

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengaruh Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara atau sarana atau alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar). Media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran. Dalam arti luas media berarti pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar di atas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Intan Nurhasana berpendapat bahwa Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat terangsang untuk belajar. Media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai

perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Jadi ada tiga konsep yang mendasari batasan media pembelajaran di atas yaitu konsep komunikasi, konsep sistem dan konsep pembelajaran (Intan Nurhasana, 2021).

Junaidi berpendapat bahwa Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Junaidi Junaidi, 2019). Media pembelajaran adalah sarana, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka mengidentifikasikan komunikasi dan interaksi antar dosen/guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah (Talizaro Tafonao, 2018). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik (M. Miftah, 2013). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Muhammad Hasan et al., 2021).

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk meyalukan pesan, fikiran, dan informasi kepada peserta didik.

2. Indikator Media Pembelajaran

Ada berbagai indikator yang digunakan sebagai evaluasi pemanfaatan media pembelajaran di dalam kelas, antara lain:

a. Relevansi

Indikator ini menilai sejauh mana media pembelajaran selaras dengan materi pembelajaran yang disajikan. Media harus relevan dan mendukung tujuan pembelajaran agar memudahkan siswa untuk mengerti dan menguasai materi pelajaran.

b. Kemampuan Guru

Kemampuan untuk menggunakan media pembelajaran juga menjadi indikator penting. Seorang guru dituntut untuk memiliki keterampilan sebagai pengetahuan yang memadai sehingga dapat memanfaatkan media secara efektif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang baik akan sangat tergantung pada seberapa mahir guru dalam mengoperasikan alat atau sarana tersebut

c. Kemudahan Penggunaan

Media pembelajaran yang dipilih harus mudah digunakan, baik bagi guru maupun siswa. Kemudahan ini mencakup aspek teknis, seperti cara pengoperasian, dan juga aspek pemahaman siswa terhadap media tersebut. Media yang mudah digunakan akan meningkatkan kenyamanan dalam proses pembelajaran dan meminimalisir hambatan teknis.

d. Ketersediaan

Ketersediaan media pembelajaran adalah indikator yang mengukur sejauh mana media tersebut dapat diakses dan tersedia di lingkungan sekolah. Jika media tidak tersedia dengan cukup atau sulit diakses, maka penggunaannya akan terhambat. ketersediaan media yang memadai sangat perlu untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran

e. Kebermanfaatan

Indikator ini mengukur sejauh mana media pembelajaran memberikan manfaat bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterampilan mereka. Media yang efektif akan memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran, membantu siswa belajar menggunakan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, serta

memudahkan mereka untuk menyerap informasi dengan lebih baik.

Dengan memperhatikan indikator-indikator ini, penggunaan media pembelajaran di kelas dapat dievaluasi dan ditingkatkan untuk memastikan bahwa media yang digunakan memberikan manfaat maksimal bagi siswa, (Rivai, 2019).

3. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (1985) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- d. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- e. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- f. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.

- g. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif (Rinoni Simamora, 2018).

4. Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu

kommunikasi dalam proses pembelajaran .

Levie & Lentsz (1982) yang dikutip Sanaky (2009:6), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata kuliah yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat persepsi dan motivasi peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah

emosi dan sikap siswa. Misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal (Pagarra H & Syawaludin, 2022).

Menurut Ramli fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga. Pertama, membantu guru dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar.

Analisis teknologi pendidikan menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat secara efektif menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, sehingga efisien dalam penggunaan waktu dan meringankan beban guru yang bersangkutan. Kedua, membantu para pembelajar.

Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu para pembelajar untuk mempercepat pemahaman siswa dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, dan aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensia dan sebagainya dapat dibangun karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat. Ketiga, memperbaiki proses belajar mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna, akan meningkatkan hasil pembelajaran (Hasan et al., 2022).

5. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Secara sederhana Azhar mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu:

- a. Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.

- b. Media audio adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, contohnya tape recorder, dan radio.
- c. Media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain sebagainya.
- d. Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran (Pagarra H & Syawaludin, 2022).

B. Pengertian Digital

Teknologi digital adalah teknologi yang dioperasikan dengan menggunakan sistem komputerisasi, sistem tersebut didasari dari bentuk informasi sebagai nilai numeris 0 dan 1 yang mengidentifikasikan tombol hidup dan mati. Teknologi digital juga dapat dikatakan teknologi nirkabel, maksudnya adalah teknologi ini memanfaatkan signal sebagai sarana penghubung kepada teknologi kepada medianya sebagai penyampai pesan. Sinyal digital mempunyai keistimewaan tersendiri bahwa kecepatan yang dikirimkan oleh sinyal tersebut melebihi kecepatan cahaya yang mana sistem ini tidak ditemukan dalam teknologi analog. Teknologi digital dalam perspektif komunikasi merupakan sistem penyampaian yang efisien, komunikasi menjadi lebih dinamis tanpa terhalang oleh ruang dan waktu (Muhasim, 2017).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa teknologi digital merupakan alat yang tidak lagi menggunakan tenaga manusia secara manual, tetapi lebih pada sistem pengoperasian otomatis dengan sistem komputerisasi atau format yang dapat terbaca oleh komputer.

Perkembangan teknologi digital terjadi dengan sangat pesat, Toffler mengungkapkan era kemanusiaan dibagi menjadi tiga era pokok, yaitu era masyarakat agraris, era masyarakat industri dan era masyarakat informasi. Karena dampak digitalisasi yang sangat nyata dan besar, sekarang masyarakat dunia memasuki era masyarakat informasi. Perkembangan tersebut juga berdampak pada dunia pendidikan, pendidikan mengalami perkembangan yang pesat ditandai dengan adanya pembelajaran digital (digital learning) yang menggunakan berbagai macam perkembangan teknologi informasi sehingga dapat mencapai semua lapisan masyarakat (Toffler, 2019). Menyikapi hal tersebut perkembangan pada dunia pendidikan merupakan salah satu bentuk jawaban dunia pendidikan terhadap perkembangan zaman serta untuk menyiapkan peserta didik memasuki era masyarakat informasi, dengan memanfaatkan pembelajaran digital membuat peserta didik menjadi lebih.

1. Pembelajaran Digital

Pembelajaran teknologi digital dalam dunia pendidikan memiliki perkembangan dimulai dari

penggunaan perangkat Audio Visual Aid (AVA) untuk menyampaikan materi pembelajaran di kelas, dilanjutkan dengan penggunaan komputer sebagai media untuk mengakses dan mengolah informasi, penggunaan software pada komputer memudahkan proses pengolahan dan pertukaran informasi (Darmawan dan Deni, 2019). Perkembangan tersebut membuat pergeseran dan perbedaan paradigma pola pembelajaran antara pembelajaran yang tidak melibatkan teknologi dengan pembelajaran yang menggunakan teknologi dan antara konsep pembelajaran di kelas (classroom setting) dengan pembelajaran terbuka atau pembelajaran digital yang tidak harus menjalankan pembelajaran di kelas. Lebih lanjut Munir menjelaskan bahwa dalam pandangan model pembelajaran digital memiliki perbedaan dalam hal gaya mengajar, teknik serta motivasi pembelajar dan pengajar, serta model pembelajaran digital merupakan model masa depan yang efektif karena sesuai dengan tuntutan teknologi (Darmawan dan Deni, 2019).

Dalam rangka melaksanakan pembelajaran digital, ruang lingkup kompetensi bagi seorang pengajar dalam hal ini adalah pendidik, dalam pembelajaran digital meliputi persiapan pembelajaran terdiri dari perencanaan dan pengorganisasian pembelajaran, keterampilan penyajian baik verbal maupun non verbal, kerjasama antar

tenaga pengajar, keterampilan strategi bertanya, keahlian dalam penguasaan materi pembelajaran, melibatkan pembelajar dalam pembelajaran dan koordinasi aktivitas belajarnya, pengetahuan tentang teori belajarnya, pengetahuan tentang teori belajar, pengetahuan tentang pembelajaran digital, pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran, dan menguasai media pembelajaran yang digunakan (Daryanto, 2017).

Pembelajaran digital memiliki tiga potensi menurut Kenji Kitao, potensi pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, meliputi potensi alat komunikasi, potensi alat mengakses informasi dan potensi alat pendidikan atau pembelajaran (Kenji Kitao, 2021). selain potensi, Munir menjelaskan pembelajaran digital memiliki fungsi sebagai fungsi suplemen pembelajar mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak, tidak ada kewajiban/keharusan bagi pembelajar untuk mengakses materi pembelajaran elektronik, kedua fungsi komplemen yaitu pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik didalam kelas dan ketiga fungsi substitusi yaitu pembelajar diberi beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran, tujuannya untuk membantu mempermudah pembelajar

mengelola kegiatan pembelajarannya sehingga dapat menyesuaikan waktu dan aktivitas lainnya dengan kegiatan pembelajarannya. Dari potensi dan fungsi pembelajaran digital tersebut sangat cocok untuk meningkatkan kualitas dan mengefektifkan proses pembelajaran (Arsyad dan Azhar, 2016).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran digital merupakan segala jenis pembelajaran yang disertai dengan teknologi atau praktik pengajaran yang memanfaatkan teknologi secara efektif yang mencakup penerapan spektrum praktik yang luas termasuk blended (gabungan dua jenis lingkungan belajar, yaitu pembelajaran di kelas dan pembelajaran virtual).

2. Dampak Digitalisasi

Tidak dapat dipungkiri digitalisasi memberikan dampak nyata pada dunia pendidikan. Suropto menjelaskan dampak positif digitalisasi terhadap dunia pendidikan, meliputi tersedianya media massa untuk mendapatkan dan melakukan publikasi, menciptakan metode-metode pembelajaran yang terbaru, membuat pembelajaran tidak harus selalu melalui tatap muka, pemenuhan kebutuhan akan fasilitas pendidikan dapat dipenuhi dengan cepat serta dalam kegiatan pembelajaran dapat membuatnya menjadi lebih menarik, efektif, memudahkan penjelasan dapat kompleks/abstrak,

mempercepat proses yang lama, menghadirkan peristiwa yang jarang terjadi, menunjukkan peristiwa yang berbahaya atau diluar jangkauan. Oleh sebab itu digitalisasi dalam pendidikan mutlak akan terjadi secara alaminya, karena hal tersebut merupakan salah satu cara untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam dunia pendidikan (Kustandi, 2018).

Adapun dampak negatif dari digitalisasi terhadap pendidikan seperti yang dikemukakan oleh Sudibyo bahwa digitalisasi memiliki dampak negatif terhadap dunia pendidikan meliputi menyebabkan pengalih fungsian peran pendidik oleh aplikasi pembelajaran, terpapar dengan konten negatif internet, mengalami overload informasi karena peserta didik menemukan informasi yang tiada hentinya membuat mereka kecanduan dengan hal tersebut, meningkatnya kecanduan terhadap dunia maya, tindakan cyber crime, menimbulkan sifat apatis dan individualis di kalangan peserta didik. Segala sesuatu yang ada selalu memiliki dua dampak yang berbeda, hal tersebut merupakan hal yang pasti sehingga peranan pendidik menjadi sangat penting untuk mencegah dan menyeimbangkan penggunaan teknologi digital oleh peserta didik dalam ranah pembelajaran (Kustandi, 2018).

Dari uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa teknologi memiliki efek yang sangat kuat terhadap

pendidikan, banyak efek yang ditimbulkan dari adanya digitalisasi pembelajaran, baik efek positif maupun negatif ini berasal dari bagaimana kita menggunakan teknologi yang ada. Menggunakan teknologi untuk membantu pendidik dalam melakukan proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat. Di sisi lain, peserta didik harus dibekali dengan keterampilan yang memadai untuk memungkinkan mereka berkembang lebih jauh di era digital yang kompetitif.

C. Minat Belajar Siswa

Aspek-aspek untuk meningkatkan minat belajar minat belajar siswa perlu ditingkatkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Minat belajar biasanya diiringi dengan kemauan seseorang dalam melakukan kegiatan. Kemauan adalah kegiatan psikis yang mengandung usaha aktif dan berhubungan dengan pelaksanaan tujuan yang menjadi titik akhir dan gerakan yang menuju pada satu arah (Sumanto, 2014). Pendapat di atas sama dengan apa yang dikemukakan oleh Ahmadi yang menyatakan bahwa kemauan merupakan salah satu fungsi hidup kejiwaan manusia, dapat diartikan sebagai aktivitas psikis yang mengandung usaha dan berhubungan dengan pelaksanaan suatu tujuan. Hal ini kemauan merupakan dorongan yang kuat dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkannya.

1. Pengertian Minat

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Oleh karena itu, tinggi rendahnya perhatian atau rasa senang seseorang terhadap suatu objek dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat seseorang tersebut. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan hal-hal dari luar dirinya. Semakin kuat atau semakin dekat hubungan tersebut semakin besar pula minat yang dimiliki. Menurut Slameto minat merupakan suatu dorongan yang kuat dalam diri seseorang terhadap sesuatu. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa adanya penyuruh. Keinginan seseorang akan sesuatu menimbulkan kegairahan terhadap sesuatu tersebut, minat dapat timbul dengan sendirinya yang deselenggarai dengan adanya rasa suka terhadap sesuatu (Slameto, 2003).

Mulyana mengemukakan minat merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan pembelajaran, karena minat adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku kearah suatu tujuan

tertentu. Siswa akan belajar dengan sungguh sungguh apabila memiliki minat yang tinggi. Dengan kata lain seorang siswa akan belajar baik apabila ada faktor pendorongnya (Mulyana,2005) .

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa minat akan timbul apabila mendapat rangsangan dari luar. Kecenderungan untuk merasa tertarik pada suatu bidang bersifat menetap dan merasakan perasaan yang senang apabila ia terlibat aktif didalamnya. Perasaan senang ini timbul dari lingkungan atau berasal dari objek yang menarik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, dan keinginan. Minat merupakan keinginan yang timbul dari hati dengan sendirinya. Menurut Muhibbin Syah mengatakan bahwa minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Tinggi rendahnya minat yang dimiliki seseorang akan mempengaruhi perilakunya (Muhibbin Syah, 2011).

Minat memiliki peran penting bagi aktivitas belajar siswa. Minat belajar siswa yang tinggi akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Menurut Slamento mengatakan bahwa: Minat belajar besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan

sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu (Slameto, 2010). Bahan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan tersimpan, karena minat menambah kegiatan belajar.

Menurut Makmun Khairani mengemukakan bahwa, minat sebagai aspek kewajiban, bukan aspek bawaan, melainkan kondisi terbentuk setelah dipengaruhi oleh lingkungan. Karena itu minat sifatnya berubah-ubah dan sangat tergantung pada individunya. Minat belajar terbentuk setelah siswa beradaptasi dengan lingkungan belajarnya. Lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung pembelajaran akan berdampak pada prestasi belajar siswa.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, minat merupakan keinginan yang timbul dari hati dengan sendirinya dan menjadi gaya gerak bagi seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Sedangkan minat belajar merupakan rasa suka, tertarik, perhatian yang dimiliki siswa terhadap aktivitas belajar yang ditunjukkan melalui perilaku siswa yang giat dan bersemangat dalam belajar. Siswa yang memiliki minat belajar yang baik ketika kegiatan belajar mengajar seperti yang dikemukakan oleh Djamarah biasanya diekspresikan melalui berikut:

- a. Pertanyaan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai sesuatu daripada lainnya.
- b. Partisipasi aktif dalam suatu kegiatan belajar mengajar.
- c. Perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminati tanpa memperhatikan yang lain.

2. Indikator Minat Belajar

Menurut Rozikin, dkk menjelaskan beberapa indikator dapat mengembangkan minat belajar siswa, antara lain:

- a. Adanya perasaan senang dalam menuntut ilmu
- b. Terlibat aktif dalam setiap sesi pembelajaran
- c. Menjaga sikap disiplin dalam proses pembelajaran (Rozikin, 2018)

Penelitian yang dilakukan oleh Hanipa telah mengidentifikasi beberapa indikator minat belajar, yang meliputi:

- a. Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran,
- b. Partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran,
- c. Minat yang ditunjukkan terhadap materi yang diajarkan oleh guru, dan
- d. Tingkat perhatian yang diberikan siswa saat materi penyampaian materi.

Indikator lain yang juga sangat penting mencakup fokus perhatian dan pemikiran siswa terhadap

pembelajaran, motivasi untuk belajar, dorongan internal secara aktif dalam proses pembelajaran, serta usaha yang dilakukan untuk mewujudkan keinginan tersebut, (Hanipa, 2019).

Selain itu dalam penelitian Asih dan Imami juga mengungkapkan beberapa indikator minat belajar, di antaranya:

- a. Perasaan senang mengikuti pembelajaran,
- b. Perhatian lebih pada proses belajar, dan
- c. Ketertarikan terhadap materi yang diajarkan.

Secara keseluruhan, indikator-indikator tersebut menunjukkan bahwa minat belajar sangat dipengaruhi oleh faktor emosional dan kognitif siswa, seperti rasa senang, keterlibatan aktif, perhatian, serta motivasi untuk belajar, yang semuanya dapat membantu meningkatkan minat dan keberhasilan dalam pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli yang telah di jelaskam, maka dapat diberi kesimpulan bahwa indikator minat belajar antara lain adalah:

- a tingkat kesenangan yang dirasakan siswa pada saat proses pembelajaran dengan memanfaatkan media gambar;
- b tingkat keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan media gambar;

- c tingkat kemauan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media gambar; dan
- d kesungguhan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media gambar.

3. Pengertian Belajar

Setelah memahami pengertian minat dengan baik maka selanjutnya dapat dijelaskan mengenai pengertian belajar. Belajar adalah salah satu aktivitas yang paling sering dilakukan oleh siswa baik di sekolah maupun di rumah. Namun, bukan hanya siswa saja yang dituntut harus terus belajar guru pun dituntut untuk selalu memacu dirinya untuk banyak belajar. Bahkan masyarakat umumnya tetap melakukan aktivitas belajar dengan cara membaca buku, media cetak, media sosial maupun media-media lainnya.

Slameto mengemukakan bahwa "belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya" (Slameto, 2010). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar menghendaki perubahan tingkah laku dalam hal pengetahuan sikap dan keterampilan.

Menurut Syah belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam

penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. ini berarti, bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika ia berada di sekolah maupun dilingkungan rumah atau keluarganya sendiri (Muhibbin Syah, 2003).

Isjoni menyatakan bahwa kemandirian belajar dicapai melalui interaksi bukan dengan cara mengasingkan peserta belajar. Akibatnya kita seperti berhadapan dengan situasi yang paradoks, yaitu bahwa keberhasilan sistem belajar mandiri sangat bergantung pada mutu interaksi antara peserta belajar dan fasilitator (Isjoni, 2009).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan aktivitas belajar di sekolah, proses pembelajaran di sekolah terdapat dua unsur yang saling terkait yaitu guru memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa, dan siswa menerima pengetahuan dan keterampilan dari guru. Menurut Tanwey minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan yang menimbulkan keinginan untuk berhubungan dengan aktif yang ditandai adanya hubungan perasaan senang tanpa adanya paksaan (Tanwey, 2002). Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dalam kelasnya akan menimbulkan keinginan untuk berhubungan lebih aktif dengan proses belajar di kelas

seperti sering bertanya pada guru, rajin mengerjakan pekerjaan rumah, mencari referensi materi pelajaran sekolah dengan rasa senang, ikhlas dan menjalankan kegiatan tanpa ada paksaan dari dalam dan dari luar individu.

Menurut Syah minat belajar siswa merupakan rasa suka dan ketertarikan pada aktivitas belajar antara lain membaca, menulis, serta tugas praktek tanpa ada yang menyuruh. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan memperhatikan partisipasinya pada suatu aktivitas yang dia minati khusus di kelas (Muhibbin Syah, 2003).

D. Mata Pelajaran IPS

1. Pengertian Mata Pelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan (Sapriya, 2014).

Ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu yang mengungkap konsep-konsep, teori-teori ilmu sosial secara terarah yang berguna memahami, mempelajari, memikirkan pemecahan masalah terutama yang ada di sekitar masyarakat. Sehingga dapat memberikan kebaikan bagi masyarakat secara merata dengan tujuan mendidik anak menjadi lebih baik.

2. Tujuan Mata Pelajaran IPS

Tujuan pendidikan IPS adalah untuk menghasilkan warga negara yang memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat dan bangsanya, religius, jujur, demokratis, kreatif, kritis, analitis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan fisik, berkontribusi terhadap pengembangan kehidupan sosial dan budaya, serta berkomunikasi serta produktif (Asori Ibrohim, 2018).

Diungkapkan oleh Nursid Sumaatmaja yang dikutip Rudy Gunawan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan Negara (Rudy Gunawan, 2016).

Tidak jauh berbeda dengan apa yang dikemukakan di atas, dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi disebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS, yaitu (Ahmad Susanto, 2014):

- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiry, pemecahan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan kompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan pendidikan IPS yang dirumuskan NCSS yang dikutip Ruminanti adalah membawa generasi muda sebagai penerus bangsa untuk mengembangkan kemampuannya sehingga menjadi manusia yang berpengetahuan. Selain itu, ditujukan pula untuk mengembangkan kecerdasan dalam mengambil keputusan bagi kebaikan masyarakat sebagai warga yang di dalamnya terdapat kultur, serta menjadikan masyarakat demokratis dalam suatu dunia yang saling memiliki ketergantungan (Ruminanti, 2016).

Diungkapkan oleh Soemantri yang dikutip oleh Yulia Siska bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah sebagai berikut: (Yulia Siska, 2016)

- 1) Pengajaran IPS ialah untuk mendidik para siswa menjadi ahli ekonomi, politik, hukum, sosiologi dan pengetahuan sosial lainnya sehingga harus terpisahkan sesuai dengan *body of knowledge* masing-masing disiplin ilmu sosial tersebut.
- 2) Pengajaran IPS ialah untuk menumbuhkan warga negara yang baik. Sifat warga negara yang baik akan

lebih mudah ditumbuhkan pada siswa apabila guru mendidik mereka dengan jalan menempatkannya dalam konteks kebudayaannya daripada memusatkan perhatian pada disiplin ilmu sosial yang terpisah pisah.

- 3) Pendapat ketiga adalah bentuk kompromi dari pendapat pertama dan kedua yang menekankan pada organisasi bahan pelajaran harus dapat menampung tujuan para siswa yang meneruskan pendidikan maupun yang terjun langsung ke masyarakat.
- 4) Pengajaran IPS dimaksudkan untuk mempelajari bahan pelajaran maupun anatar personal. closed area agar mampu menyelesaikan masalah interpersonal, Maka tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah masalah sosial yang terjadi di dalam masyarakat, memiliki siap mental yang positif terhadap berbagai ketimpangan yang terjadi. Serta memiliki keterampilan di dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi dalam kehidupannya sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sebagai individu maupun yang menimpa masyarakat.

E. Penelitian Yang Relevan

Penelitian dan pengembangan ini mengambil referensi dari penelitian-penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nur Aini (2021) bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis video, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa media video. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk mengukur minat belajar siswa dan lembar observasi untuk melihat aktivitas siswa selama pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media

pembelajaran berbasis video berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Siswa yang belajar menggunakan media video menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Media video mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu siswa memahami materi IPS secara lebih konkret dan menarik. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video merupakan salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Persamaan terletak pada variabel bebas (independent variable), yaitu penggunaan media pembelajaran. Dalam penelitian Siti Nur Aini, media yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis video, sedangkan dalam penelitian peneliti adalah media belajar digital. Keduanya sama-sama memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar siswa. Perbedaan terletak pada fokus penelitian. Penelitian Siti Nur Aini lebih menekankan pada penggunaan media video sebagai bentuk media pembelajaran tertentu, sedangkan penelitian peneliti lebih menekankan pada media belajar digital secara umum sebagai inovasi pembelajaran di era digital.

2) Khasyia, Azzahra, Zanah, dan Rustini (2024) melakukan penelitian berbasis kajian pustaka (library research) yang membahas pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran, manfaat, serta implikasi penggunaan media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Hasil kajian pustaka menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPS memiliki beberapa keunggulan. Pertama, media digital mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa karena menyajikan materi secara visual dan audio yang menarik. Kedua, media digital membantu siswa memahami konsep-konsep IPS yang abstrak melalui ilustrasi, simulasi, dan visualisasi. Ketiga, media digital mendorong pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses belajar. Selain itu, penelitian ini juga menegaskan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperluas akses sumber belajar, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan karakteristik generasi digital. Namun, penelitian ini juga mencatat bahwa keberhasilan pemanfaatan media digital sangat

bergantung pada kompetensi guru, ketersediaan sarana dan prasarana, serta dukungan lingkungan sekolah. Secara keseluruhan, penelitian Khasyia dkk. (2024) menyimpulkan bahwa media digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar, terutama dalam hal motivasi, pemahaman materi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian sama-sama menekankan pentingnya media digital dalam meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran IPS. Media digital dipandang sebagai alat yang mampu membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Perbedaananya dari segi fokus variabel, penelitian Khasyia dkk. membahas pemanfaatan media digital secara umum dalam pembelajaran IPS, tanpa mengukur pengaruhnya secara statistik terhadap variabel tertentu. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti secara spesifik mengkaji pengaruh media belajar digital terhadap minat belajar siswa pada pelajaran IPS.

- 3) Mutmainnah, Suardi, dan Kaharuddin (2025) melakukan penelitian tentang efektivitas model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi Powtoon terhadap minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan model pembelajaran berbasis

penemuan yang didukung media digital berupa video animasi Powtoon dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *quasi experimental*. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi Powtoon, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional tanpa media digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media video animasi Powtoon memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Siswa yang belajar menggunakan media video animasi menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Selain itu, hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen juga lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran digital berupa video animasi yang dipadukan dengan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, penggunaan media digital

dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar dinilai efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan. Persamaan pada penggunaan media digital. Penelitian terdahulu menggunakan media video animasi Powtoon sebagai bentuk media digital, sedangkan penelitian yang dilakukan juga menggunakan media belajar digital. Hal ini menunjukkan bahwa kedua penelitian sama-sama menempatkan media digital sebagai faktor yang memengaruhi minat belajar siswa. Perbedaan pada pendekatan penelitian. Penelitian terdahulu menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol dan eksperimen, sedangkan penelitian yang dilakukan dapat menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional atau regresi untuk melihat pengaruh media belajar digital terhadap minat belajar siswa.

- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Suparti, Suardi, dan Idawati (2025) bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Think Talk and Write (TTW) yang didukung media video terhadap minat belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen, yaitu nonequivalent control group design. Populasi penelitian adalah siswa sekolah dasar, sedangkan sampel penelitian diambil dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian tersebut, model pembelajaran

TTW diterapkan dengan bantuan media video pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar IPS. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar dan tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan teknik analisis statistik inferensial, seperti uji t dan MANOVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TTW berbantuan media video memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Selain itu, penggunaan media video dalam pembelajaran juga mampu meningkatkan partisipasi siswa, motivasi belajar, dan pemahaman materi. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa kombinasi model pembelajaran inovatif dengan media digital dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Kedua penelitian sama-sama memanfaatkan media video atau media digital dalam proses pembelajaran. Media digital dipandang sebagai sarana yang mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran dan keterlibatan siswa. Penelitian Suparti dkk. menggunakan model pembelajaran Think Talk and Write (TTW) yang didukung media video sebagai variabel bebas. Penelitian peneliti menggunakan media belajar digital sebagai variabel bebas tanpa mengaitkannya secara khusus dengan

model pembelajaran tertentu. Penelitian Suparti dkk. menekankan pada integrasi model pembelajaran kooperatif TTW dengan media video. Penelitian peneliti menekankan pada penggunaan media digital secara umum dalam pembelajaran IPS.

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Siti Nur Aini (2021)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Sekolah Dasar	Persamaan terletak pada variabel bebas (independent variable), yaitu penggunaan media pembelajaran. Dalam penelitian Siti Nur Aini, media yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis video, sedangkan dalam penelitian peneliti adalah media belajar digital. Keduanya sama- sama	Perbedaan terletak pada fokus penelitian. Penelitian Siti Nur Aini lebih menekankan pada penggunaan media video sebagai bentuk media pembelajaran tertentu, sedangkan penelitian peneliti lebih menekankan pada media belajar digital secara umum sebagai inovasi

			memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar siswa	pembelajaran di era digital.
2	Khasyia, Azzahra, Zanah, dan Rustini (2024)	Media Ajar Berbasis Digital dalam Pembelajaran IPS di SD/MI	Penelitian sama-sama menekankan pentingnya media digital dalam meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran IPS. Media digital dipandang sebagai alat yang mampu membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa.	Perbedaannya dari segi fokus variabel, penelitian Khasyia dkk. membahas pemanfaatan media digital secara umum dalam pembelajaran IPS, tanpa mengukur pengaruhnya secara statistik terhadap variabel tertentu. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti secara spesifik

				mengkaji pengaruh media belajar digital terhadap minat belajar siswa pada pembelajarn IPS.
3	Mutmainnah, Suardi, dan Kaharuddin (2025)	Efektivitas model <i>Discovery Learning</i> berbantuan media video animasi Powtoon terhadap minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPS	Persamaan pada penggunaan media digital. Penelitian terdahulu menggunakan media video animasi Powtoon sebagai bentuk media digital, sedangkan penelitian yang dilakukan juga menggunakan media belajar digital. Hal ini menunjukkan bahwa kedua penelitian sama-sama	Perbedaan pada pendekatan penelitian. Penelitian terdahulu menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol dan eksperimen, sedangkan penelitian yang dilakukan dapat menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional atau regresi untuk

			menempatkan media digital sebagai faktor yang memengaruhi minat belajar siswa.	melihat pengaruh media belajar digital terhadap minat belajar siswa.
4	Suparti, Suardi, dan Idawati (2025)	Pengaruh model pembelajaran Think Talk and Write (TTW) yang didukung media video terhadap minat belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPS	Penelitian sama-sama memanfaatkan media video atau media digital dalam proses pembelajaran. Media digital dipandang sebagai sarana yang mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran dan keterlibatan siswa.	Perbedaan penelitian Suparti dkk. menggunakan model pembelajaran Think Talk and Write (TTW) yang didukung media video sebagai variabel bebas. Penelitian peneliti menggunakan media belajar digital sebagai variabel bebas tanpa mengaitkannya

				secara khusus dengan model pembelajaran tertentu. Penelitian Suparti dkk. menekankan pada integrasi model pembelajaran kooperatif TTW dengan media video. Penelitian peneliti menekankan pada penggunaan media digital secara umum dalam pembelajaran IPS.
--	--	--	--	--

F. Kerangka Berpikir

Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Salah satu inovasi yang mulai diterapkan di sekolah dasar adalah penggunaan

media belajar digital dalam proses pembelajaran. Media belajar digital mencakup berbagai bentuk, seperti video pembelajaran, animasi, aplikasi interaktif, dan permainan edukatif yang dirancang untuk mendukung kegiatan belajar mengajar secara lebih menarik dan efektif.

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar, media belajar digital berperan penting dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sosial, budaya, dan lingkungan secara lebih mudah dan menyenangkan. Materi IPS yang kadang dianggap abstrak atau membosankan bagi siswa dapat disajikan dalam bentuk yang lebih konkret dan interaktif melalui media digital. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi penerima pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media belajar digital yang menarik dan interaktif ini diyakini dapat meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar adalah suatu kondisi psikologis yang menunjukkan kecenderungan atau motivasi siswa untuk mengikuti dan menikmati proses pembelajaran. Ketika siswa tertarik dan merasa senang dengan media yang digunakan, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar, aktif bertanya, serta berusaha memahami materi dengan baik.

Selain itu, media digital memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Hal ini membuat siswa merasa lebih percaya diri dan nyaman,

sehingga minat belajar mereka semakin meningkat. Peningkatan minat belajar ini secara langsung akan berdampak positif pada aktivitas belajar siswa, yang mencakup keaktifan dalam mengikuti pelajaran, konsistensi dalam belajar, serta kemampuan untuk menyerap dan mengingat materi dengan lebih baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media belajar digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Minat belajar yang tinggi diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Oleh karena itu, penerapan media belajar digital perlu terus didorong dan dikembangkan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif di era digital ini.

Berdasarkan permasalahan di atas, pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian yang dipakai pada yakni penelitian *quasi eksperimen*.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



G. Asumsi Penelitian

1. Media belajar digital dapat diakses dan digunakan dengan baik oleh siswa SD.
2. Siswa SD memiliki ketertarikan terhadap penggunaan teknologi dalam proses belajar.
3. Guru memiliki peran aktif dalam memanfaatkan media digital sebagai alat bantu pembelajaran IPS.
4. Minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh metode dan media pembelajaran yang digunakan.
5. Lingkungan sekolah mendukung penggunaan media digital dalam pembelajaran.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena, jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Ha: Terdapat pengaruh media belajar digital terhadap minat belajar pada pelajaran IPS di SD Negeri 116 Bengkulu Utara.

Ho: Tidak terdapat pengaruh media belajar digital terhadap minat belajar pada pelajaran IPS di SD Negeri 116 Bengkulu utara.

