

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan bagi setiap manusia merupakan sebuah kebutuhan yang sangat dipentingkan dalam menjalani kehidupan sosial. Dengan adanya pendidikan maka seseorang akan mampu berusaha untuk bertahan hidup. Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas untuk kedepan dan mampu beradaptasi secara cepat sesuai dengan perkembangan jaman. Dalam kalangan sosial bermasyarakat orang yang berpendidikan mendapatkan tempat yang lebih istimewa dibandingkan dengan orang yang tidak berpendidikan (Salsabilah et al., 2021). Dalam mendukung keberhasilan tujuan pendidikan itu sendiri dibutuhkan adanya media pembelajaran yang lebih menarik agar peserta didik lebih termotivasi untuk belajar yang nantinya akan mendapatkan hasil belajar yang lebih memuaskan. Keberhasilan siswa dalam proses belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa yaitu faktor internal (faktor dari dalam siswa) terdiri dari kesehatan, bakat, minat, motivasi dan cara belajar kemudian faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa) terdiri dari keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan. Salah satu faktor internal yang dapat mempengaruhi belajar siswa adalah minat. Minat merupakan faktor psikologis yang mempengaruhi prestasi belajar karena minat ialah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Beberapa pendapat para ahli telah menjelaskan bahwa minat belajar

berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan diperoleh siswa. Perlu adanya inovasi pembelajaran untuk mengedepankan minat belajar siswa dan melekatkan teknologi dengan memanfaatkan smartphone yang digemari siswa untuk diakses. Dengan adanya media pembelajaran tersebut dapat merekonstruksi image smartphone sebagai salah satu media edukasi (Fahri, 2022). Guru sebagai pendidik sudah selangkah harus mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang humanis, yaitu kondisi pembelajaran yang menyenangkan dengan menerapkan serta mengoptimalkan peran teknologi dalam media pembelajaran (Siburian et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan unsur penting yang digunakan sebagai sumber belajar untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Melalui media pembelajaran guru dapat memperkaya wawasan sebagai bekal untuk memberikan ilmu kepada siswa (Wulandari et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran berbantuan teknologi serta model pembelajaran yang tepat dengan mengikuti perkembangan zaman dapat digunakan oleh siswa dalam melakukan pembelajaran aktif secara mandiri, sehingga memperkaya wawasan dan ilmu pengetahuan siswa yang berdampak pada minat belajar siswa, terutama dalam pembelajaran IPA.

Dalam kegiatan proses belajar mengajar, minat belajar siswa merupakan suatu hal yang penting dan perlu diperhatikan karena minat ini menjadi salah satu faktor yang dapat menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Minat belajar siswa sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar mereka. Tanpa adanya minat yang berasal dari dalam diri sendiri, maka seseorang tidak mungkin mau melakukan sesuatu. Sama halnya ketika sedang belajar, jika siswa tidak memiliki minat dalam dirinya untuk belajar maka ia tidak akan mau melakukan kegiatan belajar tersebut.

Namun jika siswa memiliki minat belajar yang tinggi maka dapat dipastikan jika siswa tersebut akan belajar dengan sungguh-sungguh. Jika minat siswa terhadap pembelajaran IPA kurang maka akan berpengaruh terhadap penguasaan konsep IPA yang dimiliki oleh siswa. Jadi minat belajar siswa ini sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar (Putri et al., 2022).

Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMP LPMD Suka Maju Rambah dengan kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 dan berdasarkan penyebaran angket awal minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA diperoleh rata-rata 40% dengan kategori rendah.

Tabel 1.1 Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Indikator Minat Belajar Siswa	Persentase
Perasaan Senang	41%
Perhatian Siswa	39%
Ketertarikan	39%
Keterlibatan Siswa	39%
Rata- Rata	40%

(Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2024)

Guru mata pelajaran IPA juga menyampaikan terdapat beberapa masalah yang terjadi pada siswa diantaranya yaitu siswa kurang aktif dan interaktif pada proses pembelajaran IPA dikelas dan dalam proses pembelajaran guru menggunakan pola interaksi satu arah dengan menggunakan metode ceramah serta tanya jawab yang kurang bervariasi dengan metode pembelajaran yang lain sehingga membuat siswa merasa bosan. Hal ini menyebabkan siswa pasif dalam proses pembelajaran, siswa terlihat hanya menyimak dan mendengarkan pelajaran yang diberikan oleh guru. Rendahnya minat belajar siswa di SMP LPMD Suka Maju Rambah juga ditunjukkan dari data awal penyebaran angket minat belajar dari studi pendahuluan, hasil

observasi menunjukkan 40% siswa tertarik dalam belajar IPA, sedangkan 60% siswa lainnya masih kurang tertarik dalam belajar IPA.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka pembelajaran IPA perlu dijadikan menarik dan memunculkan sikap positif dari dalam diri siswa. Peran guru dalam permasalahan ini sangat penting, bagaimana cara guru mengemas pembelajaran menjadi menarik minat siswa untuk lebih mendalami materi tersebut. Salah satu alternatif agar pembelajaran berlangsung efisien dan menarik adalah dengan media. Salah satu penunjang berlangsungnya proses belajar yang efektif dan efisien, diperlukan media pembelajaran dalam menyampaikan informasi pembelajaran. Hal ini dimungkinkan adanya penghubung antara sumber, perantara dan penerima pesan yang saling berkaitan. Perantara pesan dalam pembelajaran biasa disebut dengan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dilaksanakan ketika pembelajaran berfungsi untuk mengoptimalkan hasil belajar yang akan diperoleh oleh peserta didik. Media pembelajaran berguna dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan tingkat kesukaran tinggi yang sulit dipahami oleh siswa. Tanpa bantuan media, maka materi tersebut akan sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa. Hal ini akan semakin terasa apabila materi pembelajaran tersebut abstrak dan rumit/kompleks (Bhaswika, 2019).

Smart Apps Creator salah satu *software* yang dapat membuat berbagai aplikasi multimedia yang dapat dipublikasikan di perangkat android, laptop, atau komputer, dan html5 (Wahyuningtyas dan Okimustava, 2023). *Smart Apps Creator (SAC)* sangat kompatibel ketika dibuat di laptop atau komputer untuk menjadi APK (aplikasi yang dapat diterapkan di Android). Siswa sebagai pengguna Android cukup

menginstal file APK yang diterapkan oleh guru tanpa mengalami kesulitan sehingga mudah digunakan dalam belajar kapan pun dan di mana pun siswa berada serta dapat digunakan secara offline sehingga tidak memerlukan kuota yang mahal (Susanti et al., 2021). *Smart Apps Creator* di dukung oleh berbagai feature dan tools untuk mempermudah pembuatan media. Aplikasi ini mudah dipahami bahkan sebagai pengguna pemula karena aplikasi ini telah dirancang untuk membuat multimedia pembelajaran. Konsep yang ditawarkan adalah pembelajaran jarak dekat dan jauh. Pembelajaran jarak dekat yaitu media ini dapat digunakan saat proses pembelajaran oleh guru di dalam kelas secara langsung, sedangkan pembelajaran jarak jauh yaitu media ini dapat dijalankan dan dipelajari ketika siswa berada diluar lingkungan sekolah serta dapat digunakan secara offline sehingga tidak memerlukan kuota yang mahal.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis melakukan penelitian tentang **“Penggunaan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* Berbasis Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMP LPMD Suka Maju Rambah”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana Penggunaan Media Pembelajaran dengan *Smart Apps Creator (SAC)* terhadap peningkatan minat belajar siswa di kelas VIII SMP LPMD Suka Maju Rambah?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan penelitian ini adalah : Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran dengan *Smart Apps Creator (SAC)* terhadap peningkatan minat belajar siswa di kelas VIII SMP LPMD Suka Maju Rambah.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, agar terarah dan dapat mencapai sasaran maka penulis membuat batasan masalah yaitu pada materi getaran dan gelombang yang akan diterapkan pada siswa kelas VIII SMP LPMD Suka Maju Rambah.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat yang baik secara teori maupun praktis bagi:

1. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan bagi penulis tentang penggunaan media pembelajaran dengan *Smart Apps Creator (SAC)* terhadap minat belajar siswa serta memberi pengalaman langsung kepada peneliti sebagai calon pendidik.
2. Bagi siswa, melalui penelitian ini diharapkan siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran untuk lebih giat lagi dalam belajar, serta meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPA SMP LPMD Suka Maju Rambah.
3. Bagi guru, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam

menyampaikan materi pembelajaran didalam ruang kelas maupun secara online.

4. Bagi sekolah, dengan hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu masukan yang berharga dan perlu di tingkatkan dalam rangka menambah mutu dan baiknya kualitas pendidikan.

1.6 Definisi Istilah

Dalam pembahasan ini bertujuan untuk memberikan penjelasan mengenai definisi istilah dan batasan-batasannya agar lebih terfokus dan tidak terjadi persepsi berbeda.

Adapun definisi istilah yang terdapat pada penelitian ini adalah:

1. Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran dalam pendidikan disebut media, yaitu berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk berfikir. Sedangkan media pembelajaran menurut Yaumi dalam (Kasturi et al., 2022) adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan yang dimaksud tersebut mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Peralatan ini harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Peralatan ini harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar siswa dapat mengkontruksi pengetahuan dengan efektif dan efisien .

Menurut (Ani Daniyati et al., 2023) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti

merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Berdasarkan pengertian media pembelajaran yang diuraikan maka media pembelajaran adalah sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa.

2. *Smart Apps Creator*

Smart Apps Creator (SAC) adalah salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi berbasis ios dan android yang dapat dirancang tanpa kode pemrograman serta dapat juga dibuat dengan format HTML5 dan exe (Wahyuningtyas dan Okimustava, 2023). *Smart Apps Creator (SAC)* sangat kompatibel ketika dibuat di laptop atau komputer untuk menjadi APK (aplikasi yang dapat diterapkan di android). Siswa sebagai pengguna android cukup menginstal file APK yang diterapkan oleh guru tanpa mengalami kesulitan sehingga mudah digunakan dalam belajar kapan pun dan di mana pun siswa berada serta dapat digunakan secara offline sehingga tidak memerlukan kuota yang mahal. *Smart Apps Creator* di dukung oleh berbagai feature dan tools untuk mempermudah pembuatan media. Diantara kegunaan tools nya adalah menu edit untuk mengatur atau merapikan teks, menu insert untuk memasukkan gambar, musik, video, teks dan lain sebagainya, serta menu interaction untuk memberikan efek pada gambar atau

animasi (Sholihah dan Hidayati, 2023). Berdasarkan pengertian-pengertian *Smart Apps Creator* yang diuraikan maka *Smart Apps Creator* adalah aplikasi berbasis ios dan android yang dapat dirancang tanpa kode pemrograman yang dapat diterapkan oleh guru tanpa mengalami kesulitan sehingga mudah digunakan dalam belajar kapan pun dan di mana pun siswa berada serta dapat digunakan secara offline sehingga tidak memerlukan kuota yang mahal.

3. Minat Belajar

Menurut Hilfard dan Slameto dalam (Sihombing, 2021) dalam minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Pernyataan teminat adalah tenaga psikis yang tertuju kepada suatu obyek serta banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan. Sedangkan menurut Iskandar dalam (P., 2019) Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu mendorong serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya. Minat merupakan kecenderungan untuk memberikan perhatian yang besar terhadap sesuatu dengan perasaan yang senang dalam melakukannya. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran akan merasa senang mengikuti proses pembelajaran dan mampu mengarahkan dirinya untuk mengikuti proses belajar dengan baik. Perasaan senang siswa dalam

mengikuti proses belajar di sekolah menjadikan siswa cenderung menyukai setiap kegiatan yang dilakukannya dalam belajar (Reski, 2021). Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa minat adalah suatu rasa suka dan keingintahuan lebih mendalam tentang suatu hal tanpa ada yang menyuruhnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran dalam pendidikan disebut media, yaitu berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk berfikir. Sedangkan media pembelajaran menurut Yaumi dalam (Kasturi et al., 2022) adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan yang dimaksud tersebut mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Peralatan ini harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Peralatan ini harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar siswa dapat mengkontruksi pengetahuan dengan efektif dan efisien

Menurut (Ani Daniyati et al., 2023) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Berdasarkan pengertian media pembelajaran yang diuraikan maka media pembelajaran adalah sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa.

Menurut Hamalik dalam (Junaidi, 2019) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, penyajian data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

2.2 Smart Apps Creator

Smart Apps Creator (SAC) adalah salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi berbasis ios dan android yang dapat dirancang tanpa kode pemrograman serta dapat juga dibuat dengan format HTML5 dan exe (Wahyuningtyas dan Okimustava, 2023). *Smart Apps Creator (SAC)* sangat kompatibel ketika dibuat di laptop atau komputer untuk menjadi APK (aplikasi yang dapat diterapkan di Android). Siswa sebagai pengguna Android cukup menginstal file APK yang diterapkan oleh guru tanpa mengalami kesulitan sehingga mudah digunakan dalam belajar kapan pun dan di mana pun siswa berada serta dapat digunakan secara offline sehingga tidak memerlukan kuota yang mahal. *Smart Apps Creator* di dukung oleh berbagai feature dan tools untuk mempermudah pembuatan media. Diantara kegunaan tools nya adalah menu edit untuk mengatur atau merapikan teks, menu insert untuk memasukkan gambar, musik, video, teks dan lain sebagainya, serta menu interaction untuk memberikan efek pada gambar atau animasi (Sholihah

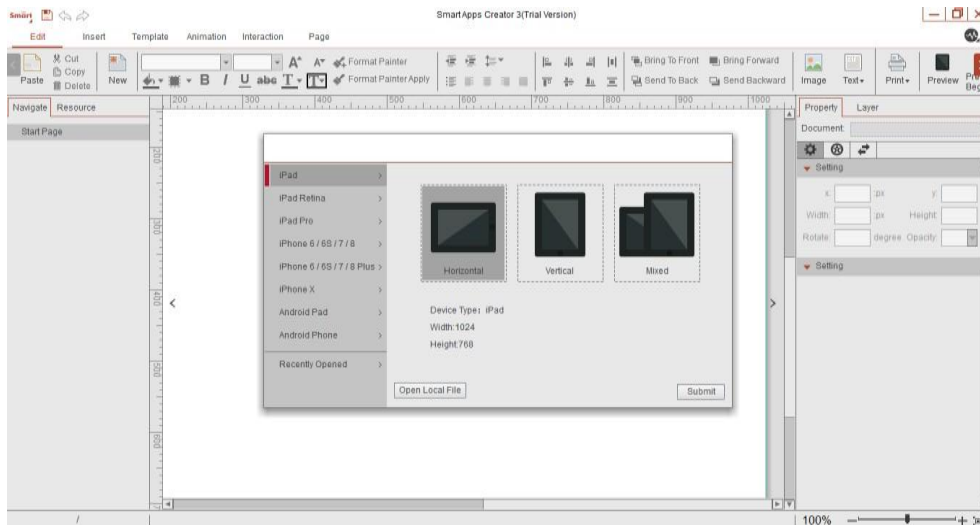
dan Hidayati, 2023). Menurut (Mahuda et al., 2021) Konten yang dapat dibuat dalam aplikasi ini sangatlah beragam mulai dari materi hingga permainan-permainan edukasi. Pemilihan penggunaan aplikasi *SAC (Smart Apps Creator)* ini didasarkan atas beberapa pertimbangan, selain dari hasil outputnya yang berupa aplikasi, ternyata aplikasi ini dapat diakses secara offline, sebab di SMP LPMD Suka Maju Rambah untuk jaringan wifi sekolah belum sampai di kelas-kelas dan masih dalam proses. Hal lain menjadi pertimbangan adalah didalam aplikasi ini dapat didesain sedemikian rupa dan dibuat menarik mulai dari diisi suara, video, maupun animasi bergerak yang dapat dikontrol dengan sebuah tombol.

Smart Apps Creator menjadi media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan aplikasi jika menjadi bahan media pembelajaran sebagai berikut:

1. *Smart Apps Creator* adalah aplikasi yang tidak memerlukan pengetahuan pemrograman untuk berfungsi sebagai media pembelajaran.
2. Dukungan Mp3, Mp4, Jpeg, PNG, Youtube, Google, Animasi dan banyak lagi.
3. Dapat mengekspor langsung ke playstore dan appstore.
4. Aplikasi ini hanya membutuhkan sedikit ruang penyimpanan untuk dapat dikirim melalui platform media sosial seperti grup chat dan apk dengan kemudahan akses.
5. Tampilannya mudah dipahami, memungkinkan guru dan siswa berkomunikasi secara efektif melalui komunikasi visual.

6. Cara penyajian materi yang menarik dapat disulap menjadi kuis dan game edukasi yang menarik.
7. Berkembang menjadi aplikasi yang memandu proses pembelajaran dan mudah diakses melalui smartphone, PC, dan laptop.
8. Berpotensi menjadi solusi media pembelajaran baik mandiri maupun kelompok.

Fitur-fitur yang terdapat pada *Smart Apps Creator (SAC)* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2.1 Tampilan Utama *Smart Apps Creator*

(Sumber : Dokumentasi Penelitian, 2024)

1. Menu ***Insert*** adalah salah satu fitur *Smart Apps Creator* berguna untuk menyisipkan foto/gambar, mengganti background, memasukkan teks, mengaktifkan fitur hotspot (beralih antar slide), dan preview trial (slide). salah satu fitur *Smart Apps Creator* berguna untuk menyisipkan

foto/gambar, mengganti background, memasukkan teks, mengaktifkan fitur hotspot (beralih antar slide), dan preview trial (slide).

2. Menu **Template** adalah salah satu fitur *Smart Apps Creator* yang berguna untuk menyisipkan foto, menguji pratinjau (slide), dan menghubungkan slide.
3. Menu **Animation** adalah salah satu fitur *Smart Apps Creator* yang berguna untuk mendesain slide agar lebih menarik, lalu ke atas dan ke bawah, di kanan dan kiri, atau bisa menghilang lagi.
4. Menu **Interaction** adalah salah satu fitur *Smart Apps Creator* yang berguna untuk mendesain antar slide agar aplikasi lebih mudah dibuka.
5. Menu **Page** adalah salah satu fitur *Smart Apps Creator* yang berguna untuk membuka file sesuai kebutuhan, misalnya: halaman portrait atau landscape, maka fitur ini juga dapat diatu untuk memulai slide yang mana.
6. Icon **Image** adalah salah satu fitur *Smart Apps Creator* untuk memasukkan foto atau gambar ke dalam Halaman/halaman.
7. Icon **Text** adalah salah satu fitur *Smart Apps Creator* yang berguna untuk menyisipkan teks ke dalam halaman/halaman sesuai kebutuhan.
8. Icon **Background** adalah salah satu fitur *Smart Apps Creator* yang berguna untuk menyisipkan background ke dalam halaman atau halaman agar lebih menarik.
9. Icon **Hotspot** adalah salah satu fitur *Smart Apps Creator* yang berguna untuk mengolah slide agar aplikasi lebih menarik dan mudah digunakan.

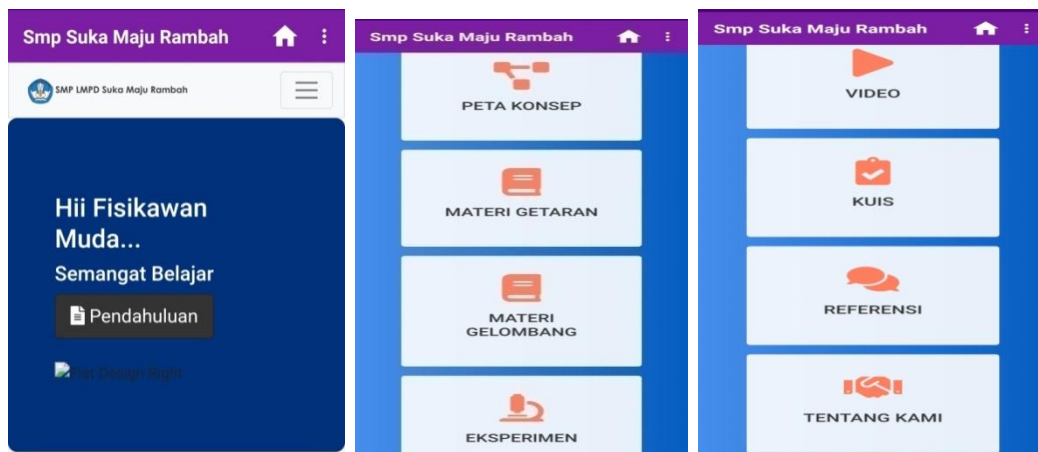
10. Icon *Preview* adalah salah satu fitur *Smart Apps Creator* yang berguna untuk melihat dan mengoreksi semua menu yang telah dibuat atau disajikan Icon Page adalah salah satu fitur yang menampilkan halaman atau halaman yang akan dibuat untuk persyaratan tertentu.

Berikut media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* yang digunakan peneliti:



Gambar 2.2 Icon Media Pembelajaran *Smart Apps Creator*

Sumber : (Dokumentasi Penelitian, 2024)



Gambar 2.3 Tampilan Menu Awal

Sumber : (Dokumentasi Penelitian, 2024)



Gambar 2.4 Tampilan Menu Getaran

Sumber : (Dokumentasi Penelitian, 2024)



Gambar 2.5 Tampilan Menu Gelombang

Sumber : (Dokumentasi Penelitian, 2024)

Smp Suka Maju Rambah

1. Sebuah bandul digetarkan selama 1 menit sehingga menghasilkan 40 getaran. Periode bandul tersebut adalah ... sekon?

a) 1,5

b) 0,33

c) 0,25

d) 0,15

Submit

2. Terdapat sebuah bandul yang mempunyai getaran sebanyak 60 Kali dengan waktu selama 15 detik. Maka dari itu hitunglah jumlah Frekuensi Bandul tersebut?

a) 2 Hertz

b) 4 Hertz

Gambar 2.6 Tampilan Menu Kuis

Sumber : (Dokumentasi Penelitian, 2024)

2.3 Minat Belajar

Pengertian Minat Belajar menjadi salah satu kunci utama dalam mencapai tujuan, karena minat yang muncul dalam diri seseorang akan memunculkan perhatian untuk menjalankan suatu kegiatan dengan bersemangat dalam proses pembelajaran. Minat menjadi motor penggerak proses pembelajaran guna tercapainya tujuan yang diinginkan, jika tidak ada minat maka tujuan kesulitan dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa Inggris yaitu “*interest*” yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan hati pada sesuatu), keinginan. Jadi dalam proses belajar siswa harus mempunyai minat atau kesukaan untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti belajar yang berlangsung. Menurut Wina Sanjaya, minat belajar adalah aspek yang dapat menentukan motivasi seseorang dalam melakukan aktivitas

tertentu. Menurut Slameto dalam (Sihombing, 2021) bahwa “minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh”.

Minat merupakan rasa tertarik, suka dan keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa adanya suatu dorongan, sedangkan belajar merupakan sebuah proses dalam memperoleh pengetahuan dalam jangka waktu tertentu yang dapat membawa perubahan dalam diri seseorang (Suwandi et al., 2023). Minat besar pengaruhnya dengan belajar, karena apabila bahan pelajaran yang akan dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik untuk dirinya. Minat yang dimiliki oleh seseorang akan menetap dan berkembang pada dirinya apabila memperoleh dukungan dari lingkungannya yang berupa pengalaman. Sebuah pengalaman yang didapatkan oleh siswa nantinya akan berinteraksi dengan dunia luar. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat untuk mempelajarinya.

Dengan adanya minat maka akan memberikan waktu yang lebih lama dalam berkonsentrasi. Jadi siswa yang memiliki minat akan senantiasa untuk selalu menjaga konsentrasinya pada pelajaran tersebut. Minat berperan penting dalam mengambil keputusan berpikir dan menentukan arah dalam segala aktivitas termasuk dalam proses belajar. Minat siswa juga ditunjukkan dengan perasaan suka dan perasaan tidak suka terhadap pelajaran. Siswa yang berminat dan memiliki kebutuhan tertentu

pada suatu bidang pelajaran maka siswa tersebut cenderung untuk selalu menyukai pelajaran tertentu. Dan siswa tersebut akan memiliki kepuasan jika pelajaran tersebut mampu memberikan ketertarikan baginya.

Sementara itu, belajar diartikan sebagai kemampuan individu berinteraksi dengan lingkungannya dalam upaya mencapai kualitas hidupnya. Pemahaman ini menunjukkan bahwa proses belajar diarahkan untuk memperbaiki kehidupan seseorang secara individu maupun kepentingan manusia secara universal. Belajar juga adalah suatu perubahan tingkah laku yang relative menetap yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman atau tingkah laku. Dalam pengertian ini belajar bukan hanya sekedar upaya untuk mengetahui sesuatu, tetapi belajar merupakan proses pengalaman yang mengarah kepada perubahan tingkah laku. Dalam hal ini perubahan tingkah laku sebagai proses belajar adalah implikasi dan adanya interaksi dengan warga belajar, lingkungannya baik disengaja maupun tanpa disengaja. Menurut Morgan yang dikutip Ngalim Purwanto “belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

Dari definisi beberapa ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar lebih luas dari itu, yakni siswa harus mengalami. Belajar merupakan suatu proses untuk mencapai suatu tujuan yaitu hasil belajar yang terlihat setelah pembelajaran berakhir. Perubahan tingkah laku merupakan hasil dari pembelajaran yang dilakukan.

Menurut (Apriyani et al., 2022) fungsi minat bagi siswa antara lain:

1. Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita. Sebagai contoh: siswa yang berminat pada olahraga maka cita-citanya adalah menjadi olahragawan yang berprestasi, sedangkan siswa berminat pada kesehatan fisik maka cita-citanya menjadi dokter.
2. Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat. Minat siswa dalam menguasai pembelajaran dapat mendorongnya untuk belajar kelompok bersama temannya meskipun suasana sedang hujan.
3. Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas. Minat seseorang meskipun diajar dan diberikan pelajaran oleh guru yang sama tetapi antara satu anak dan yang lain mendapatkan jumlah pengetahuan yang berbeda. Hal ini terjadi karena berbedanya daya serap mereka dan daya serap ini dipengaruhi oleh intensitas minat mereka.
4. Minat yang terbentuk sejak kecil/masa kanak-kanak sering terbawa seumur hidup karena minat membawa kepuasan.

Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi minat belajar dan untuk mempengaruhi minat siswa tersebut maka seseorang pendidik harus mampu mengubah proses belajar yang membosankan menjadi pengalaman belajar yang mengairahkan atau menyenangkan (P., 2019) mengungkapkan sebagai berikut:

- a. Materi yang dipelajari haruslah menjadi menarik dan menimbulkan suasana yang baru. Misalnya dalam bentuk permainan, diskusi atau pemberian tugas diluar sekolah sebagai variasi kegiatan belajar.
- b. Materi pelajaran menjadi lebih menarik apabila siswa mengetahui tujuan dari pelajaran itu.

c. Minat siswa terhadap pelajaran dapat dibangkitkan dengan variasi metode yang digunakan.

d. Minat siswa juga bisa dibangkitkan kalau mereka mengetahui manfaat atau kegunaan dari pelajaran itu bagi dirinya.

Menurut Barokah dalam (Apriyani et al., 2022) Indikator minat belajar ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi hal ini dapat dikenali melalui proses belajar di kelas maupun di rumah yaitu;

a. Perasaan senang

Seorang siswa yang perasaan senang atau suka terhadap pelajaran, maka ia harus terus mempelajari ilmu yang berhubungan dengan pelajaran tersebut. Sama sekali tidak ada perasaan terpaksa untuk mempelajari bidang tersebut.

b. Perhatian

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktifitas jiwa kita terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan yang hal lain. Seseorang yang memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya dia akan memperhatikan objek tersebut. Misalnya, seorang siswa menaruh minat terhadap pelajaran, maka ia berusaha untuk memperhatikan penjelasan dari gurunya

c. Ketertarikan

Rasa tertarik merupakan rasa yang dimiliki setiap individu dalam ungkapan suka, senang dan simpati kepada sesuatu sebelum melakukan aktivitas, sebagai penilaian positif atau suatu objek.

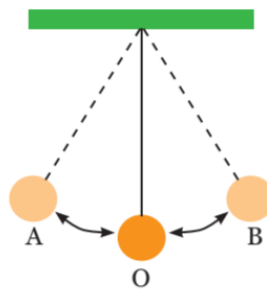
d. Keterlibatan

Keterlibatan siswa adalah siswa yang terlibat secara aktif di sekolah yang terwujud dalam perilaku yang ditunjukkan dalam pembelajaran seperti mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, semangat dalam mengerjakan tugas, memiliki perasaan terikat pada sekolah, dan juga mampu memikirkan cara untuk memahami pembelajaran.

2.4 Getaran dan Gelombang

a. Getaran

Getaran adalah gerak bolak-balik yang terjadi secara teratur di sekitar titik setimbangnya. Karena terjadi secara teratur. Getaran sering disebut gerak berkala atau gerak periodik. Semua benda akan bergetar apabila diberi gangguan. Benda yang bergetar ada yang dapat terlihat secara kasat mata karena simpangan yang diberikan besar. Ada pula yang tidak dapat dilihat karena simpangannya kecil. Benda dapat dikatakan bergetar jika benda bergerak bolak-balik secara teratur melalui titik kesetimbangan. Agar memahami tentang getaran, kita lihat bandul sederhana.



Gambar 2.7 Gerak Bolak-Balik Benda

(Sumber: Dok. Kemdikbud, 2024)

Pada gambar 2.6 Suatu bandul sederhana mula-mula diam pada kedudukan O (kedudukan setimbang). Bandul tersebut ditarik ke kedudukan A (diberi simpangan kecil). Pada saat benda dilepas dari kedudukan A, bandul akan bergerak bolak-balik secara teratur melalui titik A-O-B-O-A. Gerak bolak balik ini disebut satu getaran.

Salah satu ciri dari getaran yaitu ada amplitudo atau simpangan terbesar. Waktu yang diperlukan untuk melakukan satu getaran disebut periode (T). Jumlah getaran yang terjadi dalam satu detik disebut frekuensi (f).

Besaran- besaran dalam suatu getaran adalah frekuensi, periode, titik seimbang, simpangan dan amplitudo.

1. Frekuensi (f)

Jenis besaran pada getaran ialah frekuensi getaran. Pengertian frekuensi gelombang ialah banyaknya getaran setiap sekon. Adapun rumus frekuensi getaran yaitu:

$$f = \frac{n}{t} \tag{2.1}$$

Keterangan :

f = Frekuensi getaran (Hz)

n = Banyaknya getaran

t = Waktu (sekon)

2. Periode (T)

Pengertian periode getaran ialah waktu yang diperlukan satu getaran dalam melakukan rambatan. Adapun rumus periode getaran yaitu sebagai berikut:

$$T = \frac{t}{n} \quad (2.2)$$

Keterangan :

T = Periode (s)

n = Banyaknya getaran

t = Waktu (sekon)

3. Titik Seimbang

Titik seimbang adalah posisi dimana benda tidak bergetar

4. Simpangan

Pengertian simpangan ialah posisi benda saat bergetar dihitung dari posisi seimbang.

5. Amplitudo (A)

Amplitudo adalah simpangan atau jarak terjauh partikel dari titik seimbangnya.

b. Gelombang

Definisi gelombang adalah getaran yang merambat dari suatu titik ke titik lainnya melalui suatu media atau ruang hampa. Menurut Prof. Yohanes Surya, Ph.D. dalam buku berjudul *Getaran dan Gelombang* (2009), getaran yang merambat ini menghantarkan energi dan bergerak dalam kecepatan tertentu,

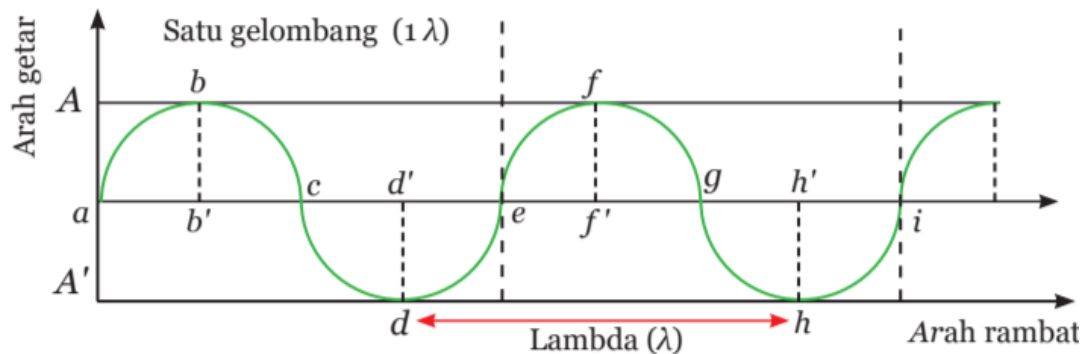
namun tidak menyeret materi atau media yang dilewati. Energi getaran akan merambat dalam bentuk gelombang. Pada perambatan gelombang, yang merambat ialah energi. Sedangkan zat perantaranya tidak ikut merambat (hanya ikut bergetar). Pada saat kita mendengar, getaran akan merambat dalam bentuk gelombang yang membawa sejumlah energi, sehingga sampai ke saraf yang menghubungkan ke otak kita.

Berdasarkan energinya, gelombang dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu gelombang mekanis dan gelombang elektromagnetik. Perambatan gelombang mekanis memerlukan medium (perantara), misal gelombang tali, gelombang air, dan gelombang bunyi.

Berdasarkan arah rambat dan arah getarannya, gelombang dibedakan menjadi gelombang transversal dan gelombang longitudinal.

a. Gelombang transversal.

Gelombang Transversal adalah gelombang yang arah getar partikel mediumnya tegak lurus terhadap arah gelombang. Sederhananya, bila energi yang merambat bergerak dari kiri ke kanan, maka gelombang turut bergerak naik turun searah energi yakni dari arah kiri ke kanan. Contohnya adalah gelombang atau getaran yang muncul pada tali yang bergoyang. Panjang gelombang transversal sama dengan jarak satu bukit gelombang dan satu lembah gelombang (a-b-c-d-e).



Gambar 2.8 Grafik Simpangan terhadap Arah Rambat

(Sumber: Dok. Kemdikbud, 2024)

Panjang satu gelombang dilambangkan dengan λ (dibaca lambda) dengan satuan meter. Simpangan terbesar dari gelombang itu disebut amplitudo.

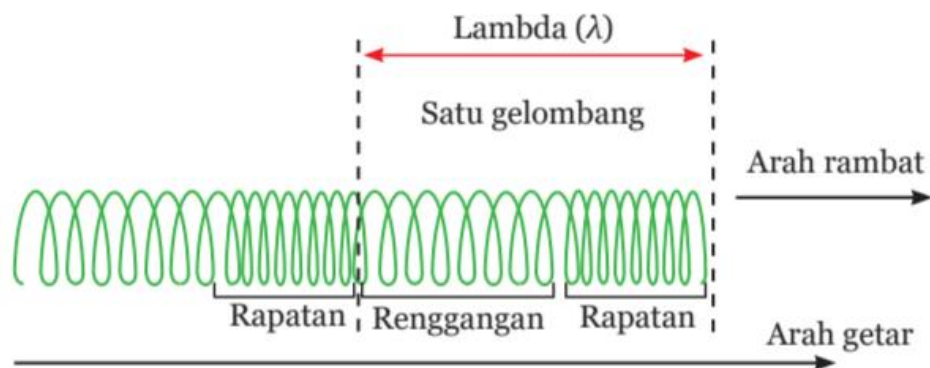
Dasar gelombang terletak pada titik terendah gelombang, yaitu d dan h. Puncak gelombang terletak pada titik tertinggi yaitu b dan f. Lengkungan c-d-e dan g-h-i merupakan lembah gelombang. Lengkungan a-b-c dan e-f-g merupakan bukit gelombang

Waktu yang diperlukan untuk menempuh satu gelombang disebut periode gelombang. Satuannya sekon (s) dan dilambangkan dengan T. Jumlah gelombang yang terbentuk dalam 1 sekon disebut frekuensi gelombang. Lambang untuk frekuensi adalah f dan satuannya hertz (Hz). Gelombang yang merambat dari ujung satu ke ujung yang lain memiliki kecepatan tertentu dengan menempuh jarak tertentu dalam waktu tertentu pula.

b. Gelombang longitudinal.

Gelombang Longitudinal, yakni gelombang yang arah getar partikel mediumnya sejajar atau berhimpitan dengan arah rambatan. Salah satu contoh Gelombang Longitudinal adalah gelombang bunyi.

Berbeda dengan Gelombang Transversal, Gelombang Longitudinal berbentuk mirip pegas seperti gambar di bawah ini:



Gambar 2.9 Rapatan dan Renggangan pada Gelombang Longitudinal

(Sumber: Dok. Kemdikbud, 2024)

Terdapat beberapa bagian pada gelombang longitudinal yang digunakan untuk mengidentifikasi gelombang tersebut.

Rapatan : daerah di sepanjang gelombang yang memiliki rapatan atau tekanan molekul yang lebih tinggi

Renggangan : daerah di sepanjang gelombang yang memiliki rapatan atau tekanan molekul yang lebih rendah

Panjang 1 Gelombang : Jarak antara dua rapatan atau antara dua renggangan yang saling berdekatan.

- c. Hubungan panjang gelombang, frekuensi, cepat rambat, periode gelombang

Gelombang merupakan getaran yang merambat. Merambat berarti bergerak dari suatu tempat ke tempat lain dalam selang waktu tertentu. Jika diketahui panjang gelombang dan periodenya, dapat ditentukan kecepatan gelombang tersebut. Panjang gelombang dilambangkan λ (baca: lamda), dengan satuan meter, sedangkan kecepatan dilambangkan v satuannya m/s.

$$T = \frac{1}{f} \text{ atau } f = \frac{1}{T} \quad (2.3)$$

Dengan demikian, diperoleh hubungan antara kecepatan gelombang (v) dengan panjang gelombang λ , periode (T), dan frekuensi gelombang (f) yang dituliskan sebagai berikut.

$$v = \frac{\lambda}{T} \text{ atau } v = f \cdot \lambda \quad (2.4)$$

Keterangan:

v = cepat rambat gelombang (m/s)

λ = panjang gelombang (m)

T = periode (sekon)

f = frekuensi (Hz)

(Sumber: Kemdikbud, 2017)

2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian – penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Lilik Lailatus Sholihah dan Siti Nurul Hidayati (2023) dengan judul “*penerapan media smart apps creator dalam pembelajaran berbasis inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar siswa*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dalam rana pengetahuan dan respon siswa setelah menggunakan media smart apps creator dalam pembelajaran berbasis inkuiri pada materi getaran dan gelombang. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *pre-experimental design* dengan rancangan *One Group Pretest Posttest Design*. Penelitian ini menggunakan subjek yang terdiri dari 31 siswa di kelas VIII SMP Negeri 30 Surabaya. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada rana pengetahuan dan memperoleh respon positif dari siswa dengan sangat praktis. Hasil analisis Ngain menunjukkan hasil belajar siswa pada rana pengetahuan pada materi getaran dan gelombang dengan menggunakan media smart apps creator sebagian besar kategori tinggi. Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada penelitian yang dilakukan oleh Lilik Lailatus Sholihah dan Siti Nurul Hidayati melihat hasil belajar siswa sedangkan pada penelitian ini melihat minat belajar siswa.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Ardian Fahri (2022) dengan judul “*smart apps creator (sac) sebagai inovasi media pembelajaran sejarah di smait nergy mulia boarding school*”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran sebagai inovasi berbasis *Smart Apps Creator*

(SAC) pada Mata Pelajaran Sejarah di sekolah berbasis Boarding School. Metode penelitian ini menggunakan Deskriptif Kualitatif dengan pengumpulan data melalui Observasi dan Studi Literatur yang dapat mendukung analisis berkaitan dengan karakteristik siswa berbasis Islamic Boarding School dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan maka diperoleh bahwa Penggunaan *Smart Apps Creator (SAC)* sebagai inovasi media Pembelajaran Sejarah di SMAIT Insan Mulia Bording School. Hal ini didasarkan pada potensi serta kondisi yang ada di sekolah, melalui *Smart Apps Creator* berpotensi menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan kelebihan-kelebihan yang ada dalam SAC dan mendorong siswa menjadi lebih antusias serta aktif dan semangat dalam belajar serta mampu mendorong terwujudnya budaya belajar yang baru dalam kelas. Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada penelitian yang dilakukan oleh Ardian Fahri menggunakan jenis penelitian Deskriptif Kualitatif, sedangkan pada penelitian ini dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Fepriyani Murtianingsih dan Juli Astono (2023) dengan judul “*pengembangan media pembelajaran fisika interaktif berbasis smart apps creator untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar peserta didik sma*”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran fisika interaktif berbasis *Smart Apps Creator* yang layak digunakan untuk pembelajaran, mengetahui besar peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik, dan mengetahui

kategori peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran fisika interaktif berbasis *Smart Apps Creator*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4D yang meliputi 4 tahap, yaitu tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, angket respon peserta didik, angket motivasi belajar, serta soal pretest-posttest. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan Standar Baku Ideal, V Aiken, SPSS, dan standar gain untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran fisika interaktif berbasis *Smart Apps Creator* berupa aplikasi pembelajaran usaha dan energy layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar peserta didik, peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik berada dalam kategori tinggi dengan nilai gain sebesar 0,705, serta peningkatan motivasi belajar peserta didik berada dalam kategori tinggi dengan nilai gain sebesar 0,71. Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada penelitian yang dilakukan oleh Fepriyani Murtianingsih dan Juli Astono melihat kemampuan berpikir dan motivasi siswa dengan menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) sedangkan pada penelitian ini melihat minat siswa dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif.

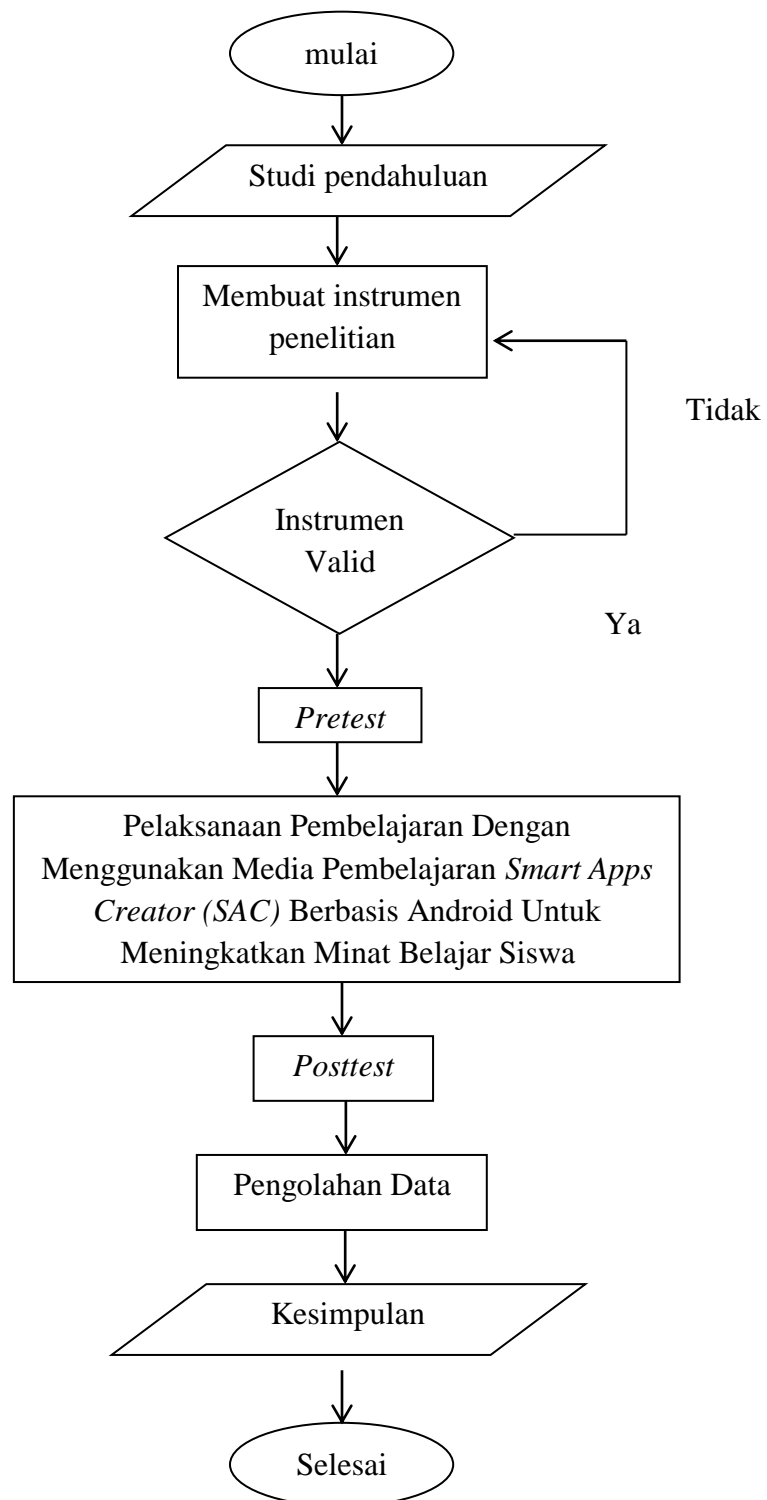
- d. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Wahyuningtyas dan Okimustava (2023) dengan judul “*media pembelajaran berbasis android guna penunjang belajar*

siswa di era society 5.0". Penelitian dilatarbelakangi oleh penggunaan smartphone yang belum dioptimalkan sebagai media pembelajaran fisika. Siswa masih mengalami kesulitan dalam menguasai konsep materi suhu dan kalor. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran fisika berbasis android dengan berbantuan *Smart Apps Creator* pada materi suhu dan kalor untuk penunjang belajar siswa di era society 5.0, dan (2) mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *R&D (Research and Development)* menggunakan model pengembangan 4D yaitu *Define, Design, Development, Disseminate*. Subjek uji coba penelitian yaitu ahli materi dan ahli media, guru dan peserta didik kelas XI MIPA di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. Instrumen pengumpulan data yaitu angket untuk ahli materi, ahli media dan angket peserta didik. Metode analisis menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut: (1) Tingkat kelayakan media pembelajaran fisika berbasis android berbantuan *Smart App Creator* pada materi suhu dan kalor kelas XI SMA berdasarkan hasil ahli media memperoleh skor 3,65 dengan kategori sangat layak. Hasil ahli materi memperoleh skor 3,72 dengan kategori sangat baik, maka dinyatakan sangat layak untuk digunakan dan dapat menunjang pembelajaran siswa di era society 5.0. (2) Respon pengguna terhadap media pembelajaran yaitu memperoleh hasil skor 3,57 dengan kategori sangat baik. Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada penelitian yang dilakukan oleh Dwi Wahyuningtyas dan Okimustava dengan menggunakan *R&D (Research and Development)*

sedangkan pada penelitian ini dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif

2.6 Kerangka Konseptual

Pada penelitian ini terdapat kerangka konseptual yang dimulai dengan studi pendahuluan ke sekolah dan dilanjutkan dengan membuat instrumen penelitian dan di uji apakah valid atau tidak. Jika instrumen tersebut valid, maka dapat dilakukan untuk penelitian. Tahap selanjutnya yaitu melaksanakan penelitian di sekolah, sebelum melakukan penelitian dengan menggunakan variabel independen dalam penelitian, terlebih dahulu dilaksanakan *pretest* sebelum melaksanakan pembelajaran. Selanjutnya dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan variabel independen (penggunaan media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)*) berbasis Android dan diakhir dilaksanakan *posttest* untuk mengetahui apakah dengan menggunakan variabel independen tersebut Selanjutnya dilakukan pengolahan data serta pembahasan dan selanjutnya kesimpulan dan selesai. Adapun kerangka konseptual pada saat melakukan penelitian maka langkah-langkahnya dari awal sampai akhir dapat dilihat pada gambar 2.10.



Gambar 2.10 Kerangka Konseptual

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif. Pada penelitian ini menggambarkan hubungan sebab akibat sehingga terdapat dua variabel yang saling berhubungan yaitu variabel independen dan variabel dependen. Menurut Sugiyono dalam (Sumarsan, 2021) Variabel Independen sering disebut sebagai variabel bebas, variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Sedangkan Variabel Dependen sering disebut dengan variabel terikat, variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* sedangkan untuk variabel dependen adalah minat belajar siswa.

3.1.2 Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan *pre-eksperimental* desain tipe *one – group pretest posttest* (tes awal – tes akhir kelompok tunggal). Penggunaan desain penelitian ini ditandai dengan pemberian pretest pada awal pembelajaran kemudian diberi perlakuan (treatment) dalam jangka waktu tertentu dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* kemudian dilakukan posttest setelah pembelajaran. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Sumber : Sugiyono (2019)

Keterangan :

X : *Treatment* yang diberikan (variabel independen)O₁ : *Pretest* kelompok eksperimen (sebelum diberi *treatment*)O₂ : *Posttest* kelompok eksperimen (setelah diberi *treatment*)

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah waktu yang digunakan selama penelitian berlangsung. Adapun penelitian yaitu dilaksanakan pada semester genap T.A 2023/2024.

3.2 .2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP LPMD Suka Maju Rambah Kec. Rambah, Kab. Rokan Hulu.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut (Amin et al., 2023) Populasi merupakan suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP LPMD Suka Maju Rambah.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari keseluruhan obyek yang akan diteliti atau dievaluasi yang memiliki karakteristik tertentu dari sebuah populasi. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP LPMD Suka Maju Rambah yang terdiri dari 26 siswa.

Adapun teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah Sampling Jenuh. Menurut Sugiyono (2019) Sampling Jenuh adalah teknik pemilihan sampel apabila semua anggota populasi dijadikan sampel. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Teknik Sampling Jenuh, dimana semua populasi dalam penelitian ini dijadikan sampel.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Ada dua jenis variabel yang diuji dalam penelitian ini yaitu variabel dependen dan variabel independen.

3.4.1 Varibel bebas (Independen)

Variabel independen, sering disebut juga sebagai variabel bebas, variabel yang mempengaruhi. Variabel bebas juga dapat diartikan sebagai suatu kondisi atau nilai yang jika muncul maka akan memunculkan (mengubah) kondisi atau nilai yang lain. Menurut Sugiyono dalam (Sumarsan, 2021) Variabel Independen sering disebut sebagai variabel bebas, variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Menurut Tritjahjo dalam (Purwanto, 2019) variabel

Independen merupakan variabel yang dapat mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* berbasis Android.

3.4.2 Variabel terikat (Dependen)

Menurut Sugiyono dalam (Sumarsan, 2021) Variabel Dependen sering disebut dengan variabel terikat, variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel dependen (variabel terikat) adalah variabel yang secara struktur berpikir keilmuan menjadi variabel yang disebabkan oleh adanya perubahan variabel lainnya. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan beberapa instrumen.

a. Lembar Validasi

Lembar validasi adalah dokumen atau formulir yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi terkait dengan proses validasi suatu produk, metode, atau instrument (Fauziah et al, 2023). Validasi dari ahli berupa penilaian, komentar dan saran perbaikan sangat diperlukan agar produk yang dikembangkan layak digunakan dan sesuai dengan yang dibutuhkan siswa. Validasinya juga meliputi validasi lembar penelitian produk. Setelah produk dinyatakan layak oleh ahli materi dan media, selanjutnya dilakukan uji coba instrument yang nantinya akan digunakan sebagai alat instrumen penelitian.

b. Kuesioner (Angket)

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun secara sistematis. Responden diminta untuk memberikan tanggapan yang dapat diukur melalui opsi jawaban yang telah ditentukan atau dengan mengisi ruang kosong (Sanaky, 2021). Angket atau kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari sampel yang lebih besar dalam penelitian kuantitatif.

Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

- 1 Berkonsultasi dengan kepala sekolah dan guru bidang studi IPA SMP LPMD Suka Maju Rambah untuk meminta izin melaksanakan penelitian.
- 2 Menentukan materi yang akan dijadikan sebagai materi penelitian.
- 3 Membuat RPP
- 4 Membuat Instrumen penelitian
- 5 Lembar Validasi

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan 2 kali pertemuan, tahap pertama peneliti memberikan angket awal kepada siswa sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* dimulai dengan memberikan pengarahannya angket ini diisi sesuai dengan keadaan sebenarnya. Tahap kedua pelaksanaan perlakuan pembelajaran dengan

menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* dan peneliti memberikan angket minat belajar pada siswa setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator (SAC)* selesai atau setelah tindakan siklus kedua berakhir dengan memberikan pengarahan agar angket diisi dengan keadaan yang sebenarnya.

3.6 Instrumen Penelitian

Adapun instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket dan RPP. Angket yang diberikan berisi pernyataan mengenai minat belajar siswa pada media pembelajaran *Smart Apps Creator*. Melalui isian angket dapat diukur beberapa perubahan minat belajar yang terjadi pada siswa. Setiap pernyataan memiliki skala pengukuran dari skor 1 sampai 4.

Untuk mendapatkan data tentang minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator*, penulis menggunakan angket minat belajar, penulis menyusun indikator sebagai berikut:

- a. Perasaan senang
- b. Perhatian
- c. Ketertarikan
- d. Keterlibatan siswa

Berdasarkan indikator diatas maka akan disusun pernyataan tentang minat belajar siswa sebanyak 20 butir dan pernyataan ini dibagi menjadi dua kategori yaitu sifat positif dan negatif terhadap minat belajar siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dituliskan kisi-kisi pembuatan angket minat, seperti tabel berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Indikator Minat Belajar Siswa

No.	Dimensi	Indikator	Pernyataan ke		Total Butir
			Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif	
1	Perasaan Senang	Pandangan/pendapat siswa tentang pelajaran IPA.	1	2	2
		Perasaan siswa selama mengikuti pelajaran IPA.	3	4	2
		Pendapat siswa tentang guru IPA.	5	6	2
2	Perhatian Siswa	Perhatian saat mengikuti pembelajaran IPA	7	8	2
		Perhatian siswa saat diskusi pembelajaran IPA	9,10	11,12	4
3	Ketertarikan	Rasa ingin tahu terhadap pelajaran IPA.	13,14	15,16	4
		Respon siswa terhadap tugas yang diberikan.	17	18	2
4	Keterlibatan Siswa	Kesadaran belajar IPA di rumah	19	20	2
Jumlah Keseluruhan					20

Pada penilaian angket minat belajar digunakan skala *Likert*. Melalui pengisian angket dapat diukur berapa perubahan yang terjadi pada siswa. Pernyataan yang diajukan baik pernyataan positif maupun negatif, Setiap pernyataan memiliki skala pengukuran dari skor 1 sampai 4 dengan alternatif jawaban antara lain :

Skor 4 untuk jawaban Sangat Setuju (SS)

Skor 3 untuk jawaban Setuju (S)

Skor 2 untuk jawaban Tidak Setuju (TS)

Skor 1 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS)

3.7 Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Angket adalah alat ukur yang harus dapat mengukur apa yang akan diukur. Uji validitas ini dilakukan untuk mengukur apakah data yang telah didapat setelah penelitian merupakan data yang valid atau tidak, dengan menggunakan alat ukur yang digunakan. Berikut adalah tahap validitas instrument:

- a. Memberikan skor untuk setiap item.
- b. Memasukkan hasil validitas ke tabel kevaliditan.
- c. Mencari rata-rata untuk tiap pernyataan yang validasi.
- d. Menjumlahkan hasil rata-rata validasi.
- e. Mencari hasil validasi dengan rumus

$$V = \frac{\sum V}{\sum P \cdot \sum Pd}$$

(3.1)

Keterangan: V = Validasi

$\sum V$ = Jumlah hasil validasi

$\sum P$ = Jumlah Pernyataan

$\sum Pd$ = Jumlah validator

Tabel 3.3 Kategori Validasi

No	Interval rata-rata skor	Kategori
1.	$3,25 \leq x \leq 4$	Sangat valid
2.	$2,5 \leq x < 3,25$	Valid
3.	$1,75 \leq x < 2,5$	Kurang valid
4.	$1 \leq x < 1,75$	Tidak valid

Sumber : (Ernia dan Mahmudah,2023)

Untuk menguji tingkat kevalidan angket minat belajar siswa, dan kesesuaian RPP (rancangan pelaksanaan pembelajaran), maka untuk angket minat belajar dan RPP akan divalidasi oleh beberapa ahli yaitu Dosen Prodi Pendidikan Fisika, Guru IPA SMP LPMD Suka Maju Rambah dan Guru Bahasa Indonesia SMP LPMD Suka Maju Rambah. Untuk media pembelajaran *Smart Apps Creator* akan divalidasi oleh beberapa ahli yaitu Dosen Prodi Teknik Informatika, Guru IPA SMP LPMD Suka Maju Rambah dan Guru Bahasa Indonesia SMP LPMD Suka Maju Rambah.

1. Analisis Data Angket Minat Belajar Siswa

Angket minat belajar siswa divalidasi oleh 3 orang validator, daftar nama validator dapat dilihat pada tabel 3.4 :

Tabel 3.4 Daftar Nama Validator Angket Minat Belajar Siswa

No	Nama Validator	Jurusan/Spesialisasi
1	AA	Dosen Prodi Pendidikan Fisika
2	VF	Guru IPA SMP LPMD Suka Maju Rambah
3	AC	Guru Bahasa Indonesia SMP LPMD Suka Maju Rambah

Hasil validasi yang terdiri dari masing-masing instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut ini:

Tabel 3.5 Validasi Angket Minat Belajar Siswa

Aspek yang di amati	Skor Validator		
	1	2	3
Format			
Petunjuk pengisian angket minat mudah dipahami	4	4	4
Isi			
Isi angket telah mencakup pernyataan tentang sikap senang belajar IPA	3	4	4
Isi angket telah mencakup perhatian peserta didik terhadap mata pelajaran IPA	3	4	4
Isi angket telah mencakup ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran IPA	3	4	3
Isi angket telah mencakup pernyataan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran IPA	3	4	3
Terdapat pernyataan positif	4	4	4
Terdapat pernyataan negative	3	3	3
Bahasa			
Kalimat pernyataan sederhana dan mudah dipahami	4	3	4
Penulisan kalimat dan ejaan sesuai dengan EYD	3	4	4
Jumlah Skor	30	31	33
Rata-rata	3,34	3,45	3,65
Rata-rata Penilaian Dari Ahli	3,48		
Kategori	Sangat Valid		

- a. Perhitungan validasi instrumen angket minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA oleh validator 1 sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum V}{\sum P} = \frac{30}{9} = 3,34 \text{ (Sangat Valid)}$$

- b. Perhitungan validasi instrumen angket minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA oleh validator 2 sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum V}{\sum P} = \frac{31}{9} = 3,45 \text{ (Sangat Valid)}$$

- c. Perhitungan validasi instrumen angket minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA oleh validator 3 sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum V}{\sum P} = \frac{33}{9} = 3,65 \text{ (Sangat Valid)}$$

Sehingga perhitungan validasi instrumen angket minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA oleh seluruh validator sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum V}{\sum P \cdot \sum Pd} = \frac{94}{9 \cdot 3} = 3,48 \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan perhitungan diatas terlihat bahwa jumlah skor penilaian dari seluruh validator adalah 94 dibagi dengan jumlah validator, maka skor rata-rata hasil penilaian angket minat belajar siswa adalah 3,48 dengan kategori Sangat Valid. Sehingga dengan demikian instrumen untuk mengukur minat belajar siswa dinyatakan valid atau layak untuk digunakan dalam penelitian.

2. Analisis Data Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini divalidasi oleh 3 validator, daftar nama validator dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut ini:

Tabel 3.6 Daftar Nama Validator Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

No	Nama Validator	Jurusan/Spesialisasi
1	HS	Dosen Prodi Pendidikan Fisika
2	VF	Guru IPA SMP LPMD Suka Maju Rambah
3	AC	Guru Bahasa Indonesia SMP LPMD Suka Maju Rambah

Hasil validasi yang terdiri dari masing-masing instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada tabel 3.7 berikut ini:

Tabel 3.7 Validasi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Pernyataan	Skor Validator		
	1	2	3
Format			
Kelengkapan RPP (Informasi Umum, komponen inti, indikator, tujuan pembelajaran, materi, metode kegiatan pembelajaran, sumber belajar dan penilaian).	4	3	4
Penulisan RPP (penomoran, jenis, dan ukuran huruf).	3	4	4
Isi			
Kesesuaian indikator pembelajaran dengan kompetensi dasar.	3	3	4
Keruntutan dan kesistematikan susunan materi.	3	4	4
Kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dan metode yang digunakan.	3	3	4
Langkah-langkah pembelajaran dijabarkan secara jelas.	3	3	4
Kesesuaian perkiraan alokasi waktu dengan kegiatan yang dilakukan.	3	3	4
Kebenaran konsep sesuai dengan fakta, teori, dan prosedur dalam pokok bahasan.	3	3	4
Bahasa			
Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.	3	4	4
Bahasa yang digunakan komunikatif serta kalimat yang digunakan mudah dipahami.	3	3	4
Jumlah skor	31	33	40
Rata-rata	3,1	3,3	4
Rata-rata Penilaian Dari Ahli	3,47		
Kategori	Sangat Valid		

- a. Perhitungan validasi instrumen RPP oleh validator 1 sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum V}{\sum P} = \frac{31}{10} = 3,1 \text{ (Valid)}$$

- b. Perhitungan validasi instrumen RPP oleh validator 2 sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum V}{\sum P} = \frac{33}{10} = 3,3 \text{ (Sangat Valid)}$$

c. Perhitungan validasi instrumen RPP oleh validator 3 sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum V}{\sum P} = \frac{40}{10} = 4 \text{ (Sangat Valid)}$$

Sehingga perhitungan validasi instrumen RPP oleh seluruh validator sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum V}{\sum P \cdot \sum Pd} = \frac{104}{10 \cdot 3} = 3,47 \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan perhitungan diatas terlihat bahwa jumlah skor penilaian dari seluruh validator adalah 104 dibagi dengan jumlah validator, maka skor rata-rata hasil penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah 3,47 dengan kategori Sangat Valid. Sehingga dengan demikian instrumen untuk mengukur Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dinyatakan valid atau layak untuk digunakan dalam penelitian.

3. Analisis Data Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC)

Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) ini divalidasi oleh 3 validator, daftar nama validator dapat dilihat pada tabel 3.8 berikut ini:

Tabel 3.8 Daftar Nama Validator Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC)

No	Nama Validator	Jurusan/Specialisasi
1	LF	Dosen Prodi Teknik Informatika
2	VF	Guru IPA SMP LPMD Suka Maju Rambah
3	AC	Guru Bahasa Indonesia SMP LPMD Suka Maju Rambah

Hasil validasi yang terdiri dari masing-masing instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada tabel 3.9 berikut ini:

Tabel 3.9 Validasi Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC)

Pernyataan aspek yang dinilai	Skor Validator		
	1	2	3
Materi			
Media pembelajaran <i>smart apps creator</i> yang digunakan sesuai materi pelajaran.	4	4	4
Media pembelajaran <i>smart apps creator</i> yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	4	4
Media pembelajaran <i>smart apps creator</i> sesuai dengan kompetensi dasar	4	4	4
Keakuratan materi	4	4	4
Kualitas dan Tampilan Media			
Penampilan media pembelajaran <i>smart apps creator</i> menarik perhatian siswa.	3	3	4
Media pembelajaran <i>smart apps creator</i> yang digunakan tidak mudah rusak.	4	4	4
Media pembelajaran <i>smart apps creator</i> mudah untuk digunakan	3	3	4
Tampilan Media pembelajaran <i>smart apps creator</i> mendukung pembelajaran dan pemahaman siswa	3	3	4
Daya Tarik			
Media pembelajaran <i>smart apps creator</i> dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.	3	3	4
Penggunaan media pembelajaran <i>smart apps creator</i> dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.	4	3	3
Penggunaan media pembelajaran <i>smart apps creator</i> digunakan secara maksimal tanpa mengganggu proses pembelajaran	4	4	3
Penggunaan media pembelajaran <i>smart apps creator</i> dapat memahami siswa terkait materi	3	4	3
Jumlah Skor	43	43	45
Rata-rata	3,58	3,58	3,75
Rata-rata Penilaian Dari Ahli	3,64		
Kategori	Sangat Valid		

- a. Perhitungan validasi instrumen Media Pembelajaran *Smart Apps Creator*

(SAC) oleh validator 1 sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum V}{\sum P} = \frac{43}{12} = 3,58 \text{ (Sangat Valid)}$$

- b. Perhitungan validasi instrumen Media Pembelajaran *Smart Apps Creator*

(SAC) oleh validator 2 sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum V}{\sum P} = \frac{43}{12} = 3,58 \text{ (Sangat Valid)}$$

- c. Perhitungan validasi instrumen Media Pembelajaran *Smart Apps Creator*

(SAC) oleh validator 3 sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum V}{\sum P} = \frac{45}{12} = 3,75 \text{ (Sangat Valid)}$$

Sehingga perhitungan validasi instrumen Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) oleh seluruh validator sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum V}{\sum P \cdot \sum Pd} = \frac{131}{12 \cdot 3} = 3,64 \text{ (Sangat Valid)}$$

Berdasarkan perhitungan diatas terlihat bahwa jumlah skor penilaian dari seluruh validator adalah 131 dibagi dengan jumlah validator, maka skor rata-rata hasil penilaian Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) adalah 3,64 dengan kategori Sangat Valid. Sehingga dengan demikian instrumen untuk mengukur Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* (SAC) dinyatakan valid atau layak untuk digunakan dalam penelitian.

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan deskriptif. Menurut Sugiyono

(2019) metode analisis deskriptif adalah menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi..Dalam analisis pendahuluan ini yang dilakukan adalah penganalisisan terhadap hasil jawaban item pernyataan dalam angket yang diberikan kepada responden, dengan menggunakan skala *likert* yang digunakan untuk mengukur perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan dan perhatian siswa. Setiap item pernyataan dalam angket diberi 4 alternatif jawaban untuk memudahkan penggolongan datanya, keempat alternatif jawaban tersebut diberi skor nilai sebagai berikut :

Tabel 3.10 Skor Item Skala Likert Angket

Sifat Pernyataan	SS	S	TS	STS
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

Selanjutnya dilakukan penganalisisan data terhadap hasil setiap pernyataan yang telah diperoleh dari responden. Teknik analisis data sesuai dengan tujuan penelitian, maka data yang diperoleh diolah dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P_m = \frac{m}{M} \times 100\%$$

(3.2)

Keterangan:

P_m = Persentase minat belajar siswa

m = Jumlah skor minat siswa

M = Jumlah skor minat maksimal

Kriteria taraf keberhasilan minat dapat ditentukan sebagai berikut :

Tabel 3.11 Kriteria Taraf Keberhasilan Minat Belajar Siswa

Persentase Minat Belajar Siswa	Tingkat Minat Belajar Siswa
81 % - 100 %	Minat siswa sangat tinggi
68 % - 80 %	Minat siswa tinggi
41 % - 60 %	Minat siswa sedang
21 % - 40 %	Minat siswa rendah
0 % - 20 %	Minat siswa rendah sekali

Sumber :(Batu Bara et al., 2021)

Minat belajar siswa dengan media pembelajaran *Smart Apps Creator* dapat dilihat dari angket yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada responden. Dari hasil persentase angket tersebut dapat diketahui apakah persentase minat belajar akan meningkat atau akan menurun.