

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
VIDEO INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATA PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 02 BULULAWANG**

SKRIPSI

OLEH

AQSAL AHMAT AL HASYIM

NIM. 19130059



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2024**



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
VIDEO INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATA PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 02 BULULAWANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

**Oleh
Aqsal Ahmat Al Hasyim
NIM. 19130059**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (DIPS)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://frik.uin-malang.ac.id>, email : frik@uin-malang.ac.id

PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh M. Si

NIP : 197312122006042001

Selaku Dosen Pembimbing, menerangkan bahwa:

Nama : Aqsal Ahmat Al Hasyim

NIM : 19130059

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa di SMP Negeri 02 Bululawang pada Mata Pelajaran IPS

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 19-06-2024

Mengetahui

Ketua Program Studi,

Dosen Pembimbing,

Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh M. Si

NIP. 197312122006042001

.....

NIP. 197107012006042001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa di SMP Negeri 02 Bululawang" oleh Aqsal Ahmat Al Hastim ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 22 November 2024.

Dewan Penguji

Ketua Penguji
Dr. Aniek Rachmaniah, S.Sos, M.Si
NIP.197203202009012004

Penguji
Azharotunnafi, M.Pd
NIP.199106182019032017

Sekretaris Penguji
Dr. Ni'matuz Zuhroh, .Si.
NIP.197312122006042001

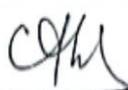
Dosen Pembimbing
Dr. Ni'matuz Zuhroh, .Si.
NIP. 197312122006042001

Tanda Tangan

: 

: 

: 

: 

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Lembar Pernyataan Keaslian

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aqsal Ahmat Al Hasyim

Nim : 19130059

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis
Video Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa di SMP Negeri 02 Bululawang

Menyatakan bahwa dengan sebenar benarnya bahwasanya tulisan skripsi ini merupakan karya pribadi saya, bukan menjiplak karya dari orang lain, adapun jika saya merujuk kepada karya orang lain, hal tersebut sudah dirujuk sesuai dengan kode etik penulisan karya ilmiah. Apabila pada suatu hari nanti karya ini terdapat unsur plagiasi maka saya bersedia untuk di proses sesuai aturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan saya buat dengan sebenar benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun

Malang 13 Juni 2024



Aqsal Ahmat Al Hasyim

NIM. 19130059

LEMBAR MOTTO

"Jika kamu menungguku menyerah, maka kamu akan menungguku selamanya."

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh Si
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Aqsal Ahmat Al Hasyim
Lampiran : Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, Bahasa maupun Teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Aqsal Ahmat Al Hasyim
NIM : 19130059
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran IPS di SMP Negeri 02 Bululawang

Maka selaku dosen pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diujikan. Demikian mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh Si
NIP. 197312122006042001

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah saya panjatkan kepada Allah SWT yang teralsh memberikan rahmat dan kasih sayangnya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik, tak lupa juga dukungan dari orang-orang terdekat saya. Maka dengan ini saya mempersembahkan karya saya ini kepada:

Khusus terhadap kedua ornag tua saya yakni Bapak Muslan dan Ibu Siti Ngaisah yang selalu mendoakan dan selalu mensupport saya selama ini, berkat doa dan dukungan ayah dan ibu saya bisa berhasil sampai sejauh ini saya ucapkan terimakasih yang mendalam terhadap ayah dan ibu.

Kepada dosen pembimbing saya Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh M.Si yang telah memberikan saya bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Tak lupa juga rasa terimakasih saya ucapkan kepada Nofi Saimatul Toyiba yang telah menemani dan memberikan support kepada saya selama ini atas dukungannya saya ucapkan terimakasih yang sebesar besarnya.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran IPS di SMP Negeri 02 Bululawang.”** Dimana tulisan ini dimaksudkan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Kedua kalinya sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW yang telah memberikan tuntunan dari kegelapan menuju jalan yang islamiyah yang penuh dengan cahaya ilmu yang di ridhai oleh Allah SWT dan semoga kelak kita mendapatkan syafaat dari Nabi Muhammad SAW, Aamiin.

Peneliti menyadari bahwa tulisan ini bisa terselesaikan karena bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, maka dari itu penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Zainudin, M. A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK), Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efianti, M. A., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh sebagai dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dan memberikan dukungan dalam penulisan skripsi.
5. Kepala SMP Negeri 02 Bululawang yang telah berkenan memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian ini.
6. Ibu Titin Wahyuni, S. Pd., selaku guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 02 Bululawang yang membantu saya dalam menyelesaikan penelitian.

7. Kepada kedua orang tua saya Bapak Muslan dan Ibu Siti Ngaisah yang selalu mendoakan dan selalu memberikan *support* terhadap penulis.
8. Siswa SMP Negeri 02 Bululawang yang juga membantu saya dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari bahawa dalam penulisan skripsi ini masih belum sempurna dan banyak kekurangan, maka dari itu perlu adanya kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakannya. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan semoga apa yang telah diberikan kepada peneliti dapat dibalas dengan beribu nikmat oleh Allah SWT.

Malang, 13 Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
LEMBAR MOTTO.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
ملخص البحث.....	xvii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang	1
B.Rumusan Masalah	5
C.Tujuan Penelitian.....	5
D.Manfaat Penelitian	5
E.Hipotesis Penelitian	6
F.Originalitas Penelitian.....	7
G.Definisi Operasional.....	11
H.Sistematika Pembahasan	11
BAB II.....	13
KAJIAN PUSTAKA.....	13
BAB III	25
METODE PENELITIAN.....	25
BAB IV	37

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	37
BAB V.....	48
PEMBAHASAN	48
BAB VI	53
PENUTUP.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54

DAFTAR TABEL

TABEL 1 ORIGINALITAS PENELITIAN.....	9
TABEL 2 KISI KISI ANGKET MINAT BELAJAR.....	29
TABEL 3 UJI VALIDITAS MINAT	30
TABEL 4 UJI VALIDITAS MEDIA VIDEO.....	31
TABEL 5 STRUKTUR ORGANISASI SEKOLAH	40
TABEL 6 RINCIAN JUMLAH PENDIDIK.....	40
TABEL 7 RINCIAN STATUS PENDIDIK.....	41
TABEL 8 RINCIAN JUMLAH SISWA	41
TABEL 9 FREKUENSI VIDEO INTERAKTIF.....	41
TABEL 10 FREKUENSI MINAT BELAJAR.....	42
TABEL 11 FREKUENSI MINAT BELAJAR KELAS EKSPERIMEN	43

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1 KERANGKA BERPIKIR.....	24
GAMBAR 2 RELIABILITAS ANGKET MINAT.....	32
GAMBAR 3 RELIABILITAS MEDIA VIDEO INTERAKTIF	32
GAMBAR 4 TEST SHAPIRO WILK MINAT BELAJAR.....	34
GAMBAR 5 GRAFIK PENGGUNAAN VIDEO INTERAKTIF	42
GAMBAR 6 GRAFIK MINAT BELAJAR KELAS KONTROL	43
GAMBAR 7 GRAFIK MINAT BELAJAR SISWA KELAS EKSPERIMEN.....	44
GAMBAR 8 TEST SHAPIRO WILK MINAT BELAJAR.....	44
GAMBAR 9 UJI NORMALITAS VIDEO INTERAKTIF	45
GAMBAR 10 UJI HOMOGENITAS VARIABEL	45
GAMBAR 11 UJI REGRESI SEDERHANA	46

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 HASIL MINAT BELAJAR KELAS EKSPERIMEN	58
LAMPIRAN 2 HASIL MINAT KELAS KONTROL	58
LAMPIRAN 3 PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF	59
LAMPIRAN 4 PENYEBARAN ANGKET SISWA	60
LAMPIRAN 5 ANGKET MINAT BELAJAR	63
LAMPIRAN 6 ANGKET VIDEO INTERAKTIF	63

ABSTRAK

Hasyim, Aqsal Ahmat Al 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa di SMP Negeri 02 Bululawang. Skripsi. Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh M. Si.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Video Interaktif, Minat Belajar

Media digunakan untuk menarik minat belajar siswa pada proses belajarnya. Penggunaan media pembelajaran yang menarik maka siswa akan merasa nyaman dan senang ketika proses pembelajaran Media pembelajaran seperti video interaktif merupakan salah satu media yang dapat membuat siswa menjadi tertarik dan memudahkan dalam proses belajar.

Penelitian ini memiliki tujuan yakni untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap minat belajar siswa, mengetahui bagaimana cara pengaplikasian media video interaktif didalam sebuah pembelajaran, dan faktor apa yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 02 Bululawang

Metode penelitian kuantitatif yang berjenis *Quasi eksperimental Nonquevalent control group*. Dimana sampel akan dibagi menjadi 2 kelompok sampel. yakni kelas VII D dengan jumlah 30 siswa yang akan menjadi kelas eksperimen dan kelas VII F yang berjumlah 30 siswa menjadi kelas kontrol. Angket sebagai teknik pengumpulan data, analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji regresi linear sederhana.

Penelitian mendapati hasil bahwa video interaktif berpengaruh terhadap minat belajar siswa, terjadi perbedaan antara kelas yang menggunakan media video interaktif dan kelas yang menggunakan media yang sebelumnya, dengan perolehan penggunaan media video 18% dimana hal tersebut merupakan nilai tertinggi. Hasil signifikansi antar variabel kurang dari 0,5 dikatakan kedua variabel saling berkaitan. Menurut dari uji T terdapat signifikansi (2-tailed) adalah 0,000 yang artinya kurang dari 0,05 maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Jadi menurut hasil dari uji T maka terdapat perbedaan yang signifikan antara perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

ABSTRACT

Hasyim, Aqsal Ahmat AL. 2024. The Influence of Using Interactive Video Based Learning on Student Interest in Learning to Social Studies at SMPN 02 Bululawang. Department social studies education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Thesis Supervisor: Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh M. Si.

Keywords : Student interest, interactive video, based learning

Media is used to attract students' interest in the learning process. With interesting learning media, students will feel comfortable and happy during the learning process. Media such as interactive videos is one media that can make students interested and make the learning process easier.

This research aims to determine the effect of using interactive video media on students' interest in learning, find out how interactive video media is applied in learning, and what factors influence class VII students' interest in learning at SMP Negeri 02 Bululawang.

Quantitative research method with Quasi experimental type Nonquevalent control group. Where the sample will be divided into 2 sample groups. Namely class VII D with 30 students will be used as the experimental class and class VII F with 30 students will be used as the control class. The data collection technique uses a questionnaire, data analysis uses the normality test, homogeneity test and simple linear regression test.

The research found that interactive videos have an effect on students' interest in learning. There is a difference between classes that use interactive video media and classes that use previous media, with the gain using video media being 18%, which is the highest. mark. If the significance between variables is less than 0.5 then it is said that the two variables are related to each other. Based on the T test, the significance (2-tailed) is 0.000, which means less than 0.05, so H_0 is rejected and H_a is accepted. So according to the results of the T test there is a significant difference between the treatments in the experimental class and the control class.

ملخص البحث

هاسيم، اقصال احمد آل. 2024. تأثير استخدام التعلم التفاعلي القائم على الفيديو على اهتمام الطلاب بتعلم قسم التربية الدراسات الاجتماعية كلية التربية SMPN 02 Bululawang. الدراسات الاجتماعية في وتدريب المعلمين جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف على الرسالة: د. دكتور هج. نعماتوز زهرة م.سي

الكلمات المفتاحية: اهتمامات الطلاب، الفيديو التفاعلي، التعلم المبني
تستخدم الوسائط لجذب اهتمام الطلاب بعملية التعلم. مع أساليب التعلم المثيرة للاهتمام، سيشعر الطلاب
بالراحة والسعادة أثناء عملية التعلم. تعد الوسائط مثل مقاطع الفيديو التفاعلية إحدى الوسائط التي يمكن أن
تبقى الطلاب مهتمين وتجعل عملية التعلم أسهل

يهدف هذا البحث إلى تحديد تأثير استخدام وسائط الفيديو التفاعلية على اهتمام الطلاب بالتعلم، ومعرفة كيفية
تطبيق وسائط الفيديو التفاعلية في التعلم، وما هي العوامل التي تؤثر على اهتمام طلاب الصف السابع
SMP Negeri 02 Bululawang بالتعلم في

استخدام أساليب البحث الكمي من نوع المجموعة الضابطة شبه التجريبية غير المتكافئة. وسيتم تقسيم العينة
إلى مجموعتين عينة. سيتم استخدام الصف السابع (د) (والذي يضم ثلاثين طالباً كفصل تجريبي، والفصل
السابع (ف) (والذي يضم ثلاثين طالباً كفصل ضابط. تستخدم تقنية جمع البيانات الاستبيان، ويستخدم تحليل
البيانات اختبار الحالة الطبيعية واختبار التجانس واختبار الانحدار الخطي البسيط

وجدت الأبحاث أن مقاطع الفيديو التفاعلية تؤثر على اهتمام الطلاب بالتعلم، وهناك اختلافات بين الفصول
التي تستخدم وسائط الفيديو التفاعلية والفصول التي تستخدم الوسائط السابقة

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

أ : a	ز : z	ق : q
ب : b	س : s	ك : k
ت : t	ش : sy	ل : l
ث : ts	ص : sh	م : m
ج : j	ض : dl	ن : n
ح : h	ط : th	و : w
خ : kh	ظ : zh	ه : h
د : d	ع : ‘	ء : ‘
ذ : dz	غ : gh	ي : y
ر : r	ف : f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) Panjang = â

Vokal (i) Panjang = î

Vokal (u) Panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أو = û

إي = î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan komponen terpenting dalam kehidupan sehari-hari, pendidikan dapat menentukan kualitas diri manusia, pendidikan menciptakan perubahan dalam kehidupan menjadi lebih maju dan lebih sejahtera, pendidikan pula yang membentuk generasi-generasi untuk merubah bangsa, pendidikan pada dasarnya adalah sebagai upaya untuk mencari dan mengembangkan potensi yang di dalam manusia agar dapat hidup lebih baik dan optimal baik itu didalam kehidupan individual maupun kehidupan bermasyarakat dan memiliki pedoman nilai-nilai moral dalam menjalani kehidupannya.¹

Manusia mengalami berbagai proses pendidikan di sepanjang perjalanan hidupnya. Pendidikan bisa terjadi di lingkungan manapun mulai dari lingkungan terkecil yaitu keluarga, berlanjut ke lingkungan masyarakat, dan dalam pendidikan formal seperti sekolah. Proses interaksi pendidikan di sekolah terjadi antara guru dengan siswa sehingga terjadi timbal balik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.²

Sekolah salah satu tempat pendidikan formal yang sangat berguna bagi generasi muda-mudi Indonesia. Sekolah memiliki peran untuk mendidik dan memberikan ilmu pembelajaran serta mengembangkan potensi yang ada didalam diri siswanya. Sekolah mempunyai 3 tingkatan yaitu sekolah dasar merupakan tingkatan terendah dari jenjang pendidikan kemudian setelah lulus dari sekolah dasar siswa akan melanjutkan pendidikannya menuju sekolah menengah pertama (SMP), siswa akan menempuh pendidikan 3 tahun di SMP dan setelahnya akan melanjutkan ke jenjang sekolah menengah atas (SMA) yang juga akan di tempuh selama 3 tahun.

¹ Abubekar Ismail, "Peningkatan Hasil Belajar Dengan Metode Numbered Head Together Pada Mata Pelajaran IPS Kelas X Di MAN 1 Malang," *Journal of Materials Processing Technology* 1, no. 1 (2018): 1–87.

² Anggra Lita Sandra Dewi and Lailatul Mubarakah, "Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Kenampakan Alam Dan Buatan Indonesia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2019): 53–66.

Pada pendidikan di sekolah disebut dengan proses pembelajaran, proses pembelajaran yang didalamnya terjadi proses belajar untuk siswa dan proses mengajar untuk guru. Proses pembelajaran melibatkan guru untuk mengajarkan dan menyampaikan informasi mengenai pembelajaran yang terjadi. Komponen guru dituntut untuk bisa membuat pembelajaran yang variatif dan menyenangkan. Sumber daya guru harus bersikap profesional dan mampu memilih serta menggunakan media dan sumber ajar yang tepat.

Pendidikan berguna untuk membentuk pribadi seseorang menjadi warga negara yang lebih baik. Pernyataan tersebut sejalan dengan yang ada pada tujuan dari pendidikan IPS yang di dalamnya bertujuan untuk membentuk warga negara yang taat pada hukum yang berlaku, menjadi warga negara yang bisa menghargai perbedaan antara agama, suku, etnik, ras dan lainnya. Hal tersebut tentu sangat penting mengingat negara Indonesia memiliki banyak macam suku bangsa. Jika tidak saling menghargai satu sama lain akan mudah terjadi perpecahan yang akan mengganggu ketentraman dan kesatuan negara.³

Sebagaimana ayat alquran dalam Q.S. Al Hujurat ayat 10 menjelaskan mengenai persatuan dan kesatuan.

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

"Orang-orang beriman itu sesungguhnya bersaudara. Sebab itu damaikanlah (perbaikilah hubungan) antara kedua saudaramu itu dan takutlah terhadap Allah, supaya kamu mendapat rahmat."

Dalam ayat terkandung sebuah pesan bahwa kita harus menjaga perdamaian dan menjaga persaudaraan antar satu sama lain karena allah akan memberikan rahmat nya terhadap orang yang menjaga persaudaraan.

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan sebuah proses komunikasi. Proses komunikasi terjadi antara guru dan siswa saling melakukan komunikasi didalam proses pembelajaran atau bisa berkomunikasi dengan tujuan untuk bertukar pemikiran. Pada saat melakukan kegiatan komunikasi tentunya ada beberapa permasalahan yang mengakibatkan kegiatan komunikasi tidak berjalan sesuai dengan yang diinginkan beberapa permasalahan yang

³ Muhammad Zoher Hilmi, "Implementasi Pendidikan Ips Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 3, no. 2 (2017): 164.

terjadi seperti, tindakan tidak disiplin dari siswa, kurangnya minat serta semangat.⁴

Permasalahan-permasalahan seperti diatas dapat diatasi dengan menggunakan media yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Memanfaatkan media sebagai perantara pembelajaran bertujuan sebagai penyampai informasi juga sebagai sarana untuk menarik perhatian dan pemberian langkah selanjutnya apa yang harus dilakukan. Penggunaan media juga dimaksudkan untuk memberikan keserasian untuk siswa sebagai komponen penerima pesan atau informasi pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana meningkatkan semangat belajar peserta didik, media dan proses pembelajaran saling berkaitan satu sama lain. Media pembelajaran digunakan untuk membantu menyampaikan pengajaran dan sebagai sarana meningkatkan kreativitas terhadap peserta didik dan juga sebagai penarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa dapat lebih tertarik ke arah pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pada zaman teknologi seperti saat ini para pengajar harus bertindak kreatif dengan mengikuti perkembangan zaman yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Teknologi elektronik memberikan kemajuan terhadap bidang pembelajaran. Pada saat ini pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai media seperti, televisi, *e-learning*, video pembelajaran dan lain lain. Dengan proses pembelajaran seperti ini pengajar tidak harus berperan langsung dalam proses pembelajaran, namun pengajar berperan pada sumber belajarnya seperti dari buku, internet, VCD, film. Pengajar dapat menjadikan media-media tersebut menjadi sarana berkomunikasi dengan siswanya.⁵

Media yang menarik akan membuat siswa menjadi bersemangat dalam melakukan proses belajar, sehingga keinginan mereka untuk belajar menjadi tinggi sehingga menjadi faktor pendorong untuk meningkatkan hasil belajar dari siswa. Kenaikan hasil belajar siswa menjadi salah satu bukti media

⁴ M.Basyirudin Usman H.Asnawir, *Media Pembelajaran* (Ciputat Press, 2002).Page 13

⁵ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009).Page 2

pembelajaran yang dipakai oleh guru berhasil. Guru berhasil membuat siswa menjadi berhasil dalam belajarnya.⁶

Sebagaimana yang dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS pada kelas VIII di SMP Negeri 02 Bululawang. Beliau menggunakan media video pembelajaran sebagai sarana untuk melaksanakan pembelajaran di kelasnya mengajar. Menurut informasi melalui wawancara dengan beliau alasan menggunakan media video pembelajaran dikarenakan nilai siswanya yang kurang memuaskan beliau menggunakan media lain dalam melakukan pembelajarannya agar para siswa lebih tertarik kepada pembelajaran. “penggunaan video pembelajaran lebih efektif dalam menarik perhatian siswa daripada kita para guru melakukan penjelasan di depan kelas. Kan dulu awal awal ada proyektor hanya kita gunakan sebatas *powerpoint* jarang sekali memutar video pembelajaran kalau dulu anak-anak masih tertarik dengan *powerpoint* kalau sekarang siswa itu sudah bosan maka dari itu saya menggunakan video pembelajaran dengan harapan siswa lebih tertarik dan lebih semangat belajar sehingga hasil belajar menjadi meningkat.

Video pembelajaran interaktif merupakan suatu media dalam pembelajaran yang dalam penggunaannya memakai berbagai macam unsur gerak, suara, teks, gambar ataupun grafik yang mempunyai sifat interaktif atau menjadi penghubung kepada penggunanya.⁷ Video interaktif digunakan sebagai alat untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, siswa diharapkan mampu memberikan respon terhadap materi yang mereka lihat atau dengar di video yang sudah disediakan, sehingga secara tidak langsung akan menimbulkan banyak pertanyaan-pertanyaan yang tercipta pada otak siswa dan mengakibatkan interaksi antara siswa dan guru.⁸

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 02 Bululawang yang bernama Bu Titin Wahyuni, S. Pd.,

⁶ Rike Andriani and Rasto Rasto, “Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 80.

⁷ Icha Biassari and Kharisma Eka Putri, “Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar,” *Family Practice* 4, no. 1 (2021): 71.

⁸ Ahmad Maulana Izzudin and Agus Suharmanto, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya,” *Journal Unnes* 2, no. 2 (2013): 1–8.

dikarenakan turunnya nilai dan ketidakaktifan siswa saat melakukan pembelajaran IPS maka beliau melakukan perubahan media pembelajaran yang diharapkan mampu menaikkan nilai dan menambah ketertarikan siswa saat melakukan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian pada kelas VII untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran yang digunakan oleh guru dengan mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran IPS di SMP Negeri 02 Bululawang.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah:

1. Apa pengaruh dari penggunaan video interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pembelajaran IPS di SMP Negeri 02 Bululawang?
2. Faktor apa sajakah yang memengaruhi minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 02 Bululawang?

C. Tujuan Penelitian

1. Memberikan deskripsi mengenai pengaruh dari video interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 7 pada mata pembelajaran IPS di SMP Negeri 02 Bululawang.
2. Memberikan deskripsi tentang faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan minat belajar siswa kelas 7 di SMP Negeri 02 Bululawang.

D. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian selalu mempunyai manfaat atau kegunaan. Berikut manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoristis

Mengetahui apakah penggunaan video pembelajaran interaktif efektif untuk digunakan sebagai sarana dalam meningkatkan minat belajar siswa.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi Peneliti

Menjadi salah satu media belajar untuk menjadi pendidik atau guru yang baik dan cakap dalam menggunakan media yang tepat pada proses pembelajaran.

b. Bagi guru

Sebagai bahan untuk mengevaluasi penggunaan media pembelajaran yang sudah diaplikasikan dan sebagai acuan untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Menjadi informasi bagi sekolah untuk lebih menambah teknologi dalam proses pembelajaran.

d. Bagi siswa

Sebagai motivasi siswa agar lebih bersemangat belajar dan lebih tertarik terhadap proses pembelajaran yang berlangsung.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian diartikan oleh salah satu ahli bernama Karlinger sebagai suatu dugaan yang menjadi hubungan antara dua variabel atau lebih. Kamus internasional juga menjelaskan mengenai hipotesis bahwa hipotesis menjadi suatu proporsi, prinsip yang menjadi asumsi, yang menjadi bahan untuk menyimpulkan dengan kesesuaian dan bukti-bukti yang terkumpul untuk ditentukan. Secara harfiah juga dijelaskan hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap objek yang menjadi permasalahan di dalam sebuah penelitian.⁹

Berdasarkan pada data yang telah dikumpulkan maka hipotesis yang diajukan pada penelitian ini sebagai berikut:

Ho: Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video pembelajaran terhadap minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 02 Bululawang mata pelajaran IPS.

Ha: Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video pembelajaran terhadap minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 02 Bululawang mata pelajaran IPS.

⁹ Adhi Prasetio Andrew Fernando pakpahan, *Metodologi Penelitian Ilmiah* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021).

F. Originalitas Penelitian

Penelitian-penelitian sebelumnya yang menjadi acuan penulis untuk menulis penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Ayu Veranita yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020.” Penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran video terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Agama Islam, penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 8 Bandar Lampung, menggunakan teknik *cluster random sampling* dimana ada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian ini terbukti ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media video. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai pengaruh video pembelajaran terhadap minat belajar. Perbedaannya adalah peneliti berfokus pada jenjang SMP sementara pada penelitian terdahulu milik Putri Ayu Veranita meneliti di jenjang pembelajaran SMA.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nafi’atul Hasanah yang memiliki judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Darul Huda Wonodadi Blitar Tahun 2018/2019.” Dikarenakan nilai dari siswa di MTs Darul Huda Wonodadi menurun peneliti tertarik untuk meneliti dan mencari solusi dari permasalahan tersebut. Menggunakan metode penelitian kuantitatif korelasional yang mendapatkan hasil video pembelajaran berpengaruh dalam meningkatkan prestasi atau hasil belajar siswa. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nafi’atul sama-sama membahas mengenai video pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nafi’atul berfokus pada mata pelajaran Fiqih sementara penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPS.
3. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Fiqih di MIN 3 Ponorogo Tahun 2020/2021,” yang

dilakukan oleh Dyan Septiani Vega Pratika. Motivasi belajar siswa menurun sehingga berimbas kepada hasil belajar siswa dan menjadikan media video pembelajaran sebagai sarana untuk pembelajaran dengan tujuan agar siswa lebih termotivasi dengan pembelajaran sehingga hasil pembelajaran menjadi meningkat. Menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen yang mendapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari media video pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar dibuktikan dengan hasil dari uji hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima dengan nilai $\text{sig. } 0,000 < 0,05$. Persamaan dari penelitian ini adalah sama membahas mengenai video pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaannya adalah dalam penelitian yang dilakukan oleh Dyan berfokus pada motivasi dan hasil belajar sementara pada penelitian ini hanya berfokus pada minat belajar siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nevia Ulin Nuha, yang berjudul “Penerapan Video Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Minat Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021.” Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh video animasi interaktif terhadap hasil belajar siswa. Media yang digunakan sebelumnya berupa media visual seperti buku dan gambar materi saja, sehingga membuat siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran sehingga mengakibatkan penurunan nilai siswa. Menggunakan metode penelitian PTK yang dilakukan secara dua siklus. Hasil dari penelitian ini adalah media video animasi interaktif meningkatkan hasil belajar siswa dibuktikan adanya peningkatan presentase hasil belajar yang awalnya 6,7% pada siklus 1 menjadi 66,7% dan di siklus II menjadi 90% dengan nilai rata-rata 45,6 pada kondisi awal 67,4 pada siklus I dan meningkat menjadi 80,33 di siklus II. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan video pembelajaran dan berada pada jenjang SMP. Perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Nevia menggunakan metode penelitian PTK sementara pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Titin Suprayatini HSB yang berjudul :Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Minat Belajar Siswa pada

Materi Dinamika Hidrosfer Kelas X IPS di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambusai Tahun Ajaran 2021/2022.” Penelitian mendapatkan hasil adanya pengaruh dari penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa mengalami kenaikan sebesar 88,45% dibuktikan dengan kenaikan nilai rata rata dari 43,33 menjadi 81,66. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Titin Suprayatini adalah sama-sama membahas mengenai pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar. Perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Titin Suprayatini fokus pada jenjang pendidikan SMA sementara penelitian yang peneliti lakukan terjadi pada jenjang SMP.

Tabel 1 Originalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul	Persamaan	Perbedaan	Originalitas
1.	Putri Ayu Veranita “Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020.	Sama- sama menggunakan media video.	Perbedaan terletak pada jenjang pendidikan penelitian putri SMA, sementara penelitian ini pada jenjang SMP.	Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 02 Bululawang.
2.	Nafi’atul Hasanah, Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Darul Huda Wonodadi Blitar Tahun 2018/2019.	Sama-sama menggunakan metode kuantitatif dan membahas mengenai video pembelajaran.	Perbedaan penelitian Nafi’atul membahas pada mata pelajaran fiqih sedangkan penelitian ini mata pelajaran IPS.	Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif terhadap minat Belajar Siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 02 Bululawang.

3.	Dyan Septiani Vega Pratika, Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Fiqih di MIN 3 Ponorogo Tahun 2020/2021.	Sama-sama membahas mengenai video pembelajaran.	Penelitian Dyan membahas mengenai motivasi dan hasil belajar, sementara penelitian yang peneliti lakukan hanya berfokus pada minat.	Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 02 Bululawang.
4.	Nevia Ulin Nuha, Penerapan Video Animasi Interaktif untuk Meningkatkan minat Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Mlarak Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021.	Sama-sama membahas mengenai video pembelajaran mempengaruhi minat belajar.	Penelitian yang dilakukan Nevia menggunakan metode PTK sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan metode kuantitatif.	Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif terhadap minat Belajar Siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 02 Bululawang.
5.	Titin Suprayatini, Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap minat Belajar Siswa pada Materi Dinamika Hidrosfer Kelas X IPS di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tambusai Tahun Ajaran 2021/2022.	Sama-sama menggunakan media pembelajaran video	Penelitian Titin berada pada jenjang SMA, sementara penelitian ini dilakukan berada pada jenjang SMP.	Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 02 Bululawang.

G. Definisi Operasional

1. Video Interaktif

Video interaktif dalam pembelajaran adalah suatu media pembelajaran yang terdiri dari kombinasi seperti audio, teks, video, ataupun grafik. Bersifat interaktif artinya dapat mengendalikan siswa dalam bentuk perintah yang terjadi secara ilmiah didalam suatu proses belajar. Dengan ini terjadilah hubungan dua arah antara media pembelajaran dengan siswa, tugas dari guru atau pengajar hanya sebagai penghubungnya dalam proses pembelajaran, harapannya siswa lebih tertarik sehingga terlibat aktif dalam pembelajaran.

2. Minat Belajar

Merupakan rasa ketertarikan siswa terhadap materi atau proses pembelajaran yang berlangsung. Rasa ketertarikan ini timbul dari dirinya sendiri tanpa ada paksaan dari pihak lain. Rasa ketertarikan ini hanya dapat dipengaruhi dari media yang digunakan oleh guru atau dari kegiatan pembelajaran yang disajikan oleh guru.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang ada pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN menerangkan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dari penelitian, originalitas penelitian, dan definisi operasional penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA berisi mengenai kerangka berpikir dari penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN berisi mengenai lokasi penelitian, jenis penelitian, variabel penelitian, populasi penelitian, sampel dalam penelitian, data dan sumber data penelitian, serta teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN dirancang untuk menunjukkan data data dari hasil pengolahan data yang ada pada bab III.

BAB V PEMBAHASAN digunakan sebagai tempat dimana menjelaskan mengenai profil sekolah dan hasil dari data yang sudah diolah.

BAB VI PENUTUP berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk melakukan pembelajaran diharapkan proses penyampaian informasi pembelajaran dapat lebih mudah dan dapat tersampaikan secara baik terhadap siswa. Menciptakan sebuah media yang efektif untuk proses pembelajaran hendaknya guru harus memahami materi yang di ajarkan dan juga harus memahami karakter dari siswanya sendiri.¹⁰

Secara harfiah suatu media memiliki pengertian yaitu “Perantara” atau bisa juga “Pengantar”. Definisi lain dari *Education association* (NEA) mengatakan bahwa media yaitu segala sesuatu yang dapat didengar, dilihat, dimanipulasikan dan dibaca dengan instrumen yang digunakan dengan sangat baik dalam proses kegiatan pembelajaran yang akan mempengaruhi keberhasilan program pembelajaran. Sedangkan menurut “*Association for education and communication technology* (AECT) media adalah bermacam-macam bentuk yang digunakan sebagai proses untuk menyalurkan informasi.¹¹

Heinich, mengungkapkan sebuah media adalah alat untuk berkomunikasi. Kata Media sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu “*Medium*” dan secara harfiah memiliki arti “*Perantara*” sebagai perantara untuk penyampaian pesan kepada penerima. Menurut Heinich media sendiri seperti televisi, film, komputer, bahan tercetak, diagram sampai infrastruktur. Media diatas dapat digunakan untuk menunjang atau dapat menjadi media pembelajaran jika alat-alat diatas dapat menyampaikan pesan dengan baik terhadap tujuan dari pembelajaran.¹²

Sudjana mengemukakan tentang media pembelajaran adalah alat untuk membantu proses pembelajaran yang membantu guru dalam

¹⁰ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran* (Tangerang: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021).

¹¹ H.Asnowir, *Media Pembelajaran*. Page 11

¹² Cepi Riyana Rudi Susilana, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian* (Bandung: CV Wacana Prima, 2009). Hlm 6

mengajar dalam metodologi yang sudah diatur oleh guru untuk menata kondisi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pendapat lain dari Latuheru media merupakan bahan, metode atau teknik, dan alat yang digunakan pada proses pembelajaran yang dimaksudkan supaya proses interaksi dari guru dan siswa menjadi lebih efektif, tepat dan berguna.¹³

Dari beberapa pemahaman diatas bisa disimpulkan bahwa media berarti segala sesuatu usaha yang bertujuan untuk menyampaikan informasi atau pesan yang dapat memberikan rangsangan terhadap pemikiran, kemauan, dan perasaan dari siswa yang mengakibatkan proses belajar pada siswa. Menggunakan media pembelajaran yang tepat dan inovatif dapat mempermudah tercapainya tujuan belajar yang sudah ditentukan, dikarenakan siswa akan lebih tertarik dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Siswa yang tertarik dengan pembelajaran akan lebih baik dan semangat dalam belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Interaksi dalam proses pembelajaran antara siswa dan lingkungan pembelajaran yang menjadi pembahasan penting antara tahun 1990 an sampai saat ini juga pada dekade pertama diabad ke 21 dan menjadi perhatian paling utama di dunia pendidikan karena siswa merupakan komponen yang paling aktif dalam membangun pengetahuan dalam dirinya melewati sebuah proses dalam lingkungan belajar yang responsif.

Menurut Kemp & Dayton media pembelajaran bisa memenuhi tiga dari fungsi utama dari media tersebut yang dapat digunakan dalam perorangan, kelompok, atau kelompok yang jumlah pendengar nya lebih besar.

1. Memotivasi minat dan tindakan, merealisasikan sebuah media pembelajaran dapat dengan menggunakan teknik hiburan atau drama, diharapkan hasil dari penggunaan media tersebut adalah

¹³ Muhammad Hasan and Milawati, *Media Pembelajaran* (Klaten: CV. Tahta Media Group, 2021). Hlm 28

dapat merangsang dan menarik minat para siswa untuk melakukan tindakan.

2. Menyajikan informasi, sebuah media pembelajaran bisa digunakan sebagai sarana penyajian informasi terhadap peserta didik. Informasi yang diberikan terhadap siswa bisa berupa informasi yang memiliki sifat umum dan berfungsi sebagai suatu pengantar, laporan, ringkasan dan sebagai informasi latar belakang. Bentuk dari penyajian tersebut dapat berupa seperti hiburan atau drama.
3. Tujuan Pembelajaran, informasi pembelajaran harus melibatkan para peserta didik dalam seluruh bentuk aktivitasnya agar terjadi proses pembelajaran aktivitas tersebut harus dalam bentuk yang nyata. Merancang sebuah materi harus sangat sistematis dan harus sesuai dengan prinsip-prinsip belajar supaya menjadi pembelajaran yang lebih efektif.

2. Video Interaktif

a. Pengertian Video Interaktif

Munir mengungkapkan video merupakan penyajian gambar bergerak dengan proses pengolahan, penangkapan, perekaman, penyimpanan, rekonstruksi, dan pemindahan gambar menjadi gambar bergerak. Dalam pembelajaran video interaktif merujuk terhadap video yang telah dirancang sedemikian rupa untuk digunakan pada proses kegiatan belajar dengan tujuan memberikan rangsangan terhadap sikap, meningkatkan pengetahuan, dan meningkatkan keterampilan. Dengan demikian video dapat dipergunakan sebagai sarana belajar yang terdiri dari segala jenis pembelajaran dengan sikap psikomotorik, afektif dan kognitif.¹⁴

Pendapat lainnya tentang Media pembelajaran video interaktif menurut Prastowo adalah video media yang mengandung unsur-unsur kombinasi gerak, suara, teks, gambar dan grafik yang memiliki sifat interaktif digunakan sebagai penghubung antara media yang digunakan

¹⁴ Nur Firdha Cahyani Fachdar, "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil IPA Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep," *Braz Dent J.* 33, no. 1 (2022): 1–12.

dengan siswa atau pengguna media. Pendapat lain dari niswa mengatakan media video interaktif merupakan video yang memiliki isi tuntutan praktis dan tepat sasaran yang di mplementasikan pada bentuk audio visual dilengkapi dengan suara menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar mudah dipahami oleh siswa sehingga dapat digunakan oleh siswa untuk belajar sendiri setiap saat sehingga dapat menjadi penunjang dalam pendalaman materi.¹⁵

b. Tahap Pembuatan Video

Langkah-langkah pembuatan video untuk digunakan pada proses pembelajaran menurut Daryanto sebagai berikut:¹⁶

1) Menentukan konsep Ide

Ide yang muncul dari sebuah permasalahan merupakan ide yang baik. Masalah yang dimaksudkan adalah terjadinya kesenjangan terhadap apa yang menjadi harapan.

2) Merumuskan Tujuan

Penentuan tujuan dari video yang akan dibuat harus sesuai dengan kompetensi apa yang ingin dicapai yang telah ditentukan sebelumnya, sehingga pada saat selesai menonton siswa dapat mencapai kopotensi tersebut.

3) Survei materi yang akan digunakan

Survei dimaksudkan untuk menentukan bahan-bahan untuk menunjang video interaktif yang dibuat.

4) Membuat Garis Besar Dari Isi

Bahan-bahan yang sudah terkumpul dari survei harus terikat dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Video interaktif yang dibuat harus bisa mencapai tujuan tersebut. Maka dari itu bahan-bahan tadi disatukan dalam bentuk garis besar atau inti.

5) Membuat *Treatment*

¹⁵ Biassari and Kharisma Eka Putri, "Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar."

¹⁶ Ibid.

Treatment disusun untuk melakukan pengembangan terhadap bahan-bahan yang telah di jadikan garis besar sehingga harus disusun mendekati dengan rangkaian video yang akan dibuat

6) Membuat *Story Board*

Story board berisi tentang unsur visual dan audio unsur visual berisi mengenai simbol-simbol seperti sketsa, verbal, grafis atau bisa juga gabungan dari itu semua. Pada unsur audio berisi tentang narasi-narasi yang akan mendampingi atau mengikuti dari visualisasi tersebut.

7) Menulis naskah dan membacanya

Agar lebih mudah dimengerti oleh siswa hendaknya menggunakan naskah dengan bahasa sehari-hari atau tidak menggunakan bahasa sastra, kalimat yang digunakanpun harus singkat padat dan jelas tidak bertele-tele, kata-kata yang digunakan harus sesuai dengan audiens dari video tersebut.

c. Keunggulan dan Kelemahan Media Video

1) Keunggulan Media Video

Menggunakan media video memiliki keunggulan antara lain sebagai berikut, penjelasan materi dapat dilakukan secara berulang-ulang setiap saat sesuai kebutuhan, pada saat memutar video tersebut suasana dalam kelas harus hening agar lebih efektif, pemutaran tidak memerlukan pencahayaan yang khusus, dapat dipercepat dan diperlambat sesuai dengan kebutuhan.¹⁷

2) Kelemahan menggunakan video

Meskipun merupakan media yang bagus untuk digunakan didalam pembelajaran tentunya memiliki beberapa kelemahan atau kekurangan antara lain: penggunaan media video memerlukan biaya yang cukup mahal untuk menyiapkan alat alat seperti laptop atau proyektor, penggunaannya memerlukan sumber energi listrik sehingga jika kelas tidak memiliki akses untuk listrik media ini tidak

¹⁷ Muhammad Hasan and Milawati, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021). Hlm 231

dapat digunakan, dapat membuat suasana hanya menjadi suatu hiburan semata bagi siswa jika tidak dibarengi dengan pengarahan guru.¹⁸

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan rasa tertarik dari individu kepada sebuah objek yang dapat memberikan rasa senang terhadap objek yang disukainya. Jhon Holland juga mengungkapkan bahwasanya minat merupakan suatu aktivitas yang dapat membangkitkan rasa penasaran, perhatian, ingin tahu, dan memberikan rasa senang. Minat juga dapat dilihat sebagai indikator untuk kekuatan dari individu pada tempat tertentu, ia akan termotivasi untuk melakukan dan meningkatkan motivasinya untuk menunjukkan kinerjanya.¹⁹

Pendapat lainnya dikemukakan Mappiare, menjelaskan minat merupakan suatu perangkat tentang mental yang berisi perasaan, pendidikan, harapan, rasa takut, yang dapat menggerakkan seseorang pada sesuatu yang dipilih. Sama dengan Sukardi juga mengatakan bahwa minat adalah unsur kepribadian dari individu yang menentukan tujuan di masa depannya. Dalam hal ini minat merupakan perasaan merupakan dasar dari sebuah minat yang berisi tentang rasa suka dan tidak suka.²⁰

Dari pernyataan para ahli diatas dapat kita ambil kesimpulan bahwasannya minat selalu terhubung dengan perasaan individu itu sendiri dimana perasaan tersebut berisi tentang perasaan suka dan tidak suka terhadap suatu objek. Minat dari individu akan meningkat jika objek tersebut menimbulkan perasaan senang, dan sebaliknya jika objek memberikan rasa yang tidak senang maka seorang individu tidak akan berminat terhadap objek tersebut.

¹⁸ Dimas Nando Septianto, "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dalam Pemberian Edukasi Terhadap Pasien : Literatur Review" (2020): 1–64.

¹⁹ Pupu Saeful Rahmat, *Psikologi Pendidikan* (Kuningan: PT Bumi Aksara, 2018).

²⁰ Ibid.

Bloom juga menjelaskan terkait minat belajar, bahwa minat belajar merupakan sikap yang ada di dalam proses suatu kegiatan belajar yang dapat di ukur dengan cara menanyakan pada siswa apakah sudah mempelajari materi yang dijelaskan dan dapat juga menanyakan apa yang disukai dan tidak disukai oleh siswa.²¹

Rasa suka dan tidak suka menjadi acuan dalam menentukan minat belajar siswa karena suka dan tidak suka sangat berhubungan dengan perasaan, hal ini juga dijelaskan oleh Hansen yang mengatakan minat belajar berhubungan erat dengan motivasi, kepribadian, ekspresi dan faktor dari lingkungannya.²²

Oleh karena itu, jika digabungkan terhadap minat belajar siswa maka jika siswa merasa senang dengan proses pembelajaran yang berlangsung maka akan menimbulkan minat belajar siswa karena perasaan suka akan menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang sedang diajarkan. Dengan begitu maka proses pembelajaran berperan sangat penting dalam menimbulkan minat belajar siswa.

b. Fungsi Minat Belajar

Walid mengatakan tentang fungsi dari minat untuk siswa sebagai berikut:

1. Minat akan mempengaruhi cita-cita dari siswa sebagai contoh: siswa yang hobi dalam olahraga akan cenderung memiliki cita-cita untuk menjadi atlet.
2. Minat bisa menjadi pendorong untuk keberhasilan. Ketika seorang siswa memiliki minat pada materi tertentu seperti contoh mata pelajaran IPS maka ia akan berusaha untuk mendapatkan nilai sempurna pada mata pelajaran tersebut dengan cara mendalami materi-materinya melalui belajar dengan tekun.
3. Prestasi siswa tergantung pada jenis dan intensitas, dimana meskipun telah mendapatkan proses pembelajaran yang sama dan dengan perlakuan yang sama setiap siswa akan memiliki perbedaan

²¹ Nurlina Arini Dkk, *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran* (Widina Bhakti Persada Bandung, 2022). Hlm. 23

²² Ibid.Hlm. 25

hasil, hal ini bisa terjadi karena tiap siswa memiliki daya pemahaman yang berbeda terhadap materi yang mana itu juga di pengaruhi oleh minat belajar

4. Minat yang ada dalam diri siswa sejak dia kecil akan cenderung terbawa sampai ia dewasa karena minat memberikan rasa senang.

c. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar tentunya di pengaruhi oleh beberapa faktor yang menjadi pendorong siswa untuk belajar sebagai berikut yang dibagi menjadi dua macam yaitu:

1. Faktor Eksternal

Merupakan faktor yang datangnya bukan dari dalam dirinya siswa melainkan dari luar yaitu :

a) Faktor dari guru

Sari mengatakan bahwa guru menjadi komponen pembelajaran yang penting yang dapat mempengaruhi minat dari siswa dalam pembelajaran²³ Guru harus memiliki komunikasi yang baik dengan anak didiknya, guru harus menimbulkan suasana pembelajaran yang senang di hati siswa karena dengan perasaan senang dapat menimbulkan minat belajar.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan memudahkan guru untuk berkomunikasi dengan siswa, metode yang tepat adalah metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Metode yang digunakan juga harus variatif tidak hanya menggunakan satu jenis metode saja sehingga siswa tidak gampang bosan saat proses pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran yang baik juga harus diikuti oleh penggunaan media pembelajaran yang beragam juga, semakin menarik dan semakin beragam media

²³ Dhiya Juliana Putri et al., "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kecamatan Larangan Tangerang," *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multidisiplin 5*, no. 9 (2022): 49–53, <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/226>.

pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran maka minat siswa juga akan semakin tinggi.

b) Faktor dari Orangtua

Orang tua merupakan pendidik pertama bagi seorang anak dimana dari orang tualah siswa pertama kali mendapatkan pendidikan. Orang tua harus memberikan dorongan dan motivasi kepada anaknya dalam proses belajarnya, memberikan semangat dan dorongan yang positif terhadap anaknya.²⁴

Disamping memberikan motivasi terhadap anaknya orang tua juga harus mensupport anaknya dalam bentuk fasilitas belajar yang memadai seperti peralatan belajar, buku tulis, alat alat tulis, dan buku-buku penunjang pelajaran. Memenuhi fasilitas belajar tersebut memerlukan ekonomi keluarga yang baik juga anak akan semakin termotivasi belajar jika semua fasilitas pembelajarannya tersedia. Jadi ekonomi orang tua juga menjadi salah satu faktor penunjang minat belajar.

Selain ekonomi keluarga, kondisi didalam rumah pun harus memberikan rasa nyaman terhadap anak, semakin anak nyaman dengan kondisi rumah maka minat belajar anak akan meningkat sebaliknya jika lingkungan menyebabkan anak tidak betah berada di rumah minat belajar mereka juga akan berkurang.

Selain itu, riwayat pendidikan orang tua juga sangat berpengaruh terhadap proses belajar siswa, karena semakin tinggi riwayat pendidikan siswa maka orang tua bisa membimbing anaknya dalam tingkat sekolah yang tinggi pula.

d. Cara meningkatkan Minat Belajar

Meningkatkan minat siswa sebenarnya adalah proses membantu siswa dalam mempelajari materi yang harus dipelajari secara mandiri,

²⁴ Amirah Diniaty, "Dukungan Orangtua Terhadap Minat Belajar Siswa," *Ejournal.Uinib* (2017): 90–100.

proses ini merupakan suatu cara agar siswa dapat mencapai tujuan dan kebutuhannya. Guru harus bisa menyadarkan siswa bahwa belajar merupakan suatu hal yang penting untuk dirinya sendiri untuk mencapai tujuan yang dia inginkan.

Selaras yang dikatakan oleh Tanner & Tanner yang mengatakan agar guru juga berperan dalam pembentukan minat baru dalam diri siswa. Dengan cara pengajar memberikan informasi tentang hubungan antara pengajaran yang telah lalu dengan materi yang sekarang dan materi yang akan datang.²⁵

4. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Asal Usul IPS

Kehadiran ilmu pengetahuan sosial di tengah-tengah dunia pendidikan pada masa 1970 an dengan dipengaruhi oleh gerakan pembaharuan pada pendidikan Amerika Serikat, pada saat itu IPS dihubung-hubungkan dengan *The New Social Studies*. Edwin Fenton merupakan pelopor dari *The New Social Studies* mengemukakan *no single element of the social studies is really new: each element has an ancient lineage, at least in theory*. Jadi disini Edwin Fenton menjelaskan bahwa tidak ada elemen dari ilmu pengetahuan sosial yang benar-benar baru tiap elemennya memiliki garis keturunan dengan yang lama setidaknya terletak pada teorinya.²⁶

IPS pertama kalinya dikemukakan oleh tokoh bernama Edgar Bruce Wesley, *social studies* merupakan sebuah penyederhanaan dari ilmu sosial yang digunakan untuk dunia pendidikan. yang dimaksud adalah IPS merupakan ilmu sosial yang dikhususkan untuk pendidikan. kemudian definisi ini dibakukan didalam *The United States of Education's Standard Terminology for Curriculum and instruction*. Yang memiliki penjelasan bahwa: (1) IPS adalah kajian ilmu-ilmu sosial sebagai *spring of the social science*, (3) Kajian tersebut dikembangkan

²⁵ Fizia Melati Sukma and Nani Sutarni, "Pengaruh Manajemen Sumber Daya Berbasis Iso 9001:2008 Terhadap Kinerja Guru," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018): 99.

²⁶ Dadang Supardan, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi Dan Kurikulum* (Bandung: Bumi Aksara, 2015). Hlm 1

sebagai tujuan pendidikan, (3) Karena ditujukan untuk pendidikan aspek-aspek dari disiplin ilmu sosial tersebut perlu diseleksi. IPS dalam perkembangannya memiliki tiga tradisi yaitu : (1) IPS sebagai transmisi kewarganegaraan, (2) sebagai ilmu sosial IPS tentunya mengajarkan ilmu sosial (3) IPS juga merupakan reflektif dari inkuiri.²⁷

Di Indonesia sendiri IPS mulai masuk pada kurikulum di tahun 1947, kemudian menjadi mata pelajaran terurai pada tahun 1952, dilanjutkan ke kurikulum 1964, kurikulum 1975, terus masuk pada kurikulum selanjutnya hingga kepada kurikulum 2013, meskipun terdapat perbedaan pada teknik pembelajarannya maupun pendekatan namun semua kurikulum tetap sama memberikan bekal terkait aspek pengetahuan, sikap dan nilai, keterampilan dan ikut mendorong siswa untuk ikut andil dalam kegiatan yang ada di masyarakat.

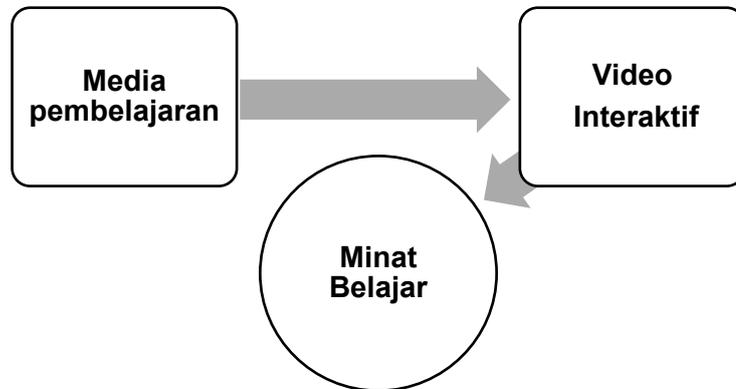
5. Kerangka Berpikir

Hasil belajar merupakan indikator dari keberhasilan suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar dengan siswa. Hasil belajar juga merupakan suatu bentuk apresiasi kepada proses belajar siswa. Rendah atau tingginya hasil belajar tak luput dari proses pembelajarannya, salah satunya media pembelajaran. Apabila media pembelajaran tidak dapat membuat siswa memahami pelajaran dengan baik maka hasil yang didapat pun juga akan kurang baik juga namun jika media yang digunakan tepat maka hasil yang di dapat pun juga akan maksimal.

Guru pada dasarnya adalah salah satu faktor penting dalam menjalankan proses pembelajaran penggunaan media yang tepat adalah salah satu faktor keberhasilan dari pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah video interaktif. Media video interaktif dimaksudkan untuk menarik perhatian siswa agar mudah dalam memahami isi pembelajaran karena pada dasarnya siswa akan bosan jika guru hanya menjelaskan dengan metode lama. Dengan media video

²⁷ Ersis Warmansyah Abbas et al., *Pendidikan IPS Powerful Berbasis Pariwisata Sungai* (Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, 2022). Hlm 4

interaktif dapat lebih menarik siswa untuk belajar. Dengan konsep seperti ini maka di temukanlah kerangka berpikir seperti berikut ini:



Gambar 1 kerangka berpikir

Diharapkan penggunaan media pembelajaran berbasis video interaktif dapat menaikkan minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 02 Bululawang.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Untuk mengetahui mengenai pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 02 Bululawang. Peneliti menggunakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian survei. Sugiono mengatakan penelitian kuantitatif bisa juga disebut dengan metode tradisional yang oleh Priadana dan Muis disebut sebagai paradigma tradisional karena jenis penelitian ini sudah digunakan dan sudah menjadi tradisi dalam metode penelitian.

Penelitian kuantitatif merupakan menelitian yang didalamnya melibatkan angka-angka dan analisis data statistik, penelitian kuantitatif juga sebuah penelitian yang memenuhi kaidah-kaidah penulisan ilmiah, seperti empiris, terukur, objektif, sistematis dan rasional. Karena dalam proses penggunaan metode kuantitatif mulai dari proses penelitian, hipotesis, hasil, analisis data, kesimpulan hingga hasil akhir dari penelitian menggunakan aspek pengukuran, perhitungan dengan rumus dan data yang bersifat numerik atau perhitungan statistik Perhitungan statistik dibantu menggunakan aplikasi SPSS *for Windows 23.0*.²⁸

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasy Eksperimental* dengan jenis *Nonequivalent control group design* yang mana dalam penelitian ini akan melibatkan dua kelompok yang akan menjadi kelompok eksperimen dan kelompok satunya menjadi kelompok kontrol dimana nantinya kelompok yang berada pada kelompok eksperimen akan diberikan media pembelajaran yang akan di uji sedangkan kelompok yang berada pada kelompok kontrol akan diberikan media yang telah digunakan sebelumnya.²⁹

Dalam penelitian ini yang akan menjadi kelas kontrol adalah kelas VII-B dengan jumlah 29 siswa dan yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas

²⁸ Gunawan Adnan Mohammad Adnan Latief Rukminingsih, *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020).

²⁹ Ibid.

VII-C dengan total 30 siswa. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 02 Bululawang yang beralamatkan di Dusun Sidomakmur, Lumbangsari, Kec. Bululawang, Kab. Malang, Jawa Timur.

B. Variabel Penelitian

Sugiyono mengatakan bahwa variabel penelitian merupakan suatu persoalan yang telah ditentukan oleh peneliti dengan tujuan memperoleh informasi untuk mengambil kesimpulannya. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini ada dua macam variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen disebut juga sebagai variabel bebas atau variabel yang mempengaruhi variabel dependen atau variabel terikatnya. Sementara variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang ada sebagai salah satu akibat yang ditimbulkan oleh variabel independen.³⁰

1. Variabel independen/bebas: Media video pembelajaran.
2. Variabel dependen/terikat: Minat belajar siswa.

C. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi menurut sugiyono dalam buku tulisan Sidik Priadana yang berjudul *Metode Penelitian Kuantitatif*, merupakan kelompok yang berisi subjek atau objek yang memenuhi kriteria dan memiliki karakteristik tertentu yang telah ditentukan terlebih dahulu oleh peneliti kemudian dipelajari dan dicari kesimpulannya.³¹

Populasi yang ada pada penelitian ini adalah seluruh siswa yang ada di SMP Negeri 02 Bululawang, namun karena ketebatasan peneliti maka populasinya yakni siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 02 Bululawang yang berjumlah 216 siswa.

b. Sampel Penelitian

Keterbatasan yang dimiliki peneliti dalam menjangkau keseluruhan populasi maka dari itu digunakanlah metode sampling untuk mengatasi keterbatasan tersebut. Teknik sampling juga digunakan untuk mewakili populasi yang menjadi subjek dari penelitian untuk kemudian dicari

³⁰ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RnD* (Bandung: Alfabeta CV, 2013).hlm. 38

³¹ Denok Sunars Sidik Priadana, *Metode Penelitian Kuantitaif* (Tangerang: Pascal Books, 2021).

kesimpulannya. Dalam pengambilan sampel juga harus diperhatikan seperti pengembangan yang dilakukan oleh Krejcie dan Morgan yang digunakan untuk menentukan berapa jumlah sampel yang harus diambil, jumlah sampel sangat mempengaruhi kesimpulan dari penelitian.³²

Purposive sampling digunakan untuk mencari sampel penelitian. Kelas kontrol dan kelas eksperimen digunakan dalam penelitian ini yang dipilih secara diskusi bersama guru pengajar akhirnya diputuskan untuk memilih kelas VII F dan VII D dimana nantinya kelas VII D akan menggunakan media pembelajaran berbasis video interaktif (kelas eksperimen) sedangkan pada VII F tidak menggunakan media pembelajaran berbasis video interaktif (kelas kontrol).

D. Data dan Sumber Data

1. Data

Data merupakan komponen yang secara umum berbentuk angka atau bilangan yang berasal dari pengukuran atau perhitungan. Menurut Ma'rif data yang diperoleh harus bersifat valid atau terjamin kebenarannya untuk menghindari kekeliruan dalam kesimpulan akhir. Maka dari itu sistem pengambilan data atau proses pengambilan data harus benar.³³ Dalam penelitian ini memperoleh data langsung dari siswa yang menjadi subjek penelitian yaitu melalui survei yang berbentuk angket yang di sebar terhadap subjek penelitian. Sumber data yang dipergunakan sebagai berikut:

a) Data primer

Data primer yang diperoleh penelitian ini adalah hasil langsung dari subjek penelitian yaitu siswa kelas VII D dan VII F SMP Negeri 02 Bululawang pada mata pelajaran IPS melalui angket yang dibagikan.

b) Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara, dan dokumentasi dalam proses pembelajaran siswa kelas VIII SMP Negeri 02 Bululawang.

³² Riza Bahtiar Noviansyah Rizal, Ratna Wijayanti, *Metode Penelitian Kuantitatif Buku Ajar Perkuliahan Metodologi Penelitian Bagi Mahasiswa Akuntansi & Manajemen* (Lumajang: Widya Gama Press, 2021).

³³ Ma'rif Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Banjarmasin: Aswaja Pressindo, 2015).

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk membantu dalam proses pengambilan data di lapangan. Penelitian ini menggunakan angket untuk melakukan pengambilan data untuk memperoleh data penelitian yang diinginkan. Angket berisi mengenai pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan minat belajar siswa yang berdasar kepada teori-teori yang relevan .

Penggunaan instrumen penelitian dalam penelitian kuantitatif sangat berpengaruh terhadap kesimpulan dan hasil dari penelitian dikarenakan jika menggunakan instrumen penelitian yang tepat maka akan mendapatkan hasil penelitian yang memiliki sifat *reliability* (jika diulangi akan menghasilkan data yang konsisten), *validity* (pengukuran data lebih tepat sesuai dengan yang diteliti), *sensitivity* (instrumen dapat memberikan tanggapan terkait dengan perubahan variabel) sehingga menjadikan hasil penelitian dapat dipertanggung jawabkan secara bidang keilmuan.³⁴

Angket atau kuisioner yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan skala *likert*. Skala *likert* umumnya digunakan untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat subjek penelitian mengenai variabel penelitian yang sebelumnya telah ditetapkan oleh peneliti. Variabel yang diukur akan digambarkan menjadi indikator variabel. Selanjutnya indikator ini digunakan sebagai acuan untuk membuat instrumen pertanyaan. Skala likert memiliki 5 (lima) level jawaban yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Karena kebutuhan kuantitatif maka jawaban diatas diberikan lima level skor juga sebagai berikut:

- 1) Sangat setuju = 5
- 2) Setuju = 4
- 3) Ragu-ragu = 3
- 4) Tidak setuju = 2
- 5) Sangat tidak setuju = 1

Jawaban dapat dipilih menggunakan simbol *checkbox*. Berikut merupakan instrumen penelitian yang dipakai dalam penelitian ini.

³⁴ Meilida Eka Karimuddin Abdullah, Misbahul Jannah, Ummul Aiman, Suryadin Hasda, Zahara Fadilla, Taqwin, Masita, Ketut Ngurah Ardiawan, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022). Hlm. 57'

Tabel 2 Kisi Kisi Angket Minat Belajar

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No. soal
Media Pembelajaran	Video Interaktif	Menambah semangat siswa	1,2,3,4
		Dapat menambah wawasan siswa	5,6,7,8
		Menambah kreatifitas siswa	9,10,11,12
		Menjadikan lingkungan belajar yang menyenangkan	13,14,15, 20
		Memudahkan guru dalam penyampaian materi	16,17,18,19
Minat Belajar	Minat belajar merupakan suatu rasa tertarik dan rasa suka terhadap hal baru atau aktivitas belajar tanpa adanya paksaan dan tanpa adanya yang menyuruh. Perasaan muncul karna keinginan dari dalam diri sendiri.	Rasa tertarik dan senang terhadap proses pembelajaran	1, 2, 3, 4
		Adanya semangat untuk belajar	5,6,7,8
		Merasa betah dalam proses pembelajaran	9,10,11,12
		Semangat ketika mendapatkan tugas dari guru	13,14,15,16
		Terjadinya lingkungan belajar yang menarik	17,18,19,20

F. Validitas dan Realibilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah sebuah uji yang dilakukan untuk mengetahui bahwasannya alat ukur yang digunakan sudah valid atau tidak. Alat ukur disini adalah poin pertanyaan yang ada pada kuesioner. Pertanyaan yang ada harus bisa mengungkap tentang masalah yang sedang dibahas atau diteliti.³⁵

Dalam penelitian ini uji validitas digunakan untuk mengukur pengaruh media video interaktif dalam mempengaruhi minat belajar siswa. Menggunakan rumus product moment:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

³⁵ Nilda Miftahul Janna and Herianto, "Artikel Statistik Yang Benar," *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, no. 18210047 (2021): 1–12.

Keterangan:

r_{xy} = Koefisienan Korelasi

N = Jumlah sampel

$\sum X$ = Jumlah skor pertanyaan

$\sum Y$ = Jumlah skor subjek

X = Skor setiap buir pertanyaan

Y = Skor yang di dapat oleh subjek

Dengan kriteria, Apabila nilai dari r yang dihitung lebih besar dari nilai r tabel maka angket dinyatakan valid namun apabila nilai r lebih kecil dibandingkan nilai r tabel maka angket dinyatakan tidak valid berikut adalah perhitungan nilai r dari peneliti menggunakan aplikasi SPSS 23 untuk membantu proses perhitungan.

Berikut adalah hasil dari uji validitas dimana angket minat belajar disebarkan ke kelas VIII B yang berjumlah 30 orang siswa.

Tabel 3 Uji Validitas Minat

No. Soal	r hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,487	0,361	Valid
2	0,630	0,361	Valid
3	0,460	0,361	Valid
4	0,374	0,361	Valid
5	0,463	0,361	Valid
6	0,419	0,361	Valid
7	0,484	0,361	Valid
8	0,489	0,361	Valid
9	0,149	0,361	Tidak Valid
10	0,179	0,361	Tidak Valid
11	0,345	0,361	Tidak Valid
12	0,449	0,361	Valid
13	0,465	0,361	Valid
14	0,608	0,361	Valid
15	0,568	0,361	Valid
16	0,37	0,361	Tidak Valid
17	0,475	0,361	Valid
18	0,470	0,361	Valid
19	0,314	0,361	Tidak Valid
20	0,420	0,361	Valid

Dalam tabel tersebut didapati hasil bahwa ada 5 item yang tidak valid yaitu item nomor 9,10,11,16 dan 19 sedangkan 15 item soal lainnya dinyatakan valid. Item soal yang tidak valid berarti tidak bisa digunakan untuk di angket nantinya.

Angket validitas media pembelajaran yang telah disebarakan ke siswa kelas VIII B dengan siswa berjumlah 30 didapati hasil sebagai berikut:

Tabel 4 Uji Validitas Media Video

No. soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,415	0,361	Valid
2	0,497	0,361	Valid
3	0,528	0,361	Valid
4.	0,428	0,361	Valid
5	0,709	0,361	Valid
6	0,408	0,361	Valid
7	0,472	0,361	Valid
8	0,381	0,361	Valid
9	0,457	0,361	Valid
10	0,475	0,361	Valid
11	0,560	0,361	Valid
12	0,650	0,361	Valid
13	0,504	0,361	Valid
14	0,399	0,361	Valid
15	0,009	0,361	Tidak Valid
16	0,270	0,361	Tidak Valid
17	0,097	0,361	Tidak Valid
18	0,381	0,361	Valid
19	0,081	0,361	Tidak Valid
20	0,490	0,361	Valid

Pada tabel diatas diketahui terdapat 4 instrumen pertanyaan yang tidak valid yaitu pada nomor 15,16,17 dan 19 artinya 4 soal tersebut tidak bisa digunakan sebagai alat ukur.

2. Uji Reliabilitas

Realibilitas sendiri merupakan sebuah istilah yang dipakai apabila suatu hasil pengukuran jika diuji coba berulang kali hasilnya akan konsisten. Uji reliabilitas digunakan sebagai pengukurna terhadap alat uji atau kuesioner dapat dipercaya atau tidak. Artinya jika istrumen menghasilkan hasil yang konsisten maka intrumen dinyatakan reliabel.³⁶

³⁶ Ma'ruf Abdullah, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Banjarmasin: Aswaja Pressindo, 2015). Hlm 260

Dalam menguji reliabilitas penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengukuran yang bernama *Chronbach Alpha*, dimana dalam teknik pengukuran ini memiliki kondisi dimana nilai dari *chonbach Alpha* harus lebih dari 0,6 untuk bisa dikatakan reliabel. yang artinya jika nilai *cronbach Alpha* lebih dari 0,6 maka dinyatakan semakin tinggi ke reabilitasnya. Perhitungan reliabilitas menggunakan rumus :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma^2}\right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reabilitas yang dicari

n = jumlah instrumen pertanyaan

$\sum \sigma^2$ = jumlah varians per butir pertanyaan

σ^2 = jumlah keseluruhan varians

Pengujian dilakukan dengan berbantuan aplikasi *SPSS 23 for windows* untuk melakukan uji reabilitas.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,741	15

Gambar 2 Reliabilitas angket minat

Diketahui hasil dari uji reabilitas menggunakan *Spss 23 for windows* hasilnya adalah 0,741 dari 15 item soal dimana jika menggunakan metode *Cronbach Alpha* jika lebih dari 0,6 maka data dikatakan reliabel dalam penelitian ini dihasilkan reabilitas sebesar 0, 741 maka instrumen angket pada penelitian ini reliabel.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,856	16

Gambar 3 reliabilitas media video interaktif

Hasil dari uji reliabilitas instrumen angket media pembelajaran dinyatakan reliabel dikarenakan skor 0,856 melebihi skor 0,6 maka intrumen angket dinyatakan reliabel untuk digunakan.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Kuesioner atau angket

Kuesioner atau angket merupakan salah satu bentuk dari pengumpulan data pada penelitian. Angket bisa disebut suatu cara pengumpulan data yang menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya oleh peneliti yang diperuntukkan agar mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitiannya. Pertanyaan-pertanyaan dalam angket harus jelas dan menggunakan pengelolaan bahasa yang mudah dipahami oleh responden.³⁷ Dalam penelitian ini menggunakan angket untuk memperoleh data mengenai pengaruh dari video interkatif terhadap minat belajar siswa.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik dalam pengumpulan data pada penelitian yang penggunaannya melibatkan catatan, buku, transkrip, majalah, gambar, atau film dokumenter yang berkaitan dengan variabel penelitian. Dokumentasi adalah sebuah teknik dalam pengumpulan data yang prosesnya tidak secara langsung ditujukan kepada subjek penelitian.³⁸ Dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi untuk pengambilan foto ketika pengisian angket oleh siswa.

H. Analisis Data

Analisis data merupakan proses dalam penelitian yang paling vital karena data yang sudah diperoleh akan diolah menjadi hasil dari penelitian, data yang diperoleh harus diolah kembali untuk menjadikan data tersebut berguna tidak menjadi data mati. Analisis data bertujuan agar data yang bersifat kuantitatif dapat dipahami dengan mudah dapat dikelompokkan dan diringkas menjadi suatu hal yang dapat dipahami dengan mudah serta untuk mendapatkan pola umum yang ada didalam data yang sudah di peroleh.³⁹ Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

³⁷ Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021). Hlm 114

³⁸ Ali Sodik Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015). Hlm 83

³⁹ Ibid.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Merupakan jenis dari analisis data statistik yang memberikan gambaran atau memberikan deskripsi yang berdasar pada data variabel yang diperoleh dari subjek penelitian. Penggambaran analisis secara deskriptif dapat melalui tabel, frekuensi, nilai mean, diagram, dan lain sebagainya. Untuk Penelitian ini analisis deskriptif digunakan untuk melihat pengaruh dari video interaktif terhadap minat belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 02 Bululawang.

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas sendiri digunakan dengan tujuan mengetahui apakah data yang sudah diperoleh normal atau tidak normal. Penelitian ini menggunakan uji yang berjenis *Shapiro wilk*. Dengan parameter signifikan atau tidaknya jika nilai signifikansi melebihi dari 0,05 maka data dinyatakan tidak normal dan apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data dinyatakan normal. Peneliti dalam melakukan uji normalitas menggunakan aplikasi *SPSS 23 for windows*.

Test Minat Belajar siswa

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Eksperimen	,095	30	,200*	,965	30	,422
Kelas Kontrol	,115	30	,200*	,950	30	,169

Gambar 4 Test Shapiro wilk Minat Belajar

Didalam data tersebut di dapati hasil signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,422 yang artinya sudah melebihi 0,05 maka data dinyatakan normal, pada kelas kontrol di dapati hasil 0,169 berarti sudah melebihi 0,5 maka data dinyatakan normal. Jad kedua test diatas dinyatakan normal

b. Uji Homogenitas

Uji ini digunakan untuk mengukur apakah populasi bersifat sama atau tidak. Uji ini digunakan untuk syarat berbagai test seperti *t-test* dan Anova. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan *spss*

23 for windows. Dimana jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data dikatakan homogen namun jika data kurang dari 0,05 maka data dikatakan tidak homogen.⁴⁰

3. Analisis regresi sederhana

Uji regresi linier sederhana yaitu pengujian yang dilakukan terhadap dua variabel variabel bebas dan variabel terikat yang saling berhubungan. Berikut merupakan persamaan dari regresi linier sederhana

$$Y=a+b X$$

Keterangan:

- Y = variabel dependen
- a = konstanta
- b = koefisien variabel X
- X = variabel independen

Dalam mempermudah perhitungan disini peneliti menggunakan aplikasi hitung *SPSS 23 for windows*

4. Uji hipotesis

Teknik uji hipotesis merupakan teknik yang digunakan dalam sebuah penelitian untuk mengetahui apakah hipotesis yang sebelumnya sudah dibuat diterima atau ditolak.

a. Uji T

Uji T digunakan untuk membandingkan hasil dari kedua kelompok sampel apakah ada perbedaan atau tidak. Pada penelitian ini uji T digunakan untuk membandingkan hasil dari minat belajar siswa dari kelas eksperimen pada *pre-test* dan *post-test*

I. Prosedur Penelitian

1. Menentukan lokasi yang akan menjadi lokasi penelitian.
2. Membuat surat pra observasi untuk melakukan observasi ke lokasi penelitian.
3. Mengunjungi lokasi penelitian sekaligus melakukan wawancara dan konsultasi dengan guru IPS di SMP Negeri 02 Bululawang.

⁴⁰ Rektor Sianturi, "Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis," *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama* 8, no. 1 (2022): 386–397.

4. Merumuskan permasalahan untuk diteliti.
5. Membuat proposal penelitian.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Profil SMP Negeri 02 Bululawang

SMP Negeri 02 Bululawang adalah salah satu sekolah negeri yang ada di Kabupaten Malang tepatnya di kawasan Kecamatan Bululawang yang terletak di JL raya Krebet Bululawang merupakan sekolah yang di miliki oleh pemerintah yang beroperasi sejak 1991 (Sejak Berubah Menjadi SMP) berluas tanah 3711 m² dan 159 m² luas bangunan. Memiliki NPSN 20517510, Kode Pos 65171, No Telepon (0341) 833056. Dibawah pimpinan kepala sekolah Dra. Indah Rosaka dengan jumlah guru 37 Sedangkan jumlah Siswa 640

2. Letak Geografis SMP Negeri 02 Bululawang

Terletak di Kabupaten Malang, Kecamatan Bululawang, JL. Raya Krebet Bululawang memiliki batas lokasi
Sebelah Utara : Berbatasan dengan rumah penduduk Desa LumbangSari
Sebelah Selatan : dengan Perum Karyawan PG krebet Baru
Sebelah Timur: dengan PG Krebet Baru
Sebelah Barat : Rumah Penduduk Desa LumbangSari

3. Visi, Misi, dan Tujuan

a. Visi SMP Negeri 02 Bululawang

Berprestasi unggul dalam IPTEK dengan berlandaskan IMTAQ dan berpijak pada budaya dan karakter bangsa

Indikator:

- 1) Unggul dalam pengembangan kurikulum.
- 2) Unggul didalam proses pembelajaran.
- 3) Unggul dalam kelulusan.
- 4) Unggul dalam kepengurusan dan tenaga didik.
- 5) Unggul dalam pengelolaan pendidikan.
- 6) Unggul dalam sarana dan prasarana pendidikan.
- 7) Unggul dalam pembiayaan.
- 8) Unggul dalam penilaian.

b. Misi

1) Standar isi:

Mewujudkan Kurikulum yang dapat memnuhi standar lingkup materi dan standar kopetensi ilmu yang sudah ditentukan oleh BSNP Sehingga SMP Negeri 02 Bululawang, menghasilkan lulusan yang beriman, taqwa, memiliki budi pekerti yang luhur, memiliki rasa tanggung jawab serta disiplin di dalam bersikap maupun bertindak, sehat jasmani maupun rohani, dapat menguasai ilmu pengetahuan serta menerapkannya pada kehidupan sehari hari.

Selalu berusaha agar mencapai kedalam standar mutu dari pendidikan nasional, dengan cara memanfaatkan sarana dan prasarana secara optimal serta harus sesuai dengan kondisi siswa.

2) Pencapaian Standar Pembelajaran

- a) Mewujudkan suatu proses pembelajaran yang bersifat interaktif, menyenangkan, inspiratif, memotivasi serta menantang dan memberikan ruang terhadap peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya kemandiriannya sesuai dengan perkembangan minat, bakat dan fisiknya serta perkembangan psikologis peserta didik.
- b) Berusaha untuk mencapai standar penilaian yang sesuai dengan standar mutu dari pendidikan nasional dengan cara mewujudkan sistem yang layak dan sistem penilaian proses.
- c) Demi lingkungan belajar yang kondusif dengan mewujudkan layanan bimbingan dan konseling

3) Pencapaian Standar Kelulusan

- a) Menyelesaikan seluruh program dari pembelajaran
- b) Mendapatkan nilai dengan tingkatan baik pada setiap penilaian akhir dalam semua mata pelajaran, kelompok , akhlak mulia, kelompok kwanegaraan, jasmani dan rohani, kelompok estetika, dan olah raga dan kesehatan.

- c) Lulus ujian sekolah dalam kelompok belajar mata pelajaran pengetahuan dan teknologi.
 - d) Lulus dari ujian nasional
- 4) Standar pendidik dan tenaga kependidikan
- a) Mewujudkan tenaga pendidik yang sesuai dengan kompetensi pembelajaran, sehat jasmani dan rohani, serta bertujuan untuk mewujudkan tujuan dari pendidikan nasional.
 - b) Menumbuhkan semangat dalam berkompotensi, memiliki dedikasi tinggi, dan kedisiplinan, untuk menciptakan situasi belajar yang kondusif.
 - c) Berorientasi standar mutu yang baik
- 5) Pencapaian Standar Pengelolaan
- a) Mewujudkan manajemen berbasis sekolah yang ditunjukkan dengan sifat, kemandirian, partisipasi, keterbukaan, kemitraan dan akuntabilitas.
 - b) Mewujudkan sekolah tangguh
 - c) Melakukan manajemen partisipatif sehingga terjadi sinergi yang harmonis antara warga sekolah, tetangga sekitar dan orang tua.
 - d) Mewujudkan kelembagaan sekolah yang berwibawa.
- 6) Pencapaian standar fasilitas dan prasarana sekolah
- a) Mewujudkan fasilitas sekolah yang dapat menunjang proses pembelajaran yang berkelanjutan dan teratur agar dapat mencapai visi misi dan tujuan sekolah.
 - b) Mewujudkan lingkungan sekolah yang aman, nyaman dan kondusif.
- 7) Pencapaian standar pembiayaan.
- a) Mewujudkan pembiayaan yang terdiri dari biaya operasi, operasional dan investasi.
 - b) Menggali dana dari sumber yang potensial dan tidak melanggar hukum.

c) Mewujudkan penggunaan dana pendidikan dengan adil dan jujur.

8) Pencapaian standar penilaian

Penilaian hasil belajar berdasar pada nilai proses dan nilai produk.

c. Tujuan

Tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya potensi tenaga didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa, memiliki akhlak yang baik, berilmu, kreatif, mandiri, cakap, menguasai IPTEK, dan menjadi warga negara yang berdemokratis.

Tujuan dari pendidikan dasar ialah melektakkan pengetahuan, kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, serta kemandirian dan mengikuti pendidikan ke jenjang lebih lanjut.

4. Struktur Organisasi SMP Negeri 02 Bululawang

Tabel 5 struktur organisasi sekolah

Jabatan	Nama
Kepala Sekolah	Dra. Indah Rosaka
Ketua Komite sekolah	Sugiyanto
Sekretaris Komite	Sisca
Bendahara Komite	Anik W, SE
Waka Pelaksana Kurikulum	Badrus S.Pd Lilik Fauziah S.Pd Lilik Sriandayani S.Pd
Waka Pelaksana Kesiswaan	Suyono S.Pd Drs. Aziz Dra. Dyah U
Guru Mapel	
Koordinator TU	Peni Kristin DA, S.Pd
Humas TU	Jaelani, S.Pd Didik Budhijanto, S.Pd
Sarpras TU	Titin Wahyuni, S.pd

5. Ketersediaan guru dan tenaga didik

Jumlah pendidik dan tenaga kependidikan di SMP Negeri 02 Bululawang adalah sebagai berikut:

Tabel 6 rincian jumlah pendidik

Jenis	Jumlah
Guru BK	2
Guru Mapel	34
Guru TIK	1

Kepala Sekolah	1
Tenaga Administrasi	20

Status pendidik di SMP Negeri 02 Bululawang:

Tabel 7 rincian status pendidik

Jenis Tenaga	Jumlah
Guru Honor Sekolah	7
Honor Daerah TK.II Kab/kota	3
PNS	30
PNS Depag	1
PPPK	3
Tenaga Honor Sekolah	14

6. Keadaan siswa

Tabel 8 rincian jumlah siswa

Kelas	Jumlah
Siswa Kelas 7	216
Siswa Kelas 8	220
Siswa kelas 9	204
Total	640

B. Hasil Penelitian

1. Statistik Deskriptif

a. Analisis Variabel Video Pembelajaran

Analisis data yang dilakukan merupakan hasil dari disebarnya angket yang berjumlah 16 butir pertanyaan yang diberikan kepada kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa dan kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa dimana isi angket tersebut merupakan pertanyaan mengenai media pembelajaran Video Interaktif dengan metode skor menggunakan skala linkert dengan skor tertinggi 72 dan skor terendah adalah 54. Dengan panjang interval yang dihitung menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{\text{Banyak Kelas Interval}}$$

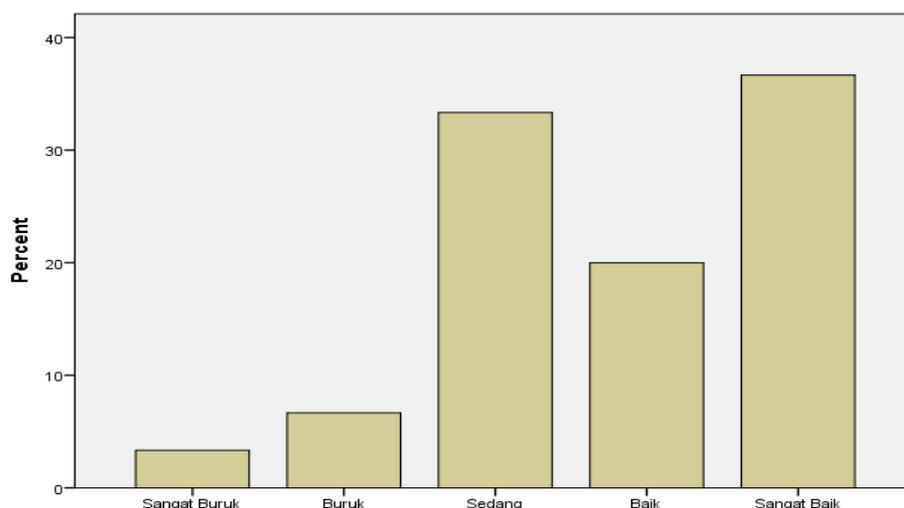
$$= \frac{72 - 54}{5} = 3,6 = 4$$

Tabel 9 Frekuensi Video Interaktif

No	Interval	Kriteria	Frekuensi	Presentase
1	54-57	Sangat Rendah	1	1%
2	58-61	Rendah	2	3%
3	62-65	Sedang	10	16%
4	66-69	Tinggi	6	10%
5	70-73	Sangat Tinggi	11	18%

	Jumlah		30	100%
--	---------------	--	-----------	-------------

Didapati hasil tersebut maka bisa diambil kesimpulannya bahwa nilai sangat terendahnya adalah 1%, nilai dari kriteria rendah adalah 3%, sedang 16%, kategori tinggi 10% dan sangat tinggi memperoleh 18% dengan data ini maka media Video Interaktif dinyatakan sangat tinggi.



Gambar 5 grafik penggunaan Video Interaktif

b. Analisis Data Deskriptif Minat Belajar

Minat belajar siswa diukur menggunakan angket yang beracuan pada indikator minat belajar siswa. Dimana indikator tersebut dibentuk kedalam instrumen angket yang berjumlah 15 butir soal dengan jawaban berbentuk skor dari angka 1-5 di setiap pertanyaannya. Dimana instrumen itu akan disebarakan kepada responden dari kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa dan kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa. Dimana skor Tertinggi dari kelas kontrol adalah 69 dan skor terendahhnya adalah 50.

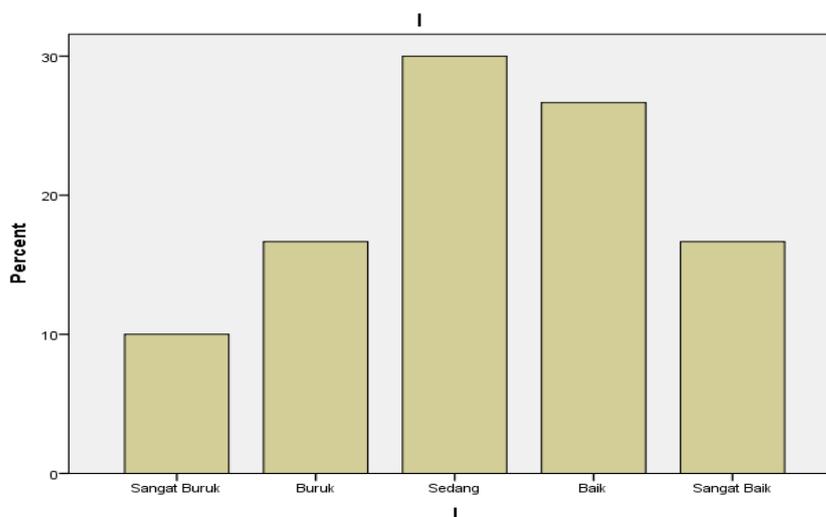
$$= \frac{69 - 50}{5} = 3,8 = 4$$

Tabel 10 Frekuensi Minat belajar

No.	Interval	Kriteria	Frekuensi	Presentase
1	50-53	Sangat Rendah	3	10%
2	54-57	Rendah	5	16%
3	58-61	Sedang	9	30%
4	62-65	Tinggi	8	26%
5	66-69	Sangat Tinggi	5	16%

	Jumlah		30	100%
--	---------------	--	-----------	-------------

Mengacu pada Tabel frekuensi di atas dapat diketahui presentase dari minat belajar siswa di kelas kontrol, pada kriteria sangat rendah mempunyai presentase sebesar 10%, rendah 16%, sedang 30%, tinggi 26%, sangat tinggi 16% maka dapat di simpulkan bahwa minat belajar pada kelas kontrol adalah sedang ketika menggunakan media pembelajaran buku LKS.



Gambar 6 Grafik Minat Belajar kelas kontrol

Pada kelas eksperimen di dapati hasil skor tertingginya 69 dan terendahnya adalah 52 dengan perhitungan rumus interval maka didapati:

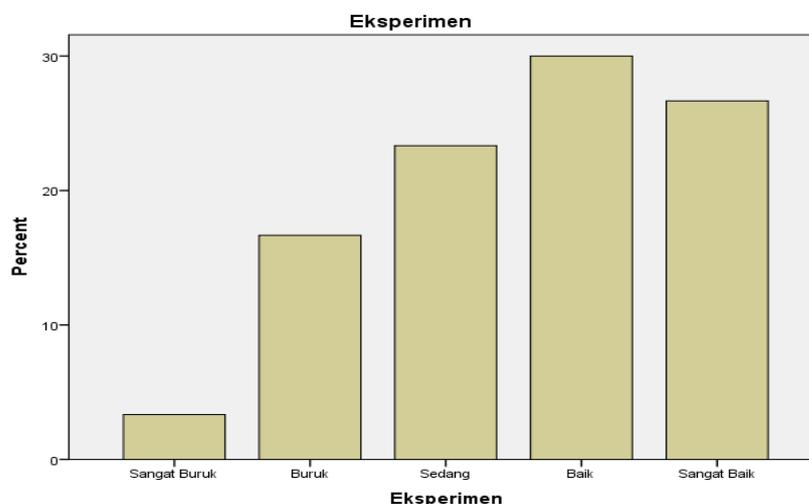
$$= \frac{69 - 50}{5} = 3,8 = 4$$

Tabel 11 frekuensi minat belajar kelas eksperimen

No	Interval	Kriteria	Frekuensi	Presentase
1	50-53	Sangat Rendah	1	3%
2	54-57	Rendah	5	16%
3	58-61	Sedang	7	23%
4	62-65	Tinggi	9	30%
5	66-69	Sangat Tinggi	8	26%
	Jumlah		30	100%

Dari tabel di atas diketahui bahwa frekuensi minat belajar siswa dari kelas eksperimen dalam kriteria sangat rendah 3%, rendah 16%, sedang 23%, tinggi 30% dan sangat tinggi 26%. Dapat disimpulkan

bahwa minat belajar pada kelas eksperimen sangatlah tinggi ketika menggunakan media Video Interaktif.



Gambar 7 grafik minat belajar siswa kelas eksperimen

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji ini dilakukan dengan tujuan mencari tahu variabel bebas dan terikat berdistribusi secara normal atau tidaknya. Penelitian ini menggunakan uji normalitas yang bernama *Shapiro wilk*. Dengan parameter signifikan atau tidaknya jika nilai signifikansi melebihi dari 0,05 maka data dinyatakan tidak normal dan apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data dinyatakan normal. Peneliti dalam melakukan uji normalitas menggunakan aplikasi *SPSS 23 for windows*

Test Minat Belajar siswa

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Eksperimen	,095	30	,200*	,965	30	,422
Kelas Kontrol	,115	30	,200*	,950	30	,169

Gambar 8 test shapiro wilk minat belajar

Dalam data tersebut di dapat hasil signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,422 yang artinya sudah melebihi 0,05 maka data dinyatakan normal, pada kelas kontrol di dapat hasil 0,169 berarti

sudah melebihi 0,05 maka data dinyatakan normal. Jadi jika menurut data diatas variabel Minat belajar terdistribusi secara normal.

Tests of Normality Video Interaktif

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Eksperimen	,108	30	,200*	,961	30	,324
Kelas Kontrol	,118	30	,200*	,948	30	,149

Gambar 9 uji normalitas video interaktif

Dilihat dari tabel di atas diketahui bahwa nilai signifikansi dari kelas eksperimen menghasilkan 0,324 artinya sudah melebihi 0,05 maka data dinyatakan normal, data pada kelas kontrol di dapati 0,149 yang sudah melebihi 0,05 maka data variabel video interaktif dinyatakan norma

b. Uji Homogenitas

Uji ini digunakan untuk mengukur apakah populasi bersifat sama atau tidak. Uji ini digunakan untuk syarat berbagai test seperti *t-test* dan Anova. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan *spss 23 for windows*. Dimana jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data dikatakan homogen namun jika data kurang dari 0,05 maka data dikatakan tidak homogen.

Hasil Test Homogenitas variabel

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3,117	1	58	,083

Gambar 10 uji homogenitas variabel

Dalam tabel spss diatas hasil signifikansinya adalah 0,083 yang dimana lebih dari 0,05 maka data pada peneltian ini dinyatakan homogen.

3. Uji Regresi Sederhana

Uji ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah kedua variabel yang digunakan saling berhubungan atau tidak dalam penelitian ini akan di sajikan dalam bentuk tabel spss sebagai berikut:

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	223,290	1	223,290	8,159	,008 ^b
Residual	766,270	28	27,367		
Total	989,560	29			

a. Dependent Variable: Video Interaktif

b. Predictors: (Constant), Minat Belajar

Gambar 11 uji regresi sederhana

Jika dilihat dari tabel diatas dan mengacu pada dasar keputusan uji regresi jika hasil signifikan kurang dari 0,5 maka kedua variabel dinyatakan berhubungan dan di dalam tabel diatas si di dapati hasil sigifikansi sebesar 0,008 yang dimana lebih kecil dari 0,5 artinya antara variabel x dan y saling berhubungan dan berpengaruh.

4. Uji Hipotesis

a. Uji T

Digunakan sebagai pembandingan apakah ada perbedaan hasil antara perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana dasar pengambilan keputusannya adalah apabila hasil dari sigifikansi (2-tailed) $<0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Begitupun sebaliknya jika hasil signifikansi $>0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 di terima berikut merupakan hasil dari uji T.

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Eksperimen - Kontrol	6,200	5,436	,992	4,170	8,230	6,248	29	,000

Dalam tabel tersebut di dapati hasil Dimana nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,000 yang artinya kurang dari 0,05 maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Jadi menurut hasil dari uji T maka terdapat perbedaan

yang signifikan antara perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran IPS di SMP Negeri 02 Bululawang

Setelah melakukan serangkaian analisis data maka dapat dikatakan ada pengaruh antara media pembelajaran video interaktif terhadap minat belajar siswa di pembelajaran IPS. Penggunaan media Video interaktif dapat membangkitkan minat belajar siswa. Penggunaan media yang dapat menyenangkan siswa dapat menimbulkan minat baru pada diri siswa.

Minat belajar sendiri merupakan hal yang sangat penting bagi proses belajar siswa untuk mencapai cita-cita yang ia inginkan. Minat belajar yang rendah pada diri siswa tidak akan membahwa hasil yang positif dengan kurangnya minat siswa maka mereka akan belajar secara terpaksa dan membuat siswa tertekan. Jika minat belajar siswa tinggi siswa akan cenderung lebih merasa nyaman dan senang dalam belajarnya mereka akan aktif dalam proses pembelajaran dan akan membawakan hasil yang positif.⁴¹

Trismayanti juga mengatakan bahwa dengan tidak adanya minat dari dalam diri siswa terhadap belajar. Maka akan terjadi kesukaran dalam belajarnya. Kurangnya minat belajar pada diri siswa disebabkan oleh tidak sesuai dengan bakat yang ada dalam dirinya, siswa merasa tidak butuh terhadap belajar, siswa merasa sukar memahami pada saat proses belajar dan tidak sesuai dengan apa yang siswa harapkan. Oleh karena itu guru di tuntut untuk menyampaikan pembelajaran secara efektif dan efisien, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami apa yang di sampaikan dan secara perlahan akan timbul minat dalam dirinya.⁴²

Keefektifan guru dalam mengajar juga dipengaruhi oleh media dan metode yang ia pakai. Media adalah sebuah strategi guru dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Jika penggunaan

⁴¹ Niko Reski, "Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh," *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 11 (2021): 2485–2490.

⁴² Angga Setiawan, Wahyu Nugroho, and Dessy Widyaningtyas, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping," *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2022): 92–109.

media pembelajaran bisa sesuai dengan kondisi siswa dan karakteristik siswa maka tujuan dari pembelajaran akan cepat tercapai. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran juga akan meningkatkan minat siswa untuk belajar lebih dalam lagi⁴³

Dengan tumbuhnya teknologi yang semakin pesat media pembelajaran juga harus tetap mengikuti pula. Perkembangan teknologi di dunia pendidikan berfungsi sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran untuk lebih variatif, lebih efisien, dan lebih fleksibel. Dimana pada zaman sekarang mudah sekali untuk mengakses atau untuk mencari sumber informasi tentang pembelajaran melalui internet atau melalui video pembelajaran yang sudah dibuat oleh guru sehingga siswa dapat selalu menonton dimana saja dan kapan saja.⁴⁴

Dengan kemudahan proses belajar siswa diharapkan mampu untuk meningkatkan dan membangkitkan minat siswa untuk belajar. Karena dengan perasaan senang dalam belajar menggunakan teknologi dapat membangkitkan minat belajar mereka, dimana minat timbul juga dikarenakan adanya perasaan senang.

Dalam pembelajaran di sekolah pula juga harus mengikuti kemajuan teknologi, seperti yang sudah banyak sekolah di Indonesia lakukan dimana mereka memanfaatkan LCD proyektor sebagai media mereka untuk melakukan pembelajaran, dimana LCD biasanya menampilkan *power point* yang berisi materi, video pembelajaran, atau juga bisa game edukasi untuk siswa.

Penggunaan video pembelajaran yang interaktif tentunya akan lebih menarik perhatian siswa dimana di dalam video tersebut siswa akan merasa berkomunikasi secara langsung dengan video dan materi yang ada di dalam video dan juga penggunaan video membuat proses belajar siswa lebih mudah karena siswa dapat menontonnya ketika di rumah sebagai bahan untuk belajar.

Seperti penelitian yang peneliti lakukan di SMP Negeri 02 Bululawang dimana guru menggunakan media Video Interaktif untuk melakukan proses pembelajarannya. Dimana hal tersebut juga dibuktikan dengan menggunakan

⁴³ Dkk Pagarra, Hamzzah, *Media Pembelajaran* (Badan Penerbit UNM, 2022).

⁴⁴ Yuberti, *Dinamika Teknologi Pendidikan* (Lampung: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 2015).

media video pembelajaran dapat membuat minat belajar siswa meningkat dibandingkan dengan pembelajaran tidak menggunakan media video interaktif.

Dimana dibuktikan dengan hasil analisis data deskriptif yang membuktikan jika menggunakan media video interaktif minat belajar siswa tinggi di angka 30% sedangkan jika tidak menggunakan video interaktif minat belajar siswa hanya sedang dengan presentase 30%.

B. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif di SMP Negeri 02 Bululawang Pada Pembelajaran IPS

Media Video Interaktif merupakan sebuah video yang berisi grafis yang bisa melibatkan peserta didik atau video pembelajaran dapat berkomunikasi dengan siswa seperti bertanya kepada siswa, atau mengajak siswa untuk mengikuti suara yang ada di video atau bisa juga memberikan tugas dan soal soal melalui video.⁴⁵

Penggunaan video interaktif dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif mengikuti proses pembelajaran, membuat siswa lebih fokus terhadap pembelajaran dan juga untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan video interaktif diharapkan mampu menghadirkan perasaan dan suasana yang menyenangkan di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

SMP Negeri 02 Bululawang pada pembelajaran IPS menggunakan video interaktif yang di dalam penelitian ini diwakili oleh kelas eksperimen dimana menghasilkan data dimana presentase penggunaan media mencapai 18% atau sangat tinggi. Guru menggunakan LCD proyektor yang di proyeksikan ke papantulis yang ada di kelas.

Berikut adalah proses pembelajaran ketika menggunakan media video interaktif :

1. Guru menyiapkan materi dan bahan video melalui internet untuk di aplikasikan kepada siswa saat proses pembelajaran.
2. Ketika proses pembelajran baru mulai guru melakukan pengenalan awal terkait dengan materi yang akan di ajarkan.

⁴⁵ Rina Rahmawati, Khaeruddin, and Amri Amal, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar," *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 1, no. 1 (2021): 29–38.

3. Ketika sudah melakukan pengenalan materi maka guru akan memulai video pembelajaran.
4. Guru selalu memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu fokus dan memperhatikan dengan seksama isi materi dalam video.
5. Di dalam video terdapat beberapa soal yang harus dijawab oleh siswa.
6. Ketika video berakhir guru memerintahkan siswa untuk mengumpulkan jawaban dari soal yang ada di dalam video.
7. Sebelum pembelajaran berakhir guru memberikan resume mengenai apa saja yang telah di pelajari pada hari ini.
8. Pembelajaran selesai.

Penggunaan video interaktif di SMP Negeri 02 Bululawang berdasar pada hasil analisis bisa disimpulkan jika penggunaannya sudah efektif dan terbukti bisa meningkatkan minat belajar siswa.

C. Faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di SMP Negeri 02 Bululawang

Meningkatnya minat belajar pada siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor ada faktor internal dan juga ada faktor eksternal. Faktor disini merupakan sesuatu yang menyebabkan siswa atau penunjang dalam tumbuhnya minat belajar, walaupun sebenarnya minat tersebut tumbuh dari dalam dirinya sendiri tanpa ada paksaan dari orang lain.

Faktor guru sebagai pembimbing lebih fokus pada bimbingan, pengarahan guru kepada mereka siswa untuk dapat memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Guru sebagai administrator lebih fokus pada kondisi di kelas dimana guru memastikan bahwa proses pengajaran dan nya pelaksanaannya harus saling berkaitan.⁴⁶

Faktor internal berasal dari siswa sendiri yaitu muncul dari perasaan siswa tanpa pengaruh dari luar. Faktor internal adalah faktor yang berhubungan dengan individu atau siswa sendiri, yaitu seperti aspek jasmani dan psikologis, dimana jika fisik seorang siswa dalam kondisi yang sehat maka situasi belajar

⁴⁶ Aqda Al Murobby and Azharotunnafi, "Edueksos: Journal of Social and Economic Education Professional Competence of Ips Teachers Through an Integrated Literay Program in Encouraging Student' In Interest Reading" XII, no. 02 (2023): 240–25.

tidak akan terganggu, sebaliknya jika kondisi jasmani siswa sedang sakit maka proses belajarnya akan terganggu.

Dalam aspek psikologis juga sangat penting dalam menunjang belajar siswa dalam psikologis di dalamnya terdapat perhatian, fantasi, daya ingat, bakat dan berfikir. Tentu saja setiap individu memiliki kemampuan psikologis yang berbeda-beda. Sehingga perlu sebuah perlakuan khusus untuk dapat mengatasi itu semua.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah media Video Interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa dimana dalam uji regresi sederhana terbukti berhubungan dengan signifikansi 0,008 yang lebih sedikit dibandingkan 0,05 yang artinya antara kedua variabel memiliki hubungan.

Melalui Uji T dapat diketahui adanya perbedaan yang signifikan antara perlakuan pada kelas kontrol dimana tidak menggunakan video interaktif dengan kelas eksperimen yang menggunakan media video interaktif. Dimana hasil signifikansi 0,000 yang artinya lebih sedikit dibandingkan 0,05 sehingga dapat di ketahui terdapat perbedaan yang signifikan.

Video interaktif sangat efektif digunakan pada saat pembelajaran IPS di kelas karena siswa akan lebih fokus untuk melihat isi dari video dikarenakan interaktif maka siswa tidak akan mudah bosan untuk melihat video pembelajaran interaktif, dengan video interaktif siswa akan diajak untuk berkomunikasi dengan media video interaktif tersebut.

Faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa ada faktor internal atau dari dalam diri siswa yaitu faktor jasmani dan psikologi sedangkan faktor ekstrnalnya adalah suatu hal yang mempengaruhi siswa berasal dari luar diri siswa seperti faktor keluarga, faktor lingkungan, faktor sekolah dan faktor teman sebaya

B. Saran

1. Bagi sekolah

Diharapkan pihak sekolah mampu mengembangkan kreativitas guru untuk proses pembelajaran yang lebih variatif dan juga pihak sekolah diharapkan memajukan vasilitas penunjang proses belajar.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan menjadi referensi bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian selanjutnya dan lebih mengembangkan lagi penelitian mengenai video interaktif

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Ersis Warmansyah, Rusmaniah, Mutiani, and Jumriani. *Pendidikan IPS Powerful Berbasis Pariwisata Sungai*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, 2022.
- Abdullah, Ma'ruf. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo, 2015.
- Abubakar, Rifa'i. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021.
- Abubekar Ismail. "Peningkatan Hasil Belajar Dengan Metode Numbered Head Together Pada Mata Pelajaran IPS Kelas X Di MAN 1 Malang." *Journal of Materials Processing Technology* 1, no. 1 (2018): 1–87.
- Andrew Fernando pakpahan, Adhi Prasetio. *Metodologi Penelitian Ilmiah*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Andriani, Rike, and Rasto Rasto. "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 80.
- Biassari, Icha, and Kharisma Eka Putri. "Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar." *Family Practice* 4, no. 1 (2021): 71.
- Dewi, Anggra Lita Sandra, and Lailatul Mubarakah. "Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Kenampakan Alam Dan Buatan Indonesia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2019): 53–66.
- Diniaty, Amirah. "Dukungan Orangtua Terhadap Minat Belajar Siswa." *Ejournal.Uinib* (2017): 90–100.
- Dkk, Nurlina Arini. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada Bandung, 2022.
- Fachdar, Nur Firdha Cahyani. "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran

- Interaktif Terhadap Hasil IPA Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 6 Sengkae Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep.” *Braz Dent J.* 33, no. 1 (2022): 1–12.
- H.Asnawir, M.Basyirudin Usman. *Media Pembelajaran*. Ciputat Press, 2002.
- Hasan, Muhammad, and Milawati. *Media Pembelajaran*. Klaten: CV. Tahta Media Group, 2021.
- . *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Hilmi, Muhammad Zoher. “Implementasi Pendidikan Ips Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 3, no. 2 (2017): 164.
- Izzudin, Ahmad Maulana, and Agus Suharmanto. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya.” *Journal Unnes* 2, no. 2 (2013): 1–8.
- Janna, Nilda Miftahul, and Herianto. “Artikel Statistik Yang Benar.” *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, no. 18210047 (2021): 1–12.
- Karimuddin Abdullah, Misbahul Jannah, Ummul Aiman, Suryadin Hasda, Zahara Fadilla, Taqwin, Masita, Ketut Ngurah Ardiawan, Meilida Eka. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- Ma’ruf Abdullah. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo, 2015.
- Al Murobby, Aqda, and Azharotunnafi. “Edueksos: Journal of Social and Economic Education Profesional Competence of Ips Teachers Through an Integrated Literay Program in Encouraging Student’ In Interest Reading” *XII*, no. 02 (2023): 240–256.
<https://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/edueksos>.
- Noviansyah Rizal, Ratna Wijayanti, Riza Bahtiar. *Metode Penelitian Kuantitatif Buku Ajar Perkuliahan Metodologi Penelitian Bagi Mahasiswa Akuntansi & Manajemen*. Lumajang: Widya Gama Press, 2021.
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- Pagarra, Hamzzah, Dkk. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, 2022.
- Putri, Dhiya Juliana, Sarah Angelina, Savira Claudia Rahma, and Mujazi Mujazi.

- “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kecamatan Larangan Tangerang.” *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multidisiplin* 5, no. 9 (2022): 49–53.
<https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/226>.
- Rahmat, Pupu Saeful. *Psikologi Pendidikan*. Kuningan: PT Bumi Aksara, 2018.
- Rahmawati, Rina, Khaeruddin, and Amri Amal. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar.” *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 1, no. 1 (2021): 29–38.
- Reski, Niko. “Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh.” *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 11 (2021): 2485–2490.
- Rudi Susilana, Cepi Riyana. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima, 2009.
- Rukminingsih, Gunawan Adnan Mohammad Adnan Latief. *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020.
- Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009.
- Sandu Siyoto, Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Septianto, Dimas Nando. “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dalam Pemberian Edukasi Terhadap Pasien : Literatur Review” (2020): 1–64.
- Setiawan, Angga, Wahyu Nugroho, and Dessy Widyaningtyas. “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping.” *TANGGAP : Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2022): 92–109.
- Sianturi, Rektor. “Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis.” *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama* 8, no. 1 (2022): 386–397.
- Sidik Priadana, Denok Sunars. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books, 2021.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RnD*. Bandung:

Alfabeta CV, 2013.

Sukma, Fizia Melati, and Nani Sutarni. "Pengaruh Manajemen Sumber Daya Berbasis Iso 9001:2008 Terhadap Kinerja Guru." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018): 99.

Supardan, Dadang. *Pembelajarann Ilmu Pengetahuan Sosial Prespektif Filosofi Dan Kurikulum*. Bandung: Bumi Aksara, 2015.

Yuberti. *Dinamika Teknolgi Pendidikan*. Lampung: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 2015.

Aqda Al Murobby and Azharotunnafi, "Edueksos: Journal of Social and Economic Education Profesional Competence of Ips Teachers Through an Integrated Literay Program in Encouraging Student' In Interest Reading" XII, no. 02 (2023): 240–25.

LAMPIRAN

1. Hasil Minat belajar kelas eksperimen

Lampiran 1 Hasil Minat Belajar kelas eksperimen

	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X12	X13	X14	X15	X17	X18	X20	TOTAL
AHMAD GILANG IRSYAD	5	5	3	4	4	5	3	4	3	5	4	5	4	5	4	62
ANGELIKA JEAN RAHMAWATI	4	4	4	4	4	5	4	2	4	4	4	2	5	5	4	60
ANGGI PUTRI MAHARANI	5	4	5	5	5	4	3	3	1	5	4	2	5	5	5	61
ANINDYA REVITA HIRANYA	4	4	4	4	4	4	4	2	5	5	3	1	4	4	4	56
ASHIFA HUSMAN	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	65
AUFARIFQI SAIF	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	70
AULIA MEGA UTAMI	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4	5	3	4	4	5	57
AUREL SEVYA PUTRI	5	4	5	4	5	4	3	5	3	3	5	5	5	5	5	66
DEWANTI AULIA	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	5	53
DIDIT HENDRAWAN	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	60
ELSA DWI JAYANNI	4	4	5	5	3	3	5	2	3	5	5	5	5	5	3	62
ELSANI ZAHFITRIANI AQEELA	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	2	3	3	4	4	51
FACHRY ACHMAD FAJAR	4	5	5	4	4	3	4	4	2	4	4	4	5	5	5	62
FANTIN NUR ISTIYAH	5	4	5	5	5	4	5	5	3	4	4	4	4	5	5	67
GABRIEL SATRIA RACHMATULLAH	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	58
MARINA FEBIOLA	5	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	54
MOCH. KHAYZA RADITYA BUDIONO	4	5	5	4	4	3	4	3	4	4	3	3	5	5	4	60
MOCHAMAD RIZKY	4	4	5	4	5	3	3	2	3	4	3	3	3	5	5	56
MOHAMMAD NUR ALFIN	5	4	5	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	58
MUHAMMAD RENDI ARDIANSYAH	4	4	5	5	4	4	2	4	4	1	5	4	4	4	4	58
NAYLA ABIYYAH	4	3	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	61
NIKMATUL ULLA	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	3	3	67
QIARA AZZAHRA	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	3	5	4	69
RAMA SALFA ADITIYA	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	1	4	4	4	4	56
REFA ANJANI PRISWALUYO	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	3	64
REFANDY EKA RAMADHANI	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	3	3	5	4	5	64
ZAKARIA AL AKBAR	4	3	4	4	4	5	3	5	5	3	4	5	4	3	5	62

2. Hasil Minat Belajar Kelas Kontrol

Lampiran 2 Hasil Minat Kelas Kontrol

	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	Total
ADHISTYA EKA PRATAMA	5	5	5	5	5	3	4	4	5	4	4	2	4	4	3	4	4	5	4	4	83
AHMAD AZRIEL AL BANNII RAY	5	5	5	4	4	3	4	2	5	5	4	3	3	3	3	4	4	4	3	5	78
AHMAD KHOIRUDIN	4	4	4	4	4	4	3	3	5	3	3	2	3	3	4	4	4	3	5	4	74
ALFIA LUTHFI NOVIANA	5	4	4	4	4	3	3	3	5	5	3	1	2	4	4	4	3	4	4	4	73
AMALIA CHANDRA WARDANI	4	4	4	4	4	3	3	2	5	4	2	1	2	4	2	3	3	4	4	4	66
DEWI KHOLIDAH ULINJHA	4	4	5	5	4	4	4	3	4	5	3	2	4	3	4	3	5	2	5	77	
EKA PRASETYO	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	2	4	5	4	4	4	3	3	5	83
FAJAR ANGGI WAHYU PAMUNGKAS	4	4	4	4	2	3	3	5	4	4	4	3	5	3	3	3	3	3	3	4	73
HILBRAM AGATHAN AL MAULANA	4	4	4	5	4	3	4	3	5	3	4	3	3	3	3	3	5	2	4	72	
KEVIN EGGO PUTRA	5	4	4	5	4	4	1	5	4	3	4	3	2	5	3	4	4	4	2	4	74
KEYSHA CANIA PUTRI	5	4	4	4	4	4	3	1	4	5	3	3	4	2	3	4	4	4	4	3	72
KIRANA MARESA AYU PRAMESTI	5	5	4	4	4	4	3	3	5	5	3	3	4	4	3	4	2	4	2	5	76
LALUNA RIZQIKA RAHMAYANTI	4	3	5	3	4	3	2	3	4	4	3	4	5	4	4	3	4	4	3	4	73
M RICO WAHYUDI	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	2	4	3	4	3	5	3	3	4	4	72
MOCH. AFIF ALRYZKY	4	4	4	3	5	4	3	2	4	5	4	2	3	4	3	3	3	3	3	4	70
MOCH. TEGAR VALENTINO SETIAWAN	4	5	5	4	4	5	2	2	5	5	3	3	2	5	2	3	2	4	2	3	70
MUHAMMAD AZAM FIAJULLAH	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	2	3	2	4	4	4	4	4	71
MUHAMMAD AZRIEL RAI IFTIKHAR	5	5	3	4	3	4	4	3	5	5	3	3	1	3	4	4	4	4	3	4	74
MUHAMMAD RIFKI ARDIANSYAH	4	4	4	4	5	4	3	4	5	2	3	5	2	3	4	4	4	5	3	3	74
MUHAMMAD RIFKI WAHYU PRATAMA	5	4	4	5	3	3	3	2	4	4	2	3	4	3	3	3	4	4	3	4	70
NASYWA TALITA SAKHI	4	3	4	3	4	5	4	3	3	4	4	5	4	3	3	4	5	4	3	4	76
NOVAL JULIANO S. EKA RAKA	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	3	2	3	4	5	4	5	5	3	80
RAYA KIRAN AZ ZAHRA	3	4	5	4	3	4	4	3	4	4	3	5	4	4	3	4	2	4	3	2	72
RIKA TRIADI PUTRI	3	4	4	5	4	3	3	3	5	3	4	3	4	1	4	3	4	4	3	5	72
RIO ADITYA	4	5	4	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4	2	3	4	3	4	4	5	74
SALSABILA NADHIFAH	5	3	3	4	4	4	2	3	5	3	4	2	3	2	2	3	3	3	4	4	68
VICKA NAYZILA MAYFANI	4	3	4	5	5	4	3	4	5	5	2	3	3	3	2	3	4	3	3	4	72
YUNITA GINATULURIA	3	4	3	4	4	4	3	3	4	5	3	3	3	4	3	4	4	4	3	5	73
YUNITA LESTARI	4	5	3	4	3	5	4	4	5	4	3	3	2	4	3	4	5	5	4	4	78
ZAHRA TALITA DZAKIRA	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	2	4	3	4	4	3	5	73

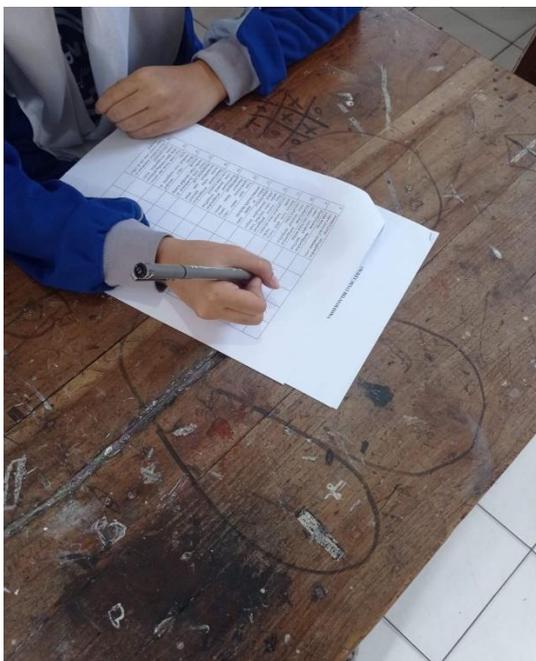
3. Kondisi belajar siswa

Lampiran 3 pembelajaran menggunakan media Video interaktif



4. Penyebaran Angket

Lampiran 4 penyebaran angket siswa



5. Angket

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA**Nama Siswa** :**Kelas** :**Petunjuk Pengisian**

Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang pada kolom yang sudah disediakan masing masing jawaban memiliki skor masing-masing.

Sangat setuju = 5

Setuju = 4

Ragu-ragu = 3

Tidak setuju = 2

Sangat tidak setuju = 1

No.	Pertanyaan	Sangat setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju
1	Saya lebih bersemangat ketika Pembelajaran IPS menggunakan media video interaktif					
2	Saya dapat memahai dengan mudah materi yang disampaikan oleh guru					
3	Saya mengikuti pembelajaran IPS dengan sungguh sungguh					
4	Saya selalu fokus terhadap pembelajaran yang berlangsung					
5	Saya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang materi yang telah disampaikan					
6	Saya mencari informasi tentang materi dari sumber lain					
7	Saya membuat rangkuman tentang					

	pembelajaran yang sudah berlangsung					
8	Saya senang mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi yang belum saya kuasai					
9	Saya mengobrol dengan teman ketika materi disampaikan oleh guru					
10	Saya segera mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru					
11	Saya merasa senang ketika diberikan ulangan oleh guru					
12	Saya suka jika diberikan PR oleh guru					
13	Saya menyukai proses penyampaian materi oleh guru					
14	Saya merasa senang ketika pembelajaran IPS					
15	Saya senang ketika guru menggunakan media pembelajaran video interaktif					

Lampiran 5 Angket Minat belajar

1. Angket

ANGKET VIDEO INTERAKTIF

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk Pengisian

Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang pada kolom yang sudah disediakan masing masing jawaban memiliki skor masing-masing.

Sangat setuju = 5

Setuju = 4

Ragu-ragu = 3

Tidak setuju = 2

Sangat tidak setuju = 1

Lampiran 6 angket video interaktif

No.	Pertanyaan	Sangat setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju
1	Rasa semangat saya ketika pembelajaran IPS menggunakan Media Video interkatif bertambah					
2	Gambar dan tulisan di dalam video interaktif terlihat jelas dan dapat dibaca					
3	Isi dari video interaktif sesuai dengan materi yang diajarkan					
4.	Saya lebih mudah memahami materi IPS ketika menggunakan media video interaktif					
5	Saya merasa pembelajaran menggunakan Video Interaktif lebih efektif					

6	Minat belajar saya bertambah ketika menggunakan media Video Interaktif					
7	Saya menjadi lebih aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan video interaktif					
8	Pembelajaran menggunakan video interaktif membuat saya tidak bosan					
9	Pembelajaran menggunakan video interaktif membuat belajar saya lebih mudah					
10	Pembelajaran menggunakan video interaktif menjadikan saya lebih fokus					
11	Suasana kelas lebih tenang untuk belajar ketika menggunakan video interaktif					
12	Saya merasa penggunaan media video interaktif lebih efektif dibandingkan dengan media lainnya					
13	Bahasa di dalam video interaktif mudah dipahami					
14	Saya ingin media video pembelajaran sering digunakan dalam proses pembelajaran					
15	Media video interaktif membuat saya mengantuk di kelas					
16	Saya kesulitan memahami isi dari materi yang ada di video interaktif					

2. Sertifikat Bebas Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING

Sertifikat Bebas Plagiasi

Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/11/2024

diberikan kepada:

Nama : Aqsal Ahmat Al Hasyim
 NIM : 19130059
 Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Judul Karya Tulis : Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pembelajaran ips di SMP Negeri 02 Bululawang

Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.





Malang, 13 November 2024
 Kepala,
[Signature]
 Lenny Afwadzi

3. Biodata Mahasiswa



Nama : Aqsal Ahmat Al Hasyim
NIM : 19130059
Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 24 Februari 2001
Fakultas/ Jurusan : FITK/ PIPS
Tahun Masuk : 2019
Alamat Rumah : Jl. Sidomakmur, Desa Lumbangsari RT 09
RW 03, Kec. Bululawang, Kab. Malang
Email : Aqsalahmat99@gmail.com
Riwayat pendidikan : 1. SDN Kreet 01
2 SMPN 02 Bululawang
3 SMAN 01 Bululawang