

Dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media audio visual sangatlah efektif dalam pembelajaran menyimak Bahasa Indonesia. Hasil akhir dari pembelajaran menunjukkan rata-rata nilai yang diperoleh cukup memuaskan. Pembelajaran menggunakan media audio visual ini juga dapat menarik perhatian Peserta Didik ataupun membantu Peserta Didik dalam memahami materi pembelajaran.

7. Fransiska (2020: 23) setelah penulis melakukan pengamatan dengan hasil yang diperoleh selama penyusunan penelitian lapangan, maka penulis dapat menyimpulkan pada intinya, implementasi media audio visual dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri 39 Talang Baru Kabupaten Lebong, mendorong semangat siswa, membentuk suasana belajar tidak membosankan, memudahkan siswa agar mengerti dengan materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran IPS. Dan juga mengembangkan media pembelajaran audio visualnya, hal tersebut guru harus memperhatikan beberapa aspek seperti kejelasan informasi dan konten yang tersaji di dalam media pembelajaran tersebut. Sebaiknya media yang digunakan tidak memicu terjadinya kesalahan konsep, dan media tersebut mudah digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukannya di kelas. Media yang ada di sekolah perlu dilengkapi demi kelancaran pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media audio visual dalam

pembelajaran, agar proses dan tujuan pembelajaran dapat terpenuhi dengan baik dan semestinya.

C. Kerangka Berpikir

Pemanfaatan media digital oleh guru kelas pada dasarnya merupakan strategi pembelajaran modern yang dapat meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa. Media digital, seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan animasi edukatif, mampu menyajikan materi dengan lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Guru yang mampu memilih, mengoperasikan, dan menyesuaikan media digital dengan tujuan pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Minat belajar siswa kelas III sangat dipengaruhi oleh cara guru menyajikan pembelajaran. Siswa pada tahap usia ini cenderung menyukai hal-hal yang bersifat visual, konkret, dan menyenangkan. Oleh karena itu, media digital yang dikemas dengan baik dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, perhatian, serta keteraturan dalam mengikuti pelajaran. Jika guru memanfaatkan media digital secara tepat

dan konsisten, maka minat belajar siswa akan meningkat yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar mereka. Dengan kata lain, terdapat hubungan yang erat antara pemanfaatan media digital oleh guru dengan meningkatnya minat belajar siswa.



Gambar 1 Kerangka Berpikir