

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kemampuan para guru untuk Merancang program bersamaan dengan menentukan strategi pembelajaran, memilih menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk diimplementasikan sesuai dengan situasi dan kondisi akan menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien.

Menurut Astuti dan Prestiadi (2020, 129-135) “Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses interaksi tersebut, diperlukan pendukung berupa media yang tepat. Sebagai seorang guru, harus mampu mengidentifikasi jenis media yang tepat untuk mendukung kegiatan pembelajaran tertentu. Ketika guru dapat mengidentifikasi jenis media yang tepat, diharapkan kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif sesuai dengan tujuan pengajaran.”

Sementara itu menurut Gunawan (2019) “Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran.”

Dalam proses pembelajaran, media memiliki peran sebagai perantara penyampaian atau pengiriman pesan dan informasi. Menyampaikan pesan dan informasi dari pengirim kepada penerima akan berlangsung secara efektif dengan menggunakan media dan dukungan

teknologi. Media yang digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap disebut dengan istilah media pembelajaran.

Berikut pendapat para ahli mengenai pengertian tentang media pembelajaran, diantaranya: Menurut Miarso (2019) dalam ( Puspitarini, Yanuari Dwi et al. 2019) "*Learning media is anything that can be used to convey a message so as to stimulate students' feelings, thoughts, willingness, and attention and encourage the learning process.*" Menurut Musfiqon dalam (Gunawan, 2019) mengungkapkan bahwa "Secara lebih utuh media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien." Begitu juga menurut Gagne (1970) mengartikan "Media pembelajan sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar." Senada dengan itu, Briggs (1970) mengartikan "Media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar." Menurut Ali (1992) berpendapat bahwa "media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar" (Fikri, 2018). Menurut Hamalik (2005) dalam (Pratiwi dan Meilani, 2018) "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 psikologis terhadap peserta didik."

Berdasarkan beberapa definisi media pembelajaran di atas, dapat dianalisis bahwa media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dan mampu mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal serta menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi sosial

yang menimbulkan keingintahuan siswa untuk semakin meningkatkan prestasi belajar.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Dalam kegiatan interaksi antara guru dan siswa, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, bisa dilihat bahwa media pembelajaran memiliki kemampuan guna mengatasi sejumlah kendala dalam proses penyaluran informasi akademik kepada peserta didik.

Menurut Kemp dan Dayton (1995: 3-4) dalam (Hasan et al. 2021), ada tiga fungsi utama media pembelajaran apabila media tersebut digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

- 1) Memotivasi minat atau tindakan, dalam hal ini media pembelajaran bisa diterapkan dengan teknik drama, game atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah memunculkan minat dan merangsang siswa atau pendengar untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, niat, dan emosi.
- 2) Menyajikan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Penyajian dapat berupa hiburan, drama, atau teknik motivasi yang secara umum isi dan penyajiannya berfungsi sebagai pengantar, ringkasan, laporan, atau pengetahuan latar belakang.
- 3) Memberi instruksi, informasi yang terdapat pada media pembelajaran harus mengikutsertakan siswa, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga proses pembelajaran dapat terjadi. Dalam menyusun intruksi yang efektif materi harus dirancang secara sistematis. Media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu peserta didik.

Sedangkan Menurut Ramli (2012: 2-3) dalam (Hasan et al. 2021, 35) fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut :

1) 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.

2) 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.

3) Memperbaiki proses belajar mengajar

Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna, akan meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini dikarenakan berbagai macam media pembelajaran akan digunakan secara tepat sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan. Sehingga penyampaian pesan pembelajaran efektif dan hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan.

Dari dua pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memberikan fungsi penting dalam pendidikan. Media pembelajaran sejatinya sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran.

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik menurut Sudjana (2001: 2) dalam (Hasan et al. 2021, 44), yaitu sebagai berikut:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Lalu menurut Reiser dan Dick (1995:70) dalam (Hasan et al. 2021, 47) manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Beberapa media pembelajaran dapat digunakan untuk menarik perhatian dan membangkitkan keingintahuan siswa dengan menghadirkan gambar dan suara. Media juga bisa digunakan untuk menyajikan informasi yang dibutuhkan untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa.

Dari dua pendapat diatas, dapat dijelaskan bahwa adanya media pembelajaran memberikan manfaat bagi peserta didik dan juga guru. Manfaat bagi peserta didik, yaitu Media pembelajaran memiliki manfaat sebagai alat bantu yang dapat memudahkan pemahaman materi, meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan kemampuan retensi, menstimulasi kreativitas dan imajinasi, serta mempercepat proses pembelajaran. sedangkan manfaat bagi guru,

yaitu Media pembelajaran memiliki manfaat bagi guru sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas pengajaran, memudahkan penyampaian materi, meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik, memperkaya variasi metode pengajaran, dan meningkatkan efisiensi waktu dalam persiapan dan penyampaian materi.

#### **d. Jenis Media Pembelajaran**

Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, powerpoint (LCD proyektor) dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti audio, video, VCD, DVD, serta program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru.

Ada banyak jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran oleh guru/pendidik dengan seiringnya perkembangan zaman, menurut (Fikri 2018, 18–19) dengan perkembangan Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) sekarang ini, terjadi perubahan pada jenis-jenis media pembelajaran, dimana terdapat penambahan jenis media pembelajaran di antaranya:

- 1) Media audio, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset rekaman, piringan hitam, dan MP-3.
- 2) Media visual, yaitu media yang mengandalkan indera penglihatan seperti media foto, gambar, grafik, dan poster.
- 3) Media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti televisi, kaset video, dan video compact disk (VCD)
- 4) Media animasi, yaitu gambar/grafik bergerak yang dibuat dengan cara merekam gambar-gambar diam, kemudian rekaman gambar-gambar tersebut diputar ulang secara berurutan sehingga terlihat tidak lagi sebagai masing-masing gambar terpisah, tetapi sebagai sebuah kesatuan yang menghasilkan ilusi pergerakan yang tidak terputus. Sedangkan

karakter dalam animasi adalah berupa orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D). sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek.

- 5) Multimedia, multimedia adalah media yang menggabungkan banyak unsur seperti audio, visual, audio visual dan animasi yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.

Banyak sekali media yang dapat dipakai dalam pembelajaran dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sekarang ini sedang berkembangnya media pembelajaran yang bersifat multimedia, Istilah media mula-mula dikenal dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah audio visual aids (alat bantu pandang/dengar). Selanjutnya disebut *instructional materials* (materi pembelajaran), dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah *instructional media* (media pendidikan atau media pembelajaran).

Menurut (Gunawan 2019) dalam bukunya yang berjudul Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0 menyatakan bahwa dalam perkembangannya sekarang muncul istilah *e-Learning*. Huruf “e” merupakan singkatan dari “elektronik”. Artinya media pembelajaran berupa alat elektronik, meliputi CD Multimedia Interaktif sebagai bahan ajar offline dan *Web* sebagai bahan ajar online. Sebagai seorang guru, sebaiknya mengikuti perkembangan teknologi Jenis media mana yang akan kita gunakan, sangat tergantung pada kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan.

### 2.1.2 Google Sites

#### a. Pengertian Google Sites

Media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan menggunakan teknologi IT yang relevan dengan tingkat perkembangan

zaman sangat diperlukan, sehingga mampu membuat peserta didik berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Menurut Arief dalam (Aditama et al. 2022, 23) mengemukakan bahwa Salah satu produk dari google yang bisa dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan secara gratis adalah *google sites*.

Menurut (Sulasmianti 2021, 2) “*Google sites* adalah salah satu laman media yang dapat dimanfaatkan dalam penerapan proses pembelajaran. *Google sites* juga merupakan salah satu layanan google yang memiliki berbagai keunggulan diantaranya aplikasi ini gratis, mudah pemanfaatannya, dapat dikelola bersama atau dapat berkolaborasi dalam pengelolaannya.”

*Google sites* digunakan untuk membuat situs *website* untuk pribadi ataupun kelompok, baik untuk keperluan individu maupun institusi. *Google Sites* merupakan cara termudah dalam membuat informasi yang bisa diakses oleh orang yang membutuhkan secara cepat. Pada *google sites*, guru dapat memberikan materi pembelajaran, tugas, mencantumkan silabus, dan lain sebagainya. Materi pembelajaran yang diberikan dapat berupa teks, gambar, video, sehingga pendidik bisa memvariasinya. Selain itu, *google site* ini sangat mudah diakses, peserta didik hanya butuh *gadget/laptop* yang terhubung dengan jaringan internet.

Pembelajaran menggunakan google sites memberikan manfaat bagi guru maupun siswa, menurut (Aditama et al. 2022) manfaat dari pemanfaatan google sites ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran lebih menarik dengan menggunakan google sites pembelajaran akan lebih lengkap dan menarik dikarenakan bisa memanfaatkan fitur-fitur di dalam google sites. seperti; google docs, sheet, forms, calendar, awesome table dan lain sebagainya.
- 2) Lebih mudah mendapatkan materi pembelajaran dengan adanya google sites maka materi pembelajaran akan diunggah ke dalam google sites sehingga siswa maupun guru tidak perlu menggunakan flashdisk yang bisa menyebabkan banyaknya virus yang masuk ke dalam komputer.

- 3) Materi pembelajaran tidak mudah hilang materi yang telah diunggah ke dalam google sites akan tetap berada di google sites dan tidak akan terpengaruh dengan gangguan virus atau yang lainnya.
- 4) Siswa dapat mendapatkan informasi pembelajaran dengan cepat dengan menggunakan google sites, penggunaannya baik siswa maupun guru dapat mendapatkan informasi mengenai pembelajaran dengan cepat dengan menggunakan informasi yang diunggah oleh guru.
- 5) Dapat menyimpan silabus di google sites silabus pembelajaran dapat diunggah oleh guru ke dalam google sites, siswa mengetahui topik dan tema pembelajaran pada setiap pertemuan selanjutnya.
- 6) Tugas melalui google sites tugas pembelajaran dapat diberikan oleh guru melalui google sites, sehingga peserta didik tidak tertinggal informasi dan tugastugasnya. Tugas sekolah dapat diberikan dan dikumpulkan melalui google sites.

Terdapat dampak positif dan kemudahan dari *google sites* yang dikemukakan oleh (Aditama et al. 2022, 26), yaitu diantaranya:

- 1) *Google sites* dapat digunakan secara gratis.
- 2) Kemudahan dalam membuat *google sites*.
- 3) Memungkinkan para pengguna berkolaborasi dalam halaman *google sites*.
- 4) *Google sites* menyediakan 100 MB penyimpanan daring secara gratis.
- 5) Dapat ditelusuri dengan menggunakan mesin pencari *google*.
- 6) *Google sites* bisa diakses melalui berbagai perangkat yang tersambung dengan jaringan internet, misal: *smartphone*, *tablet*, *laptop*, dan *Personal Computer*.

#### **b. Website**

Pembelajaran berbasis laman merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media laman (*website*) yang bisa diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis laman atau yang lebih dikenal *Website* adalah halaman yang menampilkan suatu informasi yang di sediakan melalui jalur internet sehingga bisa di akses kapan saja

dan dimana saja. Menurut Sibero (2013:11) “*web* adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia, dan lainnya pada jaringan internet.” Menurut (Setyawan dkk., 2016) dalam (Munandar 2019, 6) “*Website* merupakan halaman informasi yang terdiri dari teks, gambar, suara dan animasi yang dapat diakses dari seluruh dunia selama terkoneksi pada jaringan internet”

Dapat disimpulkan dari kedua pendapat tersebut yaitu bahwa *web* adalah sebuah sistem atau suatu layanan yang menampilkan teks, gambar, animasi dan lainnya dengan mengaktifkan jaringan internet maka dapat mengakses *website* yang ada.

Media pembelajaran berbasis *web* sangat cocok digunakan sebagai alternative pilihan media pembelajaran yang menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian (Sari & Suswanto, 2017) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *web* efektif dan efisien dilakukan karena meningkatkan hasil bagi para siswa.

Jenis-Jenis *website* Menurut Syukron dan Hasan (2015) dalam (Munandar 2019, 7) ada dua jenis *website* yang ada sekarang, yaitu statik *website* dan dinamik *website*. Dua-duanya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Di bawah ini akan dijelaskan beberapa pengertian dari *website* statis dan *website* dinamis, sebagai berikut:

- 1) Website dinamis, merupakan sebuah *website* yang menyediakan konten atau isi yang selalu berubah-ubah setiap saat. Bahasa pemograman yang digunakan antara lain php, asp, dot net dan memanfaatkan database mysql atau mssql.
- 2) Website statis, merupakan *website* yang isi kontennya jarang diubah. Bahasa pemograman yang digunakan adalah html dan belum memanfaatkan database.

### **2.1.3 Minat Belajar Siswa**

#### **a. Pengertian Minat Belajar**

Menurut (Islamiah 2021, 19) “Minat Belajar Siswa terdiri dari dua suku kata yaitu minat dan belajar. Minat berarti kecenderungan hati yang

tinggi terhadap sesuatu, gairah atau keinginan. Belajar berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Jadi, minat belajar siswa adalah keinginan tinggi yang dimiliki oleh siswa dalam usaha mendapat ilmu pengetahuan. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung akan mendapatkan hasil belajar yang baik pula.”

Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya ketika minat belajar kurang maka akan menghasilkan prestasi yang rendah. Dalam proses pembelajaran, guru bisa memperhatikan minat belajar siswa di kelas. Mulai dari metode, media, dan strategi pembelajaran apa yang disenangi oleh siswa. Ketika guru sudah bisa mengetahui minat belajar siswa, maka akan lebih mudah dalam proses penyampaian materi serta siswa akan mengingat materi pembelajaran tersebut dalam jangka waktu yang lama.

Sesuai dalam jurnal penelitian menurut Schiefele (1999) dalam (Rachman 2018, 37) bahwa :

*“Interest is believed to be learners' preference in doing one job or activity instead of others, and it's showed with accrued attention and emotional engagement of learners. Situational interest is an emotion aroused by options of environmental or textual stimuli. Characteristics that have been found to stimulate related to what is happening around somebody or something interest include textual clearness of thinking or speaking and ability to be understood, exciting newness and personal relevance”.*

(Minat diyakini sebagai preferensi peserta didik dalam melakukan satu pekerjaan atau aktivitas dari pada yang lain, dan itu ditunjukkan dengan perhatian yang bertambah dan keterlibatan emosional peserta didik. Situasional minat adalah emosi yang dibangkitkan oleh pilihan rangsangan lingkungan atau tekstual. Ciri-ciri itu telah ditemukan untuk merangsang terkait dengan apa yang terjadi di sekitar seseorang atau sesuatu yang menarik meliputi kejernihan tekstual berpikir atau berbicara dan kemampuan untuk dipahami, kebaruan yang menarik dan relevansi pribadi).

Sedangkan menurut Sujanto (2004) dalam (Paseleng 2013, 134) mendefinisikan “minat sebagai sesuatu pemusatan perhatian yang tidak sengaja yang terlahir dengan penuh kemauannya dan tergantung dari bakat dan lingkungannya”. Selaras yang diungkapkan oleh Slameto (2010) dalam (Paseleng 2013, 134) bahwa “minat sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang”. Dari kedua defenisi tersebut dapat dikatakan bahwa minat belajar merupakan suatu dorongan yang dimiliki oleh seorang siswa untuk memperhatikan pembelajaran yang dihadapi dengan sukarela tanpa adanya paksaan karena ditunjukkan dengan perasaan senang dan hal itu terjadi terus menerus selama pembelajaran tersebut berlangsung.

Syaiful Bahri Djamarah (2008) dalam (Olyvia, Gimin, dan Hendripides 2015, 3) mengungkapkan bahwa minat dapat diekpresikan anak didik melalui : 1. Pernyataan lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya, 2. Partisipasi aktif dalam suatu kegiatan yang diminati, serta 3. Memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya tanpa menghiraukan yang lain (fokus).

#### **b. Faktor-faktor yang mempengaruhi Minat belajar**

Ada banyak faktor penyebab yang mempengaruhi minat belajar dan faktor tersebut digolongkan ke dalam dua macam, yaitu faktor internal (berasal dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (berasal dari luar diri siswa) (Marleni 2016), antara lain:

- 1) Faktor internal
  - a) Perhatian siswa muncul didorong rasa ingin tahu. Maka, rasa ingin tahu ini perlu mendapat rangsangan agar siswa selalu memberikan perhatian terhadap materi pembelajaran yang diberikan.
  - b) Sikap, yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap siswa sama halnya dengan motif menimbulkan dan mengarahkan aktivitasnya.

- c) Bakat, yaitu potensi atau kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir. Setiap orang memiliki bakat yang berbeda-beda. Mereka akan mempelajari sesuatu yang sesuai dengan bakat yang dimilikinya.
- d) Kemampuan, yaitu prestasi komparatif individu dalam berbagai tugas, termasuk memecahkan masalah dengan waktu yang terbatas.
- e) Motivasi, memiliki fungsi menimbulkan, mendasari, mengarahkan perbuatan belajar. Motivasi dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar

2) Faktor eksternal

- a) Faktor sekolah, Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standart pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
- b) Faktor keluarga Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.

**c. Ciri-ciri minat belajar siswa**

Menurut Ahmad Susanto ciri-ciri minat belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat disemua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental.
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar. kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatkan minat seseorang.
- 3) Minat tergantung pada kesempatan belajar.
- 4) Minat dipengaruhi oleh budaya.
- 5) Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu obyek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya.

Menurut Slameto, siswa yang berminat dalam belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus
- b) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya
- c) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati
- d) Dimafestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.<sup>25</sup>

Menurut Abdul Hadis, siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Siswa memiliki sifat ingin tahu dan berantusias belajar lebih aktif
- b) Siswa senang dan bergairah dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
- c) Siswa memiliki perhatian yang lebih besar terhadap pembelajaran
- d) Siswa memiliki sikap kreatif dan ingin lebih maju dalam belajar
- e) Siswa tidak mengenal lelah dalam belajar
- f) Siswa tidak cepat bosan dalam belajar
- g) Siswa menganggap aktifitas belajar sebagai hobi dan bagian dari hidup

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri minat belajar itu seperti suatu keadaan dimana seseorang mempunyai suatu perhatian dan ketertarikan terhadap sesuatu yang disertai rasa ingin tahu dan ingin mempelajarinya.

#### d. Indikator Minat belajar siswa

Menurut Slameto (2010) minat seseorang terhadap sesuatu diekpresikan melalui kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan minatnya. Sehingga untuk mengetahui indikator minat dapat dilihat dengan cara menganalisa kegiatan-kegiatan yang dilakukan individu atau objek yang disenangi, karena minat merupakan motif yang dipelajari yang mendorong individu untuk aktif dalam kegiatan tertentu. Dengan demikian ada beberapa indikator minat belajar menurut Slameto terdiri dari:

- 1) perasaan senang
- 2) keterlibatan siswa

- 3) katertarikan
- 4) perhatian siswa.

#### **2.1.4 Mata Pelajaran IPS**

##### **a. Pengertian Mata pelajaran IPS**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokrasi dan bertanggungjawab, serta warga dunia yang cinta damai (KTSP Standar Isi 2006).

Menurut Somantri yang dikutip dalam (Sapriya 2009:11) dalam (Afandi 2013, 102) Pendidikan IPS merupakan seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Pendidikan IPS yang ajarkan di SD telah disederhanakan, bukan suatu yang kompleks seperti IPS yang ada di perguruan tinggi. IPS atau studi sosial pada dasarnya merupakan konsep pilihan dari berbagai ilmu lalu dipadukan dan diolah secara didaktis-pedagogis sesuai dengan tingkat perkembangan siswa menurut Djahiri dan Ma'mun dalam Rudy Gunawan (2011:15).

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pengertian IPS merupakan kegiatan belajar mengajar yang berkaitan dengan kehidupan sosial yang mencakup seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi dari berbagai ilmu-ilmu sosial yang materi dan tujuannya disederhanakan agar mudah dipahami untuk kepentingan pengajaran di sekolah.

## b. Tujuan Mata Pelajaran IPS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP dan MTs di Indonesia memiliki salah satu tujuan untuk mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan sebagaimana yang tertuang dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 (Supardi, 2010: 185). Hal ini sejalan dengan tujuan mata pelajaran IPS di negara barat yang dikenal dengan *Social Studies* (alodia 2021).

Ada beberapa tujuan social studies di Amerika sebagaimana yang diungkapkan oleh Ross (2006: 18) dalam (alodia 2021) yaitu “*Social Studies in the broadest sense, that is, the preparation of young people so that they possess the knowledge, skills, and values necessary for active participation in society, has been a primary part of schooling in North America since colonial times.* Menurut Ross, *Social Studies* memiliki tujuan untuk mempersiapkan kemampuan peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai agar siswa mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial dan masyarakat.

Begitu pula dengan tujuan mata pelajaran IPS di Indonesia tingkat SMP dan MTs, sebagaimana yang diungkapkan oleh Arnie Fajar (2005: 114) dalam (alodia 2021), yakni:

- 1) Mengembangkan kemampuan berpikir, inkuiri, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial.
- 2) Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan
- 3) Meningkatkan kemampuan berkompetisi dan bekerja sama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional.

Lalu Muhammad Numan Somantri (2001: 44) dalam (alodia 2021) mendefinisikan dan merumuskan tujuan IPS untuk tingkat sekolah sebagai mata pelajaran, yaitu: 1) menekankan pada tumbuhnya nilai-nilai kewarganegaraan, moral ideologi negara, dan agama, 2)

menekankan pada isi dan metode berpikir, ilmu sosial, dan 3) menekankan pada reflective inquiry.

Berdasarkan pendapat Numan Somantri, maka mata pelajaran IPS di tingkat SMP, menekankan kepada tumbuhnya nilai-nilai kewarganegaraan, moral, ideologi, agama, metode berpikir sosial, dan inquiry. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka tujuan mata pelajaran IPS di tingkat Sekolah Menengah Pertama di Indonesia, untuk mengembangkan kemampuan berpikir, inkuiri, keterampilan sosial, dan membangun nilai-nilai kemanusiaan yang majemuk baik skala lokal, nasional, dan global (alodia 2021).

### c. Ruang Lingkup Pelajaran IPS

Berdasarkan tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang telah dijelaskan di atas, maka untuk mengembangkan tujuan tersebut diperlukan suatu ruang lingkup keilmuan untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS di kelas.

Menurut Arnie Fajar (2005: 114) dalam (alodia 2021) menjelaskan beberapa ruang lingkup mata pelajaran IPS di SMP dan MTs yang dapat dikaji oleh peserta didik, yaitu sebagai berikut:

- b. Sistem Sosial dan Budaya
- c. Manusia, Tempat, dan Lingkungan
- d. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan
- e. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
- f. Sistem Berbangsa dan Bernegara .

Begitu juga menurut Supardi (2011: 186) dalam (alodia 2021) menjelaskan dan merumuskan beberapa hal tentang ruang lingkup IPS yang didasarkan kepada pengertian dan tujuan dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 yakni:

- a. Materi kajian IPS merupakan perpaduan atau integrasi dari berbagai cabang-cabang ilmu sosial dan humaniora, sehingga akan lebih bermakna dan kontekstual apabila materi IPS didesain secara terpadu.

- b. Materi IPS juga terkait dengan masalah-masalah sosial kemasyarakatan dan kebangsaan, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, dan teknologi, serta tuntutan dunia global.
- c. Jenis materi IPS dapat berupa fakta, konsep, dan generalisasi, terkait juga dengan aspek kognitif, afektif, psikomotorik dan nilai-nilai spritual.

Dengan demikian ruang lingkup mata pelajaran IPS di SMP dan MTs, merupakan perpaduan dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, ilmu humaniora, dan masalah-masalah sosial baik berupa fakta, konsep, dan generalisasi untuk mengembangkan aspek kognitif, psikomotor, afektif, dan nilai-nilai spiritual yang dimiliki oleh peserta didik (alodia 2021).

#### d. Materi Kegiatan Ekonomi

**Tabel 2.1 KD dan IPK Kegiatan Ekonomi**

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)</b>
3.3 Memahami konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan penawaran) dan interaksi antar ruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.	1.3.1 Mendeskripsikan kegiatan ekonomi
	1.3.2 Menjelaskan pengertian produksi, distribusi dan konsumsi dan nilai guna
4.3 Menjelaskan hasil analisis tentang konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi,	1.3.3 Menganalisis faktor-faktor produksi yang ada di masyarakat
	1.3.4 Mempresentasikan kegiatan produksi yang ada di masyarakat
	1.3.5 Mengklasifikasi jenis distributor, cara distribusi, dan pelaku

<p>konsumsi, permintaan, dan penawaran) dan interaksi antar ruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.</p>	<p>1.3.6 Membandingkan dan Mempresentasikan kegiatan belanja konsumsi yang ada di masyarakat/negara</p>
--	---

Sumber : Akademik MTs Al Ikhlas Losari

## 2.2 Kajian Penelitian Relevan

Berdasarkan hasil penelusuran peneliti, penggunaan media pembelajaran telah banyak digunakan dalam penelitian. Namun, media pembelajaran menggunakan *google site* berbasis *website* masih sedikit atau jarang ditemukan. Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang sudah dilakukan oleh seseorang dan mendapatkan hasil yang valid sesuai dengan judul dan tujuan peneliti. Ada beberapa penelitian yang menggunakan media pembelajaran *Google sites* berbasis *website* dan mengaitkannya dengan minat belajar.

Di antara penelitian atau berkas skripsi terdahulu, yaitu: Penelitian yang dilakukan oleh Zaen Nuraeni, Nurul Kemala Dewi, Dyah Indraswati (2023), yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* Menggunakan *Google Sites* Pada Pelajaran IPS”. Penelitian bertujuan untuk (1) Mengetahui bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran *Google Sites* berbasis *web* untuk peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPS, (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Google Sites* berbasis *web* untuk peserta didik kelas V SD. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, dan implementation*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, dan angket respon peserta didik. Analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran *Google Sites* berbasis *web*, kelayakan media pembelajaran *Google Sites* pada mata

pelajaran IPS. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata presentase 80% dan ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan presentase 90%. Hasil uji coba kelompok kecil tahap I mendapatkan kriteria sangat baik dengan rerata 95% dan tahap II mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata presentase 97%. Oleh karena itu media pembelajaran *Google Sites* berbasis *web* dapat digunakan untuk pembelajaran IPS di kelas V SD.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Slamet dan Sriyanto (2022), yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Google Sites* di SMP Negeri 2 Gandrungmangu”. Keterbatasan media cetak dari segi jumlah, jenis dan kualitas data serta hadirnya teknologi untuk memudahkan pembelajaran adalah alasan menggunakan media berbasis situs *Google* yang lebih mudah dan banyak data yang praktis dan terkini sesuai era digital atau 21 pembelajaran abad. Tujuan penelitian pada penggunaan media IPS pembelajaran berdasarkan situs *Google* di SMP Negeri 2 Gandrungmangu adalah mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda dengan pembelajaran konvensional. Peneliti membuat 1 media pembelajaran IPS berbasis *Google Site* dengan pengembangan sederhana dan terbatas berisi materi pengajaran sumber materi. Fokus penelitian sesuai dengan tujuan bukan mengenai pengembangan media, maka metode yang dipilih adalah deskriptif kualitatif metode. Dalam pengumpulan data menggunakan metode observasi selama pembelajaran praktik dengan media *Google Sites* dalam situasi pandemi secara terbatas wawancara tatap muka, wawancara digunakan untuk mengetahui online siswa pengalaman belajar dengan media pembelajaran IPS berbasis *Google Situs* di rumah dan dokumentasi selama pembelajaran. Hasil penelitian ini meliputi: peningkatan minat siswa terhadap media pembelajaran, motivasi siswa, keseriusan siswa untuk memperhatikan materi. Hambatan dan permasalahan yang dihadapi adalah internet yang kurang stabil.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Gita Ramadia, Komariah, dan Muh Husen Arifin (2023), yang berjudul “Pengembangan Multimedia Berbasis *Google Sites* Pada Materi Kegiatan Ekonomi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar”. Latar belakang penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis digital masih kurang bervariasi dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan multimedia berbasis *Google Sites*, mengetahui kelayakan media, untuk mengetahui pemahaman konsep siswa terhadap materi setelah menggunakan media yang dikembangkan, dan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap produk yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* dengan menggunakan pengembangan ADDIE. Pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan angket dan tes. Partisipan dari penelitian ini diantaranya adalah ahli terkait untuk memberikan penilaian terhadap media. Penelitian ini menghasilkan produk Multimedia *Google Sites* pada materi kegiatan ekonomi kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan validasi dari para ahli, menunjukkan bahwa multimedia berbasis *Google Sites* mendapatkan skor 100% dengan interpretasi “Sangat Layak”. Pemahaman konsep siswa terhadap materi kegiatan ekonomi pada saat menggunakan multimedia berbasis *Google Sites* mendapatkan nilai rata-rata 82 dengan interpretasi “Sangat Baik”. Selain itu respon guru terhadap multimedia *Google Sites* memperoleh nilai dengan interpretasi “Sangat Layak” atau memperoleh skor 100% sedangkan respon siswa mendapatkan skor 81,1% dengan interpretasi “Sangat Layak”. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia *Google Sites* sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV sekolah dasar.

Lalu penelitian yang dilakukan oleh Qonita Putri Yuliananda dan Norida Canda Sakti (2022), yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Dalam Bentuk *Google Sites* Untuk Peserta Didik Kelas Xi Ips”. Penelitian ini diadakan karena keterbatasan media pada materi yang kompleks, *power point* diterapkan di semua materi yang dirasa

kompleks. Urgensi penelitian ini ialah bagaimana mengembangkan *learning* media modern nan digital berbasis teknologi di era digitalisasi, modernisasi sekaligus pandemi dengan harapan media pembelajaran yang dikembangkan dapat memberikan dampak positif bagi pendidikan di era modern, salah satunya yaitu menyediakan media pembelajaran yang efektif, responsif dan efisien. Metode ini adalah penelitian dan pengembangan dengan model 4D terdiri dari pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Google Sites* dari aspek materi, media, kepraktisan media, respon peserta didik, evaluasi dan soal. Media ini divalidasi oleh tim validator ahli. Penelitian ini diuji coba ke dua puluh peserta didik kelas 11 IPS SMA Negeri 16 Surabaya. Media pembelajaran memuat 7 menu yaitu petunjuk penggunaan, kehadiran, materi, video, evaluasi serta permainan, biografi. Metode pengumpulan data primer adalah wawancara, angket dan dokumentasi yang direkapitulasi dan dianalisis melalui analisis data kualitatif dan kuantitatif. Ouput penelitian berupa media pembelajaran berbasis website google sites. Hasil validasi penelitian media ini sangat layak dan mendapatkan respon positif dari peserta didik.

Dari beberapa penelitian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran sangatlah penting dalam kegiatan pembelajaran. dapat menunjang kegiatan belajar mengajar dan dapat membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan evisien sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.