PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan manusia dengan terencana, sadar dan bertujuan untuk meningkatkan potensi diri di semua aspek supaya terbentuk akhlak dan kepribadian mulia. Dalam pendidikan dibutuhkan media serta metode belajar yang sesuai supaya mencapai tujuan pendidikan yang sudah direncanakan.[[1]](#footnote-2)

Dalam pesatnya teknologi dan ilmu pengetahuan yang terns berkembang hingga menyebabkan sebuah dorongan terhadap usaha untuk memperbarui penggunaan teknologi saat proses belajar. Berangkat dari hal itu maka seharusnya guru wajib bisa memanfaatkan persediaan alat di sekolah untuk memaksimalkan proses belajar. Karena alat yang ada di sekolah tidak menutup kemungkinan juga merupakan teknologi terbaru, maka guru yang dengan baik bisa memanfaatkan media belajar ke depan bisa menjadi sebuah keharusan supaya hasil belajar lebih maksimal menggunakan media belajar.[[2]](#footnote-3) Selain itu guru jugamampu memanfaatkan alat yang ada di sekolah dan dituntut mampu mengemb angkan keterampilan dalam membuat media belajar yang sebelumnya belum tersedia di proses

belajar, itulah sebabnya dituntut supaya guru bisa mempunyai pemahaman dan pengetahuan yang cukup tentang penggunaan media belajar.

Keefektifitasan proses belajar akan dipengaruhi dari rendahnya minat belajar di kelas. Minat belajar didefinisikan sebagai kegairahan dan kecenderungan siswa yang tinggi maupun keinginan yang menggebu. Definisi minat disampaikan oleh Gie dalam pembelajaran yakni minat akan menimbulkan perhatian dan bisa membuat konsentrasi minat serta mencegah adanya gangguan dari luar.[[3]](#footnote-4) Prestasi belajar juga terpengaruh dengan tinggi atau rendahnya minat belajar seperti yang disampaikan oleh Dalyono.[[4]](#footnote-5) Permasalahan tentang minat belajar siswa sangat rendah sekali kemungkinan bisa diatasi, saat ini perkembangan metode belajar masih banyak dengan menggunakan buku teks hingga tidak bisa memenuhi keinginan siswa saat belajar.

Salah satu jenis dari hasil teknologi dan ilmu pengetahuan yang berkembang yakni hal itu mempunyai peran di dunia pendidikan dengan adanya media belajar multimedia interaktif. Definisi multimedia interaktif adalah modal belajar yang dimanfaatkan dalam merangsang pikiran menyalurkan pesan, perhatian, perasaan serta keinginan siswa supaya terdorong dalam proses belajar mengajar.[[5]](#footnote-6) Multimedia interaktif juga merupakan alat yang canggih dan modem bisa dimanfaatkan gum menjadi media pembelajaran dalam menyampaikan materi dengan langsung melalui berbagai bentuk. Hal ini karena multimedia interaktif memiliki berbagai macam jenis media yang bisa digunakan dalam proses belajar.

Melalui observasi awal penulis, dikatakan oleh gum Hermin Manan gum mata pelajaran pendidikan agama kristen mayoritas tahap belajar pada mata pelajaran PAK di SDN 8 Mengkendek kelas IV di saat gum menyampaikan materi gum tidak kreatif gum hanya menggunakan media pembelajaran yang hanya menampilkan penjelasan materi menjadikan siswa banyak yang tidak fokus dan justm malah sibuk dengan kegiatan mereka sendiri diantaranya ada yang menggambar, bercerita, keluar masuk kelas, mengganggu teman yang sedang belajar dan mereka tidak mengindahkan penjelasan guru. Maka hal ini menunjukkan minimnya minat belajar siswa dalam pelajaran PAK, maka dari itu gum wajib bisa membuat siswa agar di dalam kelas tetap nyaman dan fokus pikiran siswa tertuju pada materi yang sedang disampaikan. Padahal ada sumber belajar yang bisa dimanfaatkan oleh gum yakni multimedia interaktif yang dapat diproyeksikan dengan LCD proyektor. Berdasarkan permasalahan itu maka peneliti tertarik melaksanakan penelitian tentang bagaimana "Peran Multimedia InteraktifDalam TerhadapMinat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAK Kelas IV Di SDN 8 Mengkendek".

Berdasarkan masalah di atas maka penggunaan media belajar begitu beragam diantaranya yakni multimedia interaktif yang tujuannya memberikan potensi terhadap pengguna supaya bisa melihat, berinteraksi dan mendengar terhadap pesan yang guru sampaikan.[[6]](#footnote-7) Dengan adanya multimedia interaktif diharapkan bisa menjadi solusi yang digunakan dan dikembangkan oleh guru dalam proses belajar. Untuk itu pengembangan media pembelajaran menggunakan aspek multimedia interaktif diharapkan bisa menjadi alat bantu saat belajar.

1. Rumusan Masalah

Sesuai uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana peran multimedia interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAK kelas IV SDN 08 Mengkendek ?

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan peran multimedia interaktif terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAK kelas IV di SDN 8 Mengkendek.

1. Manfaat Fenelitian
2. Manfaat Akademik
3. Memberikan kontribusi bagi IAKN Toraja untuk lebih memahami pentingnya manfaat, dan fungsi multimedia interaktif untuk melengkapi program studi PAK. Khususnya pada mata kuliah teknologi media pembelajaran pendidikan agama kristen (TMPPAK).
4. Memberikan sumbangsih pemikiran bagi guru PAK untuk memahami peranan multimedia interaktif dalam meningkatkan minat belajar.
5. Manfaat Praktis
6. Dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan dan pemanfaatan multimedia bagi sekolah.
7. Bisa dimanfaatkan untuk rujukan dan pedoman di proses belajar siswa supaya mendapatkan kemudahan dalam memahami pelajaran memanfaatkan metode multimedia interaktif karena lebih menarik mated yang disajikan.
8. Dapat menjadi pelengkap bagi penulis sebagai calon guru PAK.
9. Sistematika Fenulisan

Bab I Pendahuluan: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian,manfaat akademik, manfaat praktis, data awal, sistematika penulisan.

Bab II Kajian pustaka: kajian pustaka meliputi pengertian media pembelajaran, pengertian media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, jenis media pembelajaran. Multimedia interaktif, pengertian multimedia interaktif, keuntungan menggunakan multimedia interaktif, keunggulan multimedia interaktif, prinsip-prinsip multimedia interaktif, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif, Minat belajar, minat, belajar, indikator minat belajar, faktor-faktor minat belajar, hubungan minat belajar dan multimedia interaktif.

Bab III Metode penelitian: yang meliputijenis penelitian,tempat penelitian, informan, jenis data, data primer, data sekunder,teknik pengumpulan data, kepustakaan, studi lapangan, wawancara, observasi teknik analisis data, reduksi data, penyajian data, interpretasi,pengujian keabsahan data, jadwal penelitian.

BAB IV Temuan hasil penelitian dan analisis : deskripsi hasil penelitian, analisis penelitian.

BAB V Penutup : Kesimpulan dan saran

1. Ahmad Fauzi, **Manajemen Pembelajaran** (Yogyakarta: CV.Budi Utama, 2014).24. [↑](#footnote-ref-2)
2. Nasution, **Teknologi Pendidikan** (Jakarta: Bumi Aksara, 2008).99-100. [↑](#footnote-ref-3)
3. Munarsih, "Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Tematik Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ittihad Kota Jambi" (2020): 3. [↑](#footnote-ref-4)
4. **Trygu,** Mmggagas Konsep Minat Belajar Matematika **(Guepedia, 2021), 45.** [↑](#footnote-ref-5)
5. Munir M.IT, **Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan** (Bandung: ALFABETA CV, 2013).115. [↑](#footnote-ref-6)
6. **Yan Piter Basman Ziraluo,** Pembelajaran Biologi: Implementasi Dan Pengembangan **(Nusa**

Tenggara Barat: Forum Pemuda Aswaja, 2020).103. [↑](#footnote-ref-7)