

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Diskripsi Teori

##### 1. Penerapan

Penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan, baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Secara bahasa penerapan adalah hal, cara atau hasil.<sup>17</sup> Adapun menurut Ali penerapan adalah mempraktekkan, memasang, atau pelaksanaan.<sup>18</sup> Sedangkan Riant Nugroho penerapan adalah cara yang dilakukan agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.<sup>19</sup>

Berbeda dengan Nugroho, menurut Wahab penerapan merupakan tindakan-tindakan yang dilakukan baik oleh individu-individu atau kelompok-kelompok yang diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah digariskan dalam keputusan. Dalam hal ini, penerapan adalah pelaksanaan sebuah hasil kerja yang diperoleh melalui sebuah cara agar dapat dipraktekkan kedalam masyarakat.<sup>20</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan adalah cara yang dilakukan dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

---

<sup>17</sup>Badudu dan Sutan Mohammad Zain, *Efektifitas Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2010), hal. 1487.

<sup>18</sup> Lukman Ali, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Apollo, 2007), hal. 104

<sup>19</sup> Riant Nugroho, *Prinsip Penerapan Pembelajaran*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), hal. 158

<sup>20</sup> Wahab, *Tujuan Penerapan Program*, (Jakarta: Bulan Bintang, 2008), hal. 63

## 2. Media Digital

### a) Pengertian Media Digital

Kata *media* berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.<sup>21</sup>

Dalam proses belajar guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah yang mana memungkinkan alat-alat tersebut sesuai perkembangan zaman. Guru setidaknya dapat menggunakan alat yang mudah, murah dan efisien yang meskipun sederhana, tetapi dapat mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran yang diharapkan.

Saat ini, istilah “media” sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin *tekne* (Bahasa Inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia “ilmu”). Bila dihubungkan dengan pendidikan dan pembelajaran, maka teknologi mempunyai pengertian sebagai perluasan konsep tentang media, di mana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan atau perkakas, tetapi tersimpul pula

---

<sup>21</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Depok: Rajawali Pers, Cet. 22, 2020), hal. 3

sikap, perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu.<sup>22</sup>

#### **b) Tujuan Media**

Penggunaan media pembelajaran secara umum diperlukan untuk peningkatan mutu pendidikan. Media pembelajaran di sekolah digunakan dengan tujuan sebagai berikut.

- 1) Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang tepat menurut sifat bahan ajar.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.
- 3) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.
- 4) Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik.
- 5) Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran.
- 6) Meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Penggunaan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa dan berorientasi pada proses

---

<sup>22</sup> *Ibid*, hal. 5

pembelajaran agar lebih menyenangkan. Menurut Achsin dikutip oleh Moh. Zaiful Rosyid, tujuan penggunaan media pengajaran adalah :

- 1) Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat dan berdaya guna.
- 2) Untuk mempermudah guru atau pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada peserta didik.
- 3) Untuk mempermudah peserta didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru atau pendidik.
- 4) Untuk memotivasi peserta didik agar lebih mencari tahu tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru atau pendidik.
- 5) Untuk menghindari salah pengertian atau salah paham antarpeserta didik terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru atau pendidik.

Dengan demikian, media pembelajaran sangat berpengaruh akan terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran juga dapat memberikan peluang kepada guru dalam menjelaskan materi, serta memberi kemudahan kepada pesera didik dalam memahami apa yang telah disampaikan oleh guru dengan baik.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Moh. Zaiful Rosyid, dkk, *Ragam Media Pembelajaran*, (Malang: Literasi Nusantara, Cet. 2, 2020), hal. 7-8

### c) **Manfaat Media**

Dalam sebuah buku Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.<sup>24</sup>

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para siswa bersifat pasif.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 19-20

<sup>25</sup> *Ibid*, hal. 24

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.<sup>26</sup>

Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

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

---

<sup>26</sup> *Ibid*, hal. 25

mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.<sup>27</sup>

Manfaat penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.<sup>28</sup>

Menurut Kemp & Dayton meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimaannya

---

<sup>27</sup> Sudjana, N dan Rivai, A, *Media Pengajaran*, (Bandung: CV Sinar Baru, 1990), hal. 02

<sup>28</sup> *Ibid*, hal. 29-30

serta pengintegrasinya ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.
- 2) Pembelajaran lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan,
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media yang hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlakukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif; beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.<sup>29</sup>

#### **d) Pengenalan Beberapa Media Digital**

##### **1) Audio Visual**

Pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.<sup>30</sup> Media audio-visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau.

Media pembelajaran audio-visual digunakan melalui unsur suara dan gambar, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Hal tersebut dilakukan untuk

---

<sup>29</sup> Kemp, J.E dan Dauyton, D.K, *Planning and Producing Instructional Media (Fifth Edition)*, (New York: Harper & Row Publisher, 1985), hal. 3-4

<sup>30</sup>Sudjana, N dan Rivai, A, *Media Pengajaran...*, hal. 32

menyampaikan pesan yang terkandung dalam materi pelajaran serta menciptakan situasi belajar yang dapat mendukung siswa untuk belajar dengan baik sehingga akan membantu tercapainya tujuan belajar. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media.<sup>31</sup>

Asra mengungkapkan bahwa media audio-visual ialah media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti film bersuara, video, televisi, dan *sound slide*.<sup>32</sup> Rusman menjelaskan bahwa media audio-visual yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media-visual adalah program video atau televise pendidikan, video atau televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).<sup>33</sup>

Media audio-visual mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi menjadi dua, yakni:

- Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), film rangkai suara, dan cetak suara.

---

<sup>31</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 211

<sup>32</sup> Asra, dkk, *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, 2007), hal. 5-9

<sup>33</sup> Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 63

- Audio visual gerak, yaitu mediayang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film suara dan video-*cassette*.

Jenis media tersebut diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan potensi siswa sesuai dengan kebutuhan, bakat, dan minat melalui aktivitas pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru.<sup>34</sup>

## 2) Berbasis Komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit.<sup>35</sup> Komputer merupakan salah satu bentuk media pembelajaran. Keberadaannya menjadi alat bantu belajar sekaligus sumber belajar yang membantu guru dan siswa dalam menyalurkan dan menerima materi pembelajaran agar lebih optimal.

Teknologi komputer mengalami kemajuan sekitar 1950-1960. Namun pada masa itu komputer masih belum berbasis processor yang mampu merekam, meyimpan, dan memroses data dengan kekuatan besar. Pada 1975 dikembangkan *microprosesor* yang memiliki kemampuan lebih cepat dan lebih tinggi dalam melakukan perintah sistem komputer. Bahkan saat ini telah

---

<sup>34</sup> Moh. Zaiful Rosyid,dkk, *Ragam Media Pembelajaran...*, hal. 63-64

<sup>35</sup> *Ibid*, hal. 54

berkembang miniatur komputer berupa laptop atau notebook serta modifikasi komputer dalam kemasan telepon seluler (*handphone*).<sup>36</sup>

Sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada peserta didik melalui berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam komputer, inilah yang disebut dengan pembelajaran berbasis komputer.

Pembelajaran berbasis komputer ialah proses pembelajaran yang menggunakan alat bantu dan sumber belajar dengan sistem komputer atau berbasis mikroprosesor dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis komputer merupakan bentuk pembelajaran yang menempatkan komputer sebagai piranti sistem pembelajaran secara langsung kepada peserta didik dengan cara berinteraksi dengan mengacu pada asas pembelajaran tuntas yang sengaja dirancang atau dimanfaatkan guru.

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru. Media juga berfungsi sebagai pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa (pola bermedia). Berikut ini dijelaskan berbagai bentuk pengguna media komputer dalam pembelajaran.

---

<sup>36</sup> Moh. Zaiful Rosyid, dkk, *Ragam Media Pembelajaran...*, hal.67

a. Multimedia Presentasi

Multimedia Presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang bersifat teoritis serta berguna bagi pembelajaran klasikal dengan kelompok belajar diatas 50 orang. Media ini terbilang cukup efektif sebab menggunakan multimedia projector yang memiliki jangkauan pancar cukup besar.

b. CD Multimedia Interaktif

CD interaktif dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran di sekolah, sebab media ini cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama komputer. Terdapat beberapa model multimedia seperti di bawah ini.

1. Model Drill
2. Model Turtorial
3. Model Simulasi
4. Model Games

c. Video Pembelajaran

Video termasuk media yang dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah dasar. Video ini bersifat interaktif turtorial yang membimbing siswa untuk memahami materi melalui visualisasi. Siswa juga dapat secara interaktif mengikuti kegiatan sesuai yang diajarkan dalam video. Video pembelajaran yang diberikan, antara lain (a) rekaman hasil

aktivitas pembelajaran, (b) visualisasi yang dimaksudkan untuk membimbing siswa dalam memahami materi, (c) prinsip yang hampir sama dengan nonton film, (d) video dapat dibuat sendiri atau diunduh dari situs share video, dan (e) video disesuaikan dengan materi melalui proses *editing*.

d. Internet

Intercinection and networking ialah jaringan informasi global, yaitu, "*the largest global network of computers, that enables people throughout the world to connect with each other.*" Internet pertama kali dikenalkan oleh J. C. R. Licklider dari MIT (Massachusetts Institute Technology) pada Agustus 1962.

Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mengondisikan siswa untuk belajar secara mandiri. Siswa dapat mengakses secara online dari berbagai perpustakaan, museum, database, dan mendapatkan sumber primer tentang berbagai peristiwa sejarah, biografi, rekaman, laporan, dan data statistik.

Siswa tidak hanya berperan sebagai konsumen informasi, tetapi juga dapat berperan sebagai peneliti dan analis. Mereka menganalisa informasi yang relevan dengan pembelajaran dan melakukan pencarian yang sesuai dengan kehidupan nyata. Siswa dan guru tidak perlu hadir didalam secara fisik (*classroom meeting*), karena siswa dapat

mempelajari bahan ajar dan mengerjakan tugas pembelajaran dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, siswa dapat berkomunikasi dengan teman sekelasnya.

Adapun macam-macam media berbasis internet, yaitu *email*, *chatting*, video, atau *teleconference*, *blog*, *e-learning*, *web*, dan lain-lain. Adapun tujuan penggunaan internet sebagai media pembelajaran berbasis komputer, antara lain

1. Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mengondisikan siswa untuk belajar mandiri.
2. Siswa dapat mengakses dari perpustakaan, museum, database, dan mendapat sumber primer tentang berbagai peristiwa sejarah, biografi, rekaman, laporan, dan data statistik.
3. Siswa dapat berperan sebagai seorang peneliti dan analis, tidak hanya konsumen informasi.

### 3) Power Point

Microsoft Power Point adalah suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. Microsoft Power Point akan membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena Microsoft Power Point akan membantu dalam pembuatan slide, outline presentasi,

menampilkan slide yang dinamis, termasuk *clip art* yang menarik, yang mudah ditampilkan di layar monitor komputer.<sup>37</sup>

Dilihat dari kaidah pembelajaran, Microsoft Power Point dapat menunjang proses pembelajaran melalui multimedia yang ditampilkan yang meliputi teks, gambar, animasi, dan video. Program ini sering dilakukan dalam pembelajaran, pelatihan, promosi perusahaan, layanan dan sejenisnya dengan mengintegrasikan antarmedia pembelajaran. Media tersebut menjadi salah satu alternative dalam peningkatan penguasaan materi yang bersifat abstrak dengan animasi atau gambar yang ditampilkannya.<sup>38</sup>

Presentasi dalam pembelajaran memiliki beberapa tujuan yang akan menentukan bagaimana kita melakukan dan mendesain tampilannya. Tujuan presentasi dijelaskan sebagai berikut:

a. Menginformasikan

Presentasi berisi informasi yang akan disampaikan kepada orang lain secara detail dan jelas (*clear*), sehingga audiens dapat menerima informasi dengan baik.

b. Meyakinkan

Presentasi berisi informasi, data, dan bukti-bukti yang disusun secara logis sehingga meyakinkan orang atas topik tertentu.

---

<sup>37</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 65

<sup>38</sup> Moh. Zaiful Rosyid, dkk, *Ragam Media Pembelajaran...*, hal.77-78

c. Membujuk

Presentasi berisi informasi, data, dan bukti-bukti yang disusun secara logis bertujuan mengajak pendengar untuk melakukan aksi atau tindakan.

d. Menginspirasi

Presentasi berusaha untuk membangkitkan inspirasi dan motivasi kepada pendengar atau audiens. Power point dapat memberikan inspirasi bagi pemula yang baru belajar untuk mendesain *slide* yang akan dipresentasikan.

e. Menghibur

Presentasi berusaha memberi kesenangan pada informasi yang diberikan. Power point merupakan bagian dari keseluruhan presentasi maupun menjadi satu-satunya sarana penyampaian informasi.<sup>39</sup>

4) Televisi

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Dewasa ini televisi dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan dengan mudah dapat dijangkau melalui siaran dari udara ke udara dan dapat dihubungkan melalui satelit. Dengan demikian, ada dua jenis pengiriman (penyiaran) gambar dan suara, yaitu penyiaran

---

<sup>39</sup> Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Pers, 2009), hal. 21

langsung kejadian peristiwa yang kita saksikan sementara ia terjadi dan penyiaran program yang telah direkam di atas pita film atau pita video.

Televisi pendidikan adalah penggunaan program video yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu tanpa melihat siapa yang menyiarkannya. Televisi pendidikan tidak sekedar menghibur tetapi yang lebih penting adalah mendidik. Oleh karena itu, ia memiliki ciri-ciri tersendiri, antara lain yaitu: (1) dituntun oleh instruktur – seorang guru atau instruktur menuntun siswa melalui pengalaman-pengalaman visual, (2) sistematis – siaran berkaitan dengan mata pelajaran dan silabus dengan tujuan dan pengalaman belajar yang terencana, (3) teratur dan berurutan – siaran disajikan dengan selang waktu yang beraturan secara berurutan di mana satu siaran dibangun atau mendasari siaran lainnya, dan (4) terpadu – siaran berkaitan dengan pengalaman belajar lainnya seperti latihan, membaca, diskusi, laboratorium, percobaan, menulis, dan memecahkan masalah.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui program televisi untuk berbagai mata pelajaran dapat menguasai mata pelajaran tersebut sama seperti mereka yang mempelajarinya melalui tatap muka dengan guru kelas.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran...*, hal. 51-52

### e) Pemilihan Media

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatannya di kelas atas dasar pertimbangan antara lain: ia merasa sudah akrab dengan media itu, ia merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan baik daripada dirinya sendiri, media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa, serta menuntun pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi. Pertimbangan ini diharapkan oleh guru dapat memenuhi kebutuhannya dalam mencapai tujuan yang telah ia tetapkan.<sup>41</sup>

Dalam pemilihan dan penggunaan media hendaknya mempertimbangkan berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologi sebagai berikut :

- 1) *Motivasi*. Harus ada kebutuhan, minat atau keinginan untuk belajar dari pihak siswa sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan. Pengalaman yang akan dialami siswa harus relevan dan bermakna baginya. Oleh karena itu, perlu untuk melahirkan minat itu dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media pembelajaran itu.

---

<sup>41</sup> *Ibid*, hal. 67

- 2) *Perbedaan individual*. Siswa belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan tingkat pemahaman.
- 3) *Tujuan pembelajaran*. Jika siswa diberitahukan apa yang diharapkan mereka pelajari melalui media pembelajaran itu, maka kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar.
- 4) *Organisasi isi*. Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan ke dalam urutan yang bermakna. Siswa akan memahami dan mengingat lebih lama materi pelajaran yang secara logis disusun dan diurut-urutkan secara teratur.
- 5) *Persiapan sebelum belajar*. Siswa sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk penggunaan media dengan sukses.
- 6) *Emosi*. Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. Media pembelajaran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan respons emosional seperti takut, cemas, empati, cinta kasih, dan kesenangan. Oleh karena itu, perhatian khusus harus ditujukan kepada elemen-elemen rancangan media jika hasil yang diinginkan berkaitan dengan pengetahuan dan sikap.

- 7) *Partisipasi*. Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, seorang siswa harus menginternalisasi informasi, tidak sekedar diberitahukan kepadanya. Dengan partisipasi kesempatan lebih besar terbuka bagi siswa untuk memahami dan mengingat materi pelajaran itu.
- 8) *Umpan balik*. Hasil belajar dapat meningkatkan apabila secara berkala siswa diinformasikan kemajuan belajarnya. Pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan yang baik, atau kebutuhan untuk perbaikan pada sisi-sisi tertentu akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan.
- 9) *Penguatan*. Apabila siswa berhasil belajar, ia didorong untuk terus belajar. Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan yang bermanfaat dapat membangun kepercayaan diri dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa yang akan datang.
- 10) *Latihan dan pengulangan*. Sesuatu hal yang baru jarang sekali dapat dipelajari secara efektif hanya dengan sekali jalan. Agar suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, haruslah pengetahuan atau keterampilan itu sering diulang dan dilatih dalam berbagai konteks. Dengan demikian, ia dapat tinggal dalam ingatan jangka panjang.
- 11) *Penerapan*. Hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil

belajar pada masalah atau situasi baru. Tanpa melakukan ini, pemahaman sempurna belum dapat dikatakan dikuasai.<sup>42</sup>

### **3. Minat Belajar**

#### **a) Pengertian Minat Belajar**

Minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Kegiatan yang dilakukan seseorang akan berjalan dengan baik dan lancar apabila ada minat yang timbul karena adanya kebutuhan. Dengan adanya kebutuhan, maka timbul motivasi yang disebabkan adanya minat yang besar. Minat adalah sesuatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti semestara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri. Minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang terhadap objek, biasanya disertai dengan perasaan senang, karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu tersebut.<sup>43</sup>

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.<sup>44</sup> Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai hal daripada hal lainnya. Peserta didik

---

<sup>42</sup> *Ibid*, hal. 71-74

<sup>43</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal. 57

<sup>44</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal.180

yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.<sup>45</sup>

Secara sederhana, minat berarti kecenderungan dan keairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.<sup>46</sup> Keairahan tersebut bisa diekspresikan melalui perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi, atau memiliki sesuatu. Apabila peserta didik telah memiliki keinginan yang besar terhadap suatu hal maka apapun yang akan dilakukannya, kegiatan yang akan diminati peserta didik, diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang dan rasa kepuasan. Minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.<sup>47</sup> Minat pada dasarnya adalah penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya.

Menurut Susanto minat merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan belajar siswa. Suatu kegiatan belajar yang dilakukan apabila tidak sesuai dengan minat siswa memungkinkan akan berhubungan dan berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan. Dengan adanya minat dan tersedianya rangsangan yang ada sangkut pautnya dengan diri siswa, maka siswa akan

---

<sup>45</sup> Ahmad Susanto, *Loc. Cit*

<sup>46</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Press, 2013), hal.152

<sup>47</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara,2013), hal.121

mendapatkan kepuasan batin dari kegiatan belajar tadi. Dengan kata lain, dalam dunia pendidikan di sekolah, minat memegang peran penting dalam belajar, karena dengan adanya unsur minat belajar pada diri siswa, maka siswa akan mampu memusatkan perhatiannya pada kegiatan belajar tersebut.<sup>48</sup>

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, minat merupakan rasa ketertarikan terhadap sesuatu tanpa ada paksaan. Minat dapat diekspresikan melalui kenyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat terhadap sesuatu tersebut menghasilkan perubahan yang baik terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hakekat belajar pada dasarnya adalah suatu proses usaha yang dilakukan seorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>49</sup> Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak siap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seorang dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam

---

<sup>48</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), hal.66-67

<sup>49</sup> A. Tabrani., dkk, *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Karya, 2014), hal.78-79

pengetahuan, pengalaman, ketrampilan, dan nilai sikap yang bersifat relative konstan dan berbekas.<sup>50</sup> Seorang dikatakan belajar biologi adalah apabila dalam diri orang ini terjadi suatu kegiatan yang dapat mengakibatkan perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan biologi dan mampu menggunakannya dalam materi selanjutnya atau dalam kehidupan sehari-hari.

#### **b) Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Dalam salah satu sudut pandang faktor yang dapat mempengaruhi munculnya minat belajar adalah:<sup>51</sup>

##### **1. Belajar**

Minat belajar dapat diperoleh melalui belajar, karena dengan belajar siswa yang semula tidak menyenangi suatu pelajaran tertentu, lama kelamaan lantaran bertambahnya pengetahuan mengenai pelajaran tersebut, minat belajarpun tumbuh sehingga ia akan lebih giat lagi mempelajari pelajaran tersebut.

##### **2. Bahan Pelajaran dan Sikap Guru**

Faktor yang dapat membangkitkan dan merangsang minat belajar adalah faktor bahan pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Bahan pelajaran yang menarik minat belajar siswa, akan sering dipelajari oleh siswa yang bersangkutan dan sebaliknya

---

<sup>50</sup> Ahmad Susanto, *Op.Cit*, hal. 2

<sup>51</sup> Kompri, *Belajar Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, (Yogyakarta:Media Akademi,2017), hal.146-149

bahan pelajaran yang tidak menarik minat belajar siswa tentu akan dikesampingkan oleh siswa. Guru juga salah satu obyek yang dapat merangsang dan membangkitkan minat belajar siswa. Guru yang pandai, baik, ramah, disiplin, serta disenangi murid sangat besar pengaruhnya dalam membangkitkan minat belajar murid. Sebaliknya guru yang memiliki sikap buruk dan tidak disukai oleh murid, akan sukar dapat merangsang timbulnya minat belajar dan perhatian murid.

### 3. Keluarga

Orang tua adalah orang yang terdekat dalam keluarga, oleh karenanya keluarga sangat berpengaruh dalam menentukan minat belajar seorang siswa terhadap pelajaran. Apa yang diberikan oleh keluarga sangat berpengaruhnya bagi perkembangan jiwa anak. Dalam proses perkembangan minat belajar diperlukan dukungan perhatian dan bimbingan dari keluarga khususnya orangtua.

### 4. Teman Pergaulan

Melalui pergaulan seseorang akan dapat terpengaruh arah minat belajarnya oleh teman-temannya, khususnya teman akrabnya. Khusus bagi remaja, pengaruh teman ini sangat besar karena dalam pergaulan itulah mereka memupuk pribadi dan melakukan aktivitas bersama-sama untuk mengurangi ketegangan dan kegoncangan yang mereka alami.

## 5. Lingkungan

Melalui pergaulan seseorang akan terpengaruh minat belajarnya. 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. Besar kecilnya pengaruh lingkungan terhadap pertumbuhan dan perkembangan bergantung kepada keadaan lingkungan anak itu sendiri serta jasmanai dan rohaninya.

## 6. Cita-cita

Setiap manusia memiliki cita-cita di dalam hidupnya, termasuk para siswa. Cita-cita juga mempengaruhi minat belajar siswa, bahkan cita-cita juga dapat dikatakan sebagai perwujudan dari minat belajar seseorang dalam prospek kehidupan di masa yang akan datang. Cita-cita ini senantiasa dikejar dan diperjuangkan, bahkan tidak jarang seseorang mendapat rintangan, seseorang tetap berusaha untuk mencapainya.

## 7. Bakat

Melalui bakat seseorang akan memiliki minat belajar. Ini dapat dibuktikan dengan contoh: bila seseorang sejak kecil memiliki bakat menyanyi, secara tidak langsung ia akan memiliki minat belajar dalam hal menyanyi. Jika ia dipaksakan untuk

menyukai sesuatu yang lain, kemungkinan ia akan membencinya atau merupakan suatu beban bagi dirinya. Oleh karena itu, dalam memberikan pilihan baik sekolah maupun aktivitas lainnya sebaiknya disesuaikan dengan bakat dimiliki.

#### 8. Hobi

Bagi setiap orang hobi 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. Dengan demikian, faktor hobi tidak bisa dipisahkan dari faktor minat belajar.

#### 9. Media Massa

Apa yang ditampilkan di media massa, baik media cetak ataupun media elektronik, dapat menarik dan merangsang khalayak untuk memperhatikan dan menirunya. Pengaruh tersebut menyangkut istilah, gaya hidup, nilai-nilai, dan juga perilaku sehari-hari. Minat belajar khalayak dapat terarah pada apa yang dilihat, didengar, atau diperoleh dari media massa.

#### 10. Fasilitas

Berbagai fasilitas berupa sarana dan prasarana, baik yang berada di rumah, di sekolah, dan di masyarakat memberikan pengaruh yang positif dan negatif. Sebagai contoh, bila fasilitas

yang mendukung upaya pendidikan lengkap tersedia, maka timbul minat belajar anak untuk menambah wawasannya. Tetapi apabila fasilitas yang ada justru mengikis minat belajar pendidikannya, seperti merebaknya tempat-tempat hiburan yang ada di kota-kota besar, tentu hal ini berdampak negatif bagi pertumbuhan minat belajar tersebut.

### **c) Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik**

Minat sangat berpengaruh dan berfungsi dalam pemenuhan kebutuhan, sehingga makin kuat terhadap kebutuhan sesuatu, semakin besar dan dalam minat terhadap kebutuhan tersebut. Dalam hal ini, minat dapat dikatakan memegang peranan penting dalam menentukan arah, pola dan dimensi berpikir seseorang dalam segala aktivitasnya, termasuk dalam belajar.

Menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar sangatlah diperlukan, karena adanya minat belajar mendorong peserta didik untuk memenuhi kebutuhannya. Kebutuhan yang dimaksud adalah kebutuhan belajar. Pelajaran yang diminati peserta didik akan memberikan rasa senang dan akan memudahkan peserta didik berkonsentrasi dalam belajar.

Minat dapat dibangkitkan dengan cara sebagai berikut:

1. Membangkitkan adanya sesuatu kebutuhan
2. Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau
3. Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik.

#### 4. Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.<sup>52</sup>

Minat merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan belajar. Kegiatan belajar yang dilakukan tidak sesuai dengan minat peserta didik akan memungkinkan pengaruh negative terhadap hasil belajar.

Dalam kegiatan belajar mengajar yang diharapkan adalah minat yang timbul dengan sendirinya dari peserta didik itu sendiri, tanpa ada paksaan dari luar agar peserta didik lebih aktif. Akan tetapi, dalam kenyatannya tidak jarang peserta didik mengikuti pelajaran dikarenakan terpaksa atau karena adanya suatu keharusan, sementara peserta didik tersebut tidak menaruh minat terhadap pelajaran tersebut. Untuk mengantisipasi kondisi tersebut, maka seharusnya seorang pendidik memelihara minat belajar anak didiknya, yaitu :

- 1) Meningkatkan minat peserta didik; setiap guru mempunyai kewajiban untuk meningkatkan minat anak didiknya.
- 2) Memelihara minat yang timbul; apabila peserta didik menunjukkan minat yang kecil, maka tugas pendidik untuk memelihara minat tersebut.
- 3) Mencegah timbulnya minat terhadap hal-hal yang tidak baik; dimana sekolah merupakan lembaga yang menyiapkan peserta didik untuk hidup dalam masyarakat, maka sekolah

---

<sup>52</sup> Ahmad Susanto, *Op.Cit*, hal.2

harus mengembangkan aspek ideal agar anak didiknya menjadi anggota masyarakat yang baik.

- 4) Sebagai persiapan untuk memberikan bimbingan kepada anak didiknya tentang lanjutan studi atau pekerjaan yang sesuai baginya.<sup>53</sup>

#### **4. Pandemi Covid-19**

##### **a) Sejarah singkat Covid-19**

Virus Corona sudah dikenal sejak tahun 1930-an dan diketahui terdapat pada hewan. Pada tahun 2002, muncul penyakit baru golongan Virus Corona yang menyebabkan penyakit *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). Pada tahun 2012, muncul lagi golongan Virus Corona ini yang menyebabkan penyakit *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) di Timur Tengah, khususnya negara-negara Arab.

Pada bulan Desember 2019, di Kota Wuhan, Tiongkok, terjadi kejadian luar biasa (KLB) kasus radang paru-paru (pneumonia) yang disebabkan oleh virus dari keluarga besar Virus Corona, tetapi virus ini belum pernah dikenal sebelumnya, sehingga disebut sebagai Corona jenis baru atau *Novel Coronavirus* (= novel, paling baru).

Pada 11 Februari 2020, WHO secara resmi mengumumkan penamaan baru virus penyebab pneumonia misterius itu dengan nama

---

<sup>53</sup> Ahmad Susanto, *Op.Cit*, hal.2

*Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2 (SARS-CoV-2)* dan nama penyakit yang ditimbulkannya adalah *Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)*.<sup>54</sup>

#### **b) Tempat Hidup Covid-19**

Virus Corona sebagian besar akan menempel pada dinding saluran pernapasan sejak dari liang hidung sampai dengan ujung terdalam saluran paru-paru (gelembung paru-paru / alveolus). Gejala penyakit muncul akibat keberadaan virus. Demam dan batuk karena ada infeksi di saluran pernapasan. Sesak napas karena menyerang alveoli. Jaringan alveoli dan sekitarnya yang rusak akibat peradangan disebut pneumonia.<sup>55</sup>

#### **c) Cara Penularan Covid-19**

Apabila seseorang mengidap virus di saluran pernapasan maka setiap bernapas, berbicara, batuk, bersin, menyanyi, atau kegiatan lain yang menghasilkan droplet, virus akan ikut terbawa keluar saat aktivitas tersebut.

Droplet merupakan cairan dari saluran pernapasan yang ukurannya besar. Misalnya, apabila kita bersin atau batuk maka tubuh akan mengeluarkan percikan atau cipratan air ludah atau lendir hidung. Apabila droplet yang membawa virus terhirup oleh orang lain, virus akan kembali hidup di dinding saluran pernapasan sejak dari ujung

---

<sup>54</sup> Sutaryo,dkk, *Buku Praktis Virus Corona 19 (Covid 19)*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2020), hal. 4

<sup>55</sup> *Ibid*, hal. 15

hidung sampai alveolus (ujung paru-paru). Dari batuk droplet ini bisa terpercik sekitar 1—2 meter. Nasib droplet yang berisi virus sebagian akan terhirup orang lain, sebagian besar akan jatuh ke lantai, baju, meja, atau permukaan lain. Droplet akan mengering, tetapi virus masih mampu hidup beberapa saat.

Virus itu bisa menempel di bagian tubuh mana saja, contohnya tangan. Oleh karena itu, harus sering cuci tangan. Jika droplet yang membawa virus terhirup oleh orang yang sehat, virus akan kembali hidup di dinding saluranpernapasan sejak dari ujung hidung sampai alveoli (ujung paru-paru).<sup>56</sup>

## **B. Penelitian Terdahulu**

Terkait penelitian ini tidak terlepas dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Karena penelitian terdahulu sangat penting untuk dijadikan kajian pustaka oleh penulis dalam melakukan penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yakni sebagai berikut :

1. Skripsi yang disusun oleh Shilviana Widi tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Video untuk meningkatkan Minat dan Blajar Siswa Kelas X IPA 2”. Persamaan antara penelitian Shiliviana Widi dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang media digital untuk meningkatkan minat belajar siswa. Akan tetapi pada subyek

---

<sup>56</sup> *Ibid*, hal. 17

penelitian Shilviana Widi difokuskan pada siswa SMA sedangkan penelitian ini difokuskan pada siswa MI/SD. Kemudian perbedaan lainnya terletak pada lokasi penelitian dan jenis penelitian.<sup>57</sup>

2. Skripsi yang disusun oleh Nining Karmila tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quipper School* Terhadap Minat Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 10 Bulukumba”.  
 Persamaan antara penelitian Nining Karmila dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas Media Pembelajaran yang berbasis digital yaitu *Quipper School* yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Namun, penelitian yang dilakukan oleh Nining Karmila difokuskan pada siswa jenjang SMA sedangkan penelitian ini difokuskan pada siswa jenjang SD/MI. Kemudian perbedaan lainnya terletak pada lokasi penelitian dan jenis penelitian yang digunakan.<sup>58</sup>
3. Skripsi yang disusun oleh Miftakhurrohmah Hikmasari tahun 2016 dengan judul “Peran Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Cepitsari Cangkringan”.  
 Persamaan antara penelitian Miftahurrohmah Hikmasari dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas media Audio Visual yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar

---

<sup>57</sup>Shilvina Widi Irsanti, *Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta*. Skripsi Tidak Diterbitkan dalam <http://eprints.uny.ac.id/>, diakses 30 September 2020

<sup>58</sup> Nining Karmila, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quipper School Terhadap Minat Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 10 Bulukumb*, Skripsi Tidak Diterbitkan, dalam <http://repositori.uin.alauddin.ac.id/>, diakses 30 September 2020

siswa. Selain itu, persamaan terletak pada pendekatan penelitian dan teknik pengumpulan data yaitu dokumentasi, wawancara dan observasi. Kemudian perbedaannya terletak pada jenis penelitian dan lokasi penelitian yang digunakan oleh peneliti.<sup>59</sup>

4. Skripsi yang disusun oleh Siti Rochimah tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IV SDN Sumberagung Peterongan Jombang”. Persamaan antara penelitian Siti Rochimah dengan penelitian ini terletak pada bahasan yang mengenai media pembelajaran yang berbentuk video animasi yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar. Namun, penelitian saudari Siti Rochimah lebih dikhususkan untuk mata pelajaran matematika materi keliling dan luas segitiga. Perbedaan lainnya terletak pada jenis penelitian, teknik pengumpulan data, pendekatan dan lokasi penelitian yang digunakan peneliti.<sup>60</sup>

---

<sup>59</sup> Miftahurrohmah Hikmasari, *Peran Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa PAI Kelas III SD Muhammadiyah Cepitsari Cangkringan*, Skripsi Tidak Diterbitkan, dalam <http://digilib.uin-suka.ac.id/>, diakses 03 Oktober 2020

<sup>60</sup> Siti Rochimah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang*. Thesis Tidak Diterbitkan, dalam <http://etheses.uin.malang.ac.id/>, diakses 03 Oktober 2020

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

<b>NO</b>	<b>PENELITI</b>	<b>JUDUL</b>	<b>PERSAMAAN</b>	<b>PERBEDAAN</b>
1.	Shilvina Widi Irsanti	Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Video untuk meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X IPA 2 Tahun Ajaran 2016/2017 SMA Negeri 9 Yogyakarta	Membahas tentang media digital untuk meningkatkan minat belajar siswa	Difokuskan pada siswa SMA, lokasi penelitian dan jenis penelitian
2.	Nining Karmila	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Quipper School</i> Terhadap Minat Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 10 Bulukumba	Membahas Media Pembelajaran yang berbasis digital yaitu <i>Quipper School</i> yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.	Penelitian difokuskan pada siswa jenjang SMA, lokasi penelitian dan jenis penelitian yang digunakan
3.	Miftahurrohmah H	Peran Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Cepitsari Cangkringan	Membahas media Audio Visual yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa, pendekatan penelitian dan teknik pengumpulan data.	Jenis penelitian dan lokasi penelitian yang digunakan oleh peneliti.
4.	Siti Rochimah	Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IV SDN Sumberagung Peterongan Jombang	Bahasan yang mengenai media pembelajaran yang berbentuk video animasi yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar.	Jenis penelitian, teknik pengumpulan data, pendekatan dan lokasi penelitian yang digunakan peneliti.

Skripsi saya ini mendukung semua penelitian terdahulu yang saya jadikan sebagai acuan, yakni penelitian dari Shilvina Widi Irsanti, Nining Karmila, Muftahurrohmah Hikmasari. Karena penelitian mereka merupakan penelitian yang membahas mengenai media pembelajaran digital untuk meningkatkan

minat belajar siswa yang mana penelitian mereka hampir sama dengan penelitian yang akan saya laksanakan.

### C. Paradigma Penelitian

Paradigma adalah cara pandang terhadap suatu obyek. Cara pandang tersebut boleh jadi hanya bersifat penyempurnaan atau sama sekali pergantian pandangan.<sup>61</sup> Dalam pendapat lain dijelaskan bahwa, paradigam adalah cara mendasar untuk melakukan persepsi, berpikir, menilai dan melakukan yang berkaitan dengan sesuatu secara khusus tentang realitas.<sup>62</sup>

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan paradigma yang mana penulis berorientasi pada proses dinamis yang tidak terikat perlakuan tunggal yang ketat, tetapi lebih fokus pada realitas yang terjadi.<sup>63</sup> Paradigm tersebut dinamakan *naturalistic*, artinya penelitian ini mengasumsikan bahwa kenyataan-kenyataan empiris terjadi dalam suatu konteks sosio-kultural yang saling terkait satu sama lain, karena setiap fenomena social diungkapkan secara holistik.<sup>64</sup>

Paradigma naturalistik ini mengasumsikan bahwa perilaku dan makna yang dianut sekelompok manusia hanya dapat dipahami melalui analisis atas lingkungan alamiah (*natural setting*). Paradigma ini memanfaatkan manusia

---

<sup>61</sup> Sanerya Hendrawan, dkk, *Pengembangan Human Capital*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, Cet Pertama 2012), hal. 69

<sup>62</sup> Muslim, *Varian-varian Paradigma, Pendekatan, Metode dan Jenis Penelitian dalam Ilmu Komunikasi*. (Wahana: Universitas Pakuan). Vol. 1 No. 10. Tahun Akademik 2015/2016, hal. 77-78 dalam <https://journal.unpak.ac.id/>, diakses 24 Februari 2021

<sup>63</sup> M. Syamsuddin, *Operasionalisasi Penelitian Hukum*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2007), hal. 1314

<sup>64</sup> M. Sayuthi Ali, *Metodologi Penelitian Agama: Pendekatan Teori dan Praktek*, (Bandung: Raja Grafindo Persada, 2002), hal. 59

sebagai instrument pengganti lebih memadai bagi pendekatan lebih objektif, karena instrument nonmanusia sulit digunakan secara luwes untuk menangkap berbagai realitas dan interaksi tersebut.<sup>65</sup>

---

<sup>65</sup>Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2005), hal. 8