

**PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 5 MENGGUNAKAN
MEDIA *AUDIO VISUAL* DENGAN APLIKASI *KINEMASTER*
DI SEKOLAH DASAR**

**(Penelitian Tindakan Kelas Pada Materi Tema 9 Benda-benda di sekitar di
SDN 013 Laboy Jaya)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**Oleh
Nova Efitia Sukma
NIM. 1986206048**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
BANGKINANG
2023**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 5 MENGGUNAKAN MEDIA *AUDIO VISUAL* DENGAN APLIKASI *KINEMASTER* DI SEKOLAH DASAR “** ini beserta seluruh isisnya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya ini.

Bangkinang, Juli 2023
Yang Membuat Pernyataan,

Nova Efitia Sukma
NIM. 1986206048

ABSTRAK

Nova Efitas Sukma (2023)

Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas 5 Menggunakan Media *Audio Visual* Dengan Aplikasi *Kinemaster* Di Sekolah Dasar

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar siswa kelas 5 tahun ajaran 2022/2023. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini peneliti akan menggunakan media *audio visual* dengan aplikasi *kinemaster* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 di SDN 013 Laboy Jaya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 di SDN 013 Laboy Jaya. Subjek yang digunakan sebanyak 27 orang siswa yang terdiri dari 13 orang siswa perempuan dan 14 orang siswa laki-laki. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus yang mana setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Instrument pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, angket minat belajar siswa, dan LKPD sebagai tingkat keterlaksanaan serta pencapaian dalam menggunakan media *audio visual* dengan aplikasi *kinemaster*. Teknik analisis yang dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui terdapat peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Data awal pratindakan ketuntasan Klasikal minat belajar siswa 22,22%. Pada siklus I pertemuan 1 meningkat menjadi 33,33%. Pada siklus I pertemuan 2 meningkat kembali menjadi 40,74%. Pada siklus II pertemuan I meningkat menjadi 62,96% dan pada siklus II pertemuan 2 meningkat kembali menjadi 81,48%. Dengan demikian dapat disimpulkan menggunakan media *Audio Visual* dengan aplikasi *Kinemaster* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 SDN 013 Laboy Jaya.

Kata Kunci : Minat Belajar, Media *Audio Visual*, Aplikasi *Kinemaster*.

ABSTRACT

Nova Efitu Sukma (2023)

Increasing the Learning Interest of Grade 5 Students Using Audio Visual Media with the Kinemaster Application at Elementary School

This research is motivated by the low interest in learning of grade 5 students in the 2022/2023 school year. One solution to overcome this problem is that researchers will use audio-visual media with the kinemaster application to increase the learning interest of grade 5 students at SDN 013 Laboy Jaya. This study aims to increase the learning interest of grade 5 students at SDN 013 Laboy Jaya. The subjects used were 27 students consisting of 13 female students and 14 male students. The research method used was classroom action research conducted in two cycles, each cycle consisting of two meetings. The data collection instrument used was teacher activity observation sheet, student activity observation sheet, student learning interest questionnaire, and LKPD as the level of implementation and achievement in using audio visual media with kinemaster application. The analysis technique was carried out descriptively qualitative and quantitative. Based on the results of data analysis, it can be seen that there is an increase in student learning interest in Civics subjects. The initial data of the pre-action classical completeness of students' interest in learning was 22.22%. In cycle I meeting 1 increased to 33.33%. In cycle I meeting 2 it increased again to 40.74%. In cycle II meeting I increased to 62.96% and in cycle II meeting 2 increased again to 81.48%. Thus it can be concluded that using Audio Visual media with the Kinemaster application can increase the learning interest of 5th grade students of SDN 013 Laboy Jaya.

Keywords: Learning Interest, Audio Visual Media, Kinemaster Application.

DAFTAR ISI

Cover	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING ... ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.	
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERYATAAN.....	IIIi
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	IVi
ABSTRACT	Vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR LAMPIRAN	X
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian	6
F. Penjelasan Istilah	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Tori	9
1. Minat Belajar.....	9
2. Mata Pelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan).....	15
3. Media <i>Audio Visual</i>	17
4. Aplikasi <i>Kinemaster</i>	21
B. Penelitian yang Relevan	31
C. Kerangka Pemikiran	34
D. Hipotesis Tindakan.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	36

A. Setting Penelitian	36
B. Subjek Penelitian	37
C. Metode Penelitian	37
D. Prosedur Penelitian	38
E. Teknik Pengumpulan Data.....	45
F. Instrumen Penelitian	47
G. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Hasil Penelitian	52
1. Deskripsi Pra Tindakan.....	52
2. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus.....	55
a. Siklus 1.....	55
1) Tahap Perencanaan.....	55
2) Tahap Pelaksanaan	56
3) Tahap observasi.....	62
4) Tahap refleksi.....	68
b. Siklus 2	68
1) Tahap Perencanaan.....	69
2) Tahap Pelaksanaan	69
3) Tahap Obsevasi	76
4) Tahap Refleksi.....	81
3. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus	82
B. Pembahasan.....	86
BAB V PENUTUP.....	89
A. Simpulan	90
B. Implikasi	91
C. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	36
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Minat Belajar	49
Tabel 3.3 Klasifikasi Presentase Minat Belajar	50
Tabel 4.1 Perolehan Skor Angket Minat Belajar Siswa Pratindakan.....	53
Tabel 4.2 Perolehan Skor Indikator Angket Minat Belajar Siswa Pratindakan.....	54
Tabel 4.3 Perolehan Skor Angket Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I.....	63
Tabel 4.4 Perolehan Skor Indikator Angket Minat Belajar Siswa Siklus 1 Pertemuan I.....	64
Tabel 4.5 Perolehan Skor Angket Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II.....	65
Tabel 4.6 Perolehan Skor Indikator Angket Minat Belajar Siswa Siklus 1 Pertemuan II	66
Tabel 4.7 Perolehan Skor Akhir Angket Minat Belajar Siswa Siklus I.....	67
Tabel 4.8 Perolehan Skor Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1	76
Tabel 4.9 Perolehan Skor Indikator Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1	77
Tabel 4.10 Perolehan Skor Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2.....	78
Tabel 4.11 Perolehan skor indikator Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2	79
Tabel 4.12 Perolehan Skor Akhir Angket Minat Belajar Siswa Siklus II.....	80
Tabel 4.13 Rekapitulasi Minat Belajar Siswa	82
Tabel 4.14 Rekapitulasi Minat Belajar Siswa Perindikator	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Kinemaster</i>	24
Gambar 2.2 Tampilan Pemilihan Ukuran Pembuatan Video.....	24
Gambar 2.3 Tampilan Pemilihan gambar atau video yang akan diedit	24
Gambar 2.4 Fitur Media Dalam Aplikasi <i>Kinemaster</i>	25
Gambar 2.5 fitur lapisan dalam aplikasi <i>kinemaster</i>	26
Gambar 2.6 fitur audio dalam aplikasi <i>kinemater</i>	26
Gambar 2.7 fitur rekam suara dalam aplikasi <i>kinemater</i>	26
Gambar 2.8 fitur untuk mengembalikan pengeditan video	27
Gambar 2.9 fitur untuk menduplikat video	27
Gambar 2.10 fitur untuk menyimpan video	28
Gambar 2.11 kerangka pikir.....	35
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian.....	38
Gambar 4.1 Diagram Minat Belajar Siswa	83
Gambar 4.2 Diagram Minat Belajar Siswa Perindikatorss	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Data Angket Minat Belajar Siswa Pratindakan	97
Lampiran 2 Silabus Tema 9 Subtema 1	99
Lampiran 3 Silabus Tema 9 Subtema 1	105
Lampiran 4 RPP Siklus I Pertemuan 1	111
Lampiran 5 RPP Siklus I Pertemuan 2	115
Lampiran 6 RPP Siklus II Pertemuan 1	119
Lampiran 7 RPP Siklus II Pertemuan 2	123
Lampiran 8 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1	127
Lampiran 9 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1	129
Lampiran 10 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2	131
Lampiran 11 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2	133
Lampiran 12 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1	135
Lampiran 13 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1	137
Lampiran 14 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 2	139
Lampiran 15 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 2	141
Lampiran 16 Data Angket Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1	143
Lampiran 17 Data Angket Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2	145
Lampiran 18 Data Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1	147
Lampiran 19 Data Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2	149
Lampiran 20 Angket minat belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1	151
Lampiran 21 Angket Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2	153
Lampiran 22 Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1	155
Lampiran 23 Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2	157
Lampiran 24 Data Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1	159
Lampiran 25 Data Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2	161
Lampiran 26 Data Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1	163
Lampiran 27 Data Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2	165
Lampiran 28 Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1	167
Lampiran 29 Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2	169
Lampiran 30 Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1	171
Lampiran 31 Lembar Observasi Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2	173
Lampiran 32 Surat Balasan	175
Lampiran 33 Dokumentasi	176

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan yang perlu dimilikinya. Semua kegiatan pembelajaran yang dilakukan terjadi perubahan tingkah laku pada siswa yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan. perubahan tingkah laku pada siswa terjadi apabila adanya minat siswa dalam proses pembelajaran yang mana memberikan dampak terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Pembelajaran yang baik menunjukkan antusiasnya dalam mempelajari materi yang ada maka hal tersebut dapat menunjukkan antusiasnya dalam mempelajari materi sehingga dapat mengembangkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Dalam rangka mewujudkan visi dan misi pendidikan nasional yang tercantum dalam undang-undang no 20 tahun 2003, diperlukan suatu pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan atau disebut dengan kurikulum.

Undang-undang sidiknas No. 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pada tahun 2013 kurikulum tingkat sekolah dasar mengalami perubahan dari KTSP menjadi kurikulum 2013 (K13). Kurikulum 2013

(K13) pembelajaran secara sengaja dikaitkan atau dipadukan dari beberapa mata pelajaran menjadi satu untuk dikemas dalam satu tema.

Tema merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk aktif dalam menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Dalam Tema mata pelajaran yang masih ada yaitu PPKn yang masih tetap sama di tingkat SD, SMP, dan SMA.

PPKn memiliki tujuan sebagai proses pembelajaran antara guru dan siswa yang baik sehingga dapat membentuk generasi-generasi bangsa seutuhnya yang diharapkan dapat membangun karakter bangsa dan bernegara berlandaskan UUD 1945, Pancasila maupun norma yang terdapat di masyarakat. Untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran, seorang guru bisa menggunakan alat peraga, metode, dan strategi dalam mengajar. Sehingga siswa akan lebih berminat mengikuti proses belajar mengajar dengan baik dan akan tercapainya tujuan pembelajaran sebagaimana yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas 5 di SDN 013 Laboy Jaya yang dilakukan pada tanggal 01 maret 2023 dengan jumlah 27 siswa. Oleh karena itu rendahnya minat belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor yaitu kurangnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung seperti bertanya, maupun menanggapi materi selama proses pembelajaran berlangsung, kurangnya perhatian siswa selama proses pembelajaran seperti siswa lebih asik mengobrol dengan

teman yang ada disebelahnya atau bermain alat tulisnya. Dan pada saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa tetapi tidak ada satupun siswa yang mau menjawab pertanyaan guru, sehingga guru harus menunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru.

Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga membuat siswa merasa bosan dan memilih untuk mengobrol dengan teman yang ada disampingnya atau melakukan kegiatan diluar pembelajaran seperti bermain alat tulis atau menggambar. Kurangnya minat belajar seperti ini tentu akan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn, yaitu dapat dilakukan dengan meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu memberikan gambaran yang jelas kepada siswa yaitu dengan menggunakan media *audio viual*, yang dapat memberikan dampak positif pada siswa dalam melakukan aktivitas belajar. Pada media tersebut digunakan secara tidak langsung alat indra siswa akan lebih mudah menangkap dan merespon isi atau materi yang ditampilkan dari media *audio visual*. Peneliti akan membuat media *audio visual* dengan menggunakan software aplikasi editor berupa aplikasi *kinemaster* yang sesuai dengan masalah yang dihadapi siswa.

Hasil penelitian yang memperkuat peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan meningkatkan minat belajar siswa pada

kelas 5 menggunakan media audio visual dengan aplikasi kinemaster disekolah dasar adalah penelitian yang dilakukan oleh (Mirna et al., 2022) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Animasi *Kinemaster* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa pada siswa kelas II di SD Negeri 3 Babadan, hal ini dibuktikan dengan perolehan skor dari kelompok kecil sebelum menggunakan media animasi masuk kategori “Sedang” dengan presentase 63% meningkat menjadi 100% dengan kategori “Tinggi”.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, penelitian bermaksud Untuk melakukan penelitian dikelas V SDN 013 Laboy Jaya dengan judul **“Peningkatan Minat Belajar Siswa Di Kelas 5 Menggunakan Media Audio Visual Dengan Aplikasi *Kinemaster* Di Sekolah Dasar”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Rendahnya minat belajar siswa.
2. Siswa kurang keterlibatan terlibat selama peroses pembelajaran berlangsung.
3. Kurangnya penggunaan media pemebelajaran yang menarik.
4. Kurangnya perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
5. Siswa kurang percaya diri untuk bertanya atau menanggapi guru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diambil sebuah rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 menggunakan media *audio visual* dengan aplikasi *kinemaster*?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar PPKn siswa kelas 5 menggunakan media *audio visual* dengan aplikasi *kinemaster*?
3. Apakah ada peningkatan pada minat belajar PPKn siswa kelas 5 dengan menggunakan media *audio visual* dengan aplikasi *kinemaster*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran tentang :

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran minat belajar siswa kelas 5 menggunakan media *audio visual* dengan aplikasi *kinemaster*.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran minat belajar siswa kelas 5 menggunakan media *audio visual* dengan aplikasi *kinemaster*.
3. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan media *audio visual* dengan aplikasi *kinemaster*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan membawa manfaat secara langsung maupun tidak langsung untuk dunia pendidikan, adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dibidang ilmu pengetahuan dan meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 mata pelajaran PPKn dengan menggunakan media audio visual dengan aplikasi *kinemaster*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media audio visual dengan aplikasi *kinemaster* dapat bermanfaat sebagai masukan pengetahuan dan pengalaman praktis dalam meningkatkan minat belajar siswa.

b. Bagi Guru

Dengan menggunakan media audio visual dengan aplikasi *kinemaster* guru dapat meningkatkan kreativitas dalam mengajar dan Meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran saat mengajar.

c. Bagi Sekolah

Untuk meningkatkan kualitas keberhasilan belajar siswa dan menjadi sarana melaksanakan pembelajaran dengan meningkatkan minat belajar siswa.

F. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti memandang perlu untuk memberikan definisi-definisi sebagai berikut:

1. Minat Belajar

Minat belajar adalah suatu aspek dalam psikologi yang mempengaruhi setiap individu dalam belajar. Karena minat yang dimiliki seseorang akan menimbulkan rasa suka dan rasa terikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada keterpaksaan (Muliani, 2022).

2. Mata Pelajaran PPKn

Pelajaran PPKn adalah salah satu pelajaran yang wajib untuk siswa dalam menyiapkan pribadi yang dapat bertanggung jawab dalam memajukan dan mempertahankan keutuhan bangsa dimasa mendatang dari persaingan bersama antar negara-negara lainnya (Astawa et al., 2020).

3. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan kombinasi atau perpaduan audio dan visual. Sudah barang tentu apabila menggunakan media ini akan semakin lengkap dan optimal untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan penyajian bahan ajar kepada peserta didik, selain itu dengan media ini dalam batasan tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru (Fitria, 2014).

4. Aplikasi *Kinemaster*

KineMaster adalah sebuah aplikasi telepon pintar untuk editing video dengan tampilan seperti komputer dengan tampilan Ponsel. Video dan foto hampir sulit untuk dipisahkan, karena keduanya merupakan bukti otentik setiap momen bahagia seseorang yang dapat dikolaborasikan, dipisah menjadi album foto dan video yang berbeda. Foto dan video juga kerap menjadi pilihan orang untuk menghiasi akun media sosialnya, dan bahkan video mendapatkan area istimewa lewat layanan berbagi video seperti YouTube, Vimeo dan Dailymotion (Pridayuni et al., 2022).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Tori

1. Minat Belajar

a. Pengertian Minat

Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa adanya yang menyuruh, minat selalu diikuti dengan perasaan senang yang akhirnya memperoleh kepuasan (Tanjung & Yarshal, 2022). Minat timbul karena adanya perhatian yang mendalam terhadap suatu obyek, di mana perhatian tersebut menimbulkan keinginan untuk mengetahui, mempelajari, serta membuktikan lebih lanjut. Hal itu menunjukkan, bahwa dalam minat, disamping perhatian juga terkandung suatu usaha untuk mendapatkan suatu dari obyek minat tersebut (Jannah et al., 2021).

Minat tersebut akan menetap dan berkembang pada dirinya untuk memperoleh dukungan dari lingkungannya yang berupa pengalaman. Pengalaman akan diperoleh dengan mengadakan interaksi dengan dunia luar, baik melalui latihan maupun belajar (Sari, 2020).

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa minat merupakan suatu aktivitas yang berkembang pada diri seseorang terhadap suatu obyek di mana akan timbul keinginan untuk mengetahui, dan mempelajari suatu hal.

b. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses mengkonstruksi pengetahuan melalui keterlibatan fisik dan mental siswa secara aktif. Belajar juga merupakan suatu proses penyesuaian dan menghubungkan bahan yang dipelajari dengan pengalaman-pengalaman yang dimiliki seseorang sehingga pengetahuannya tentang obyek tertentu menjadi lebih kokoh (Jannah et al., 2021). Selain itu Belajar juga bukan hanya sebatas kegiatan membaca, mendengarkan, menulis, mengerjakan tugas dan ulangan saja tapi adanya perubahan tingkah laku dari hasil kegiatan proses belajar, dimana didalam proses belajar itu ada interaksi aktif dengan lingkungan dan perubahan tersebut bersifat permanen (Ma'rifah, 2018).

Pembelajaran diperlukan suatu pemusatan perhatian agar yang dipelajari dapat dipahami, sehingga siswa dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat dilakukannya. Perubahan tingkah laku ini meliputi seluruh pribadi siswa, baik kognitif, psikomotor maupun afektif. Minat berperan sangat penting dalam kehidupan siswa dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku (Anggraeni, 2019).

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah proses yang melibatkan fisik dan mental individu setiap siswa yang memiliki hubungan bahan yang akan

dipelajari dengan pengalaman yang dimiliki seseorang sehingga pengetahuannya terhadap obyek tertentu menjadi kokoh.

c. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan suatu perasaan senang melakukan suatu proses perubahan tingkah laku yang ditampilkan oleh seorang siswa dalam bentuk perhatian yang terus menerus dan juga perasaan senang (Gde et al., 2019). Minat belajar, adalah karakteristik kemampuan seseorang, berupa kekuatan khusus yang terdapat didalam diri seseorang, yang kecenderungannya atau keinginannya sangat tinggi atau sangat suka terhadap belajar, yang terwujud dalam bentuk kesukaan, pemusatan perhatian, dan keaktifan pada kegiatan belajar (Korompot et al., 2020)

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang terdapat dalam diri seseorang, biasanya memiliki kecenderungan atau keinginan sangat tinggi, yang ditampilkan oleh seseorang siswa dalam bentuk rasa suka, perhatian dan keaktifan pada kegiatan belajar.

d. Faktor-Faktor Minat belajar

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang terdapat dalam diri pribadi manusia itu sendiri, Di mana faktor ini menyebabkan daya pikir seseorang dalam menerima dan mengolah pengaruh dari luar (Karina et al., 2017). Faktor internal adalah sesuatu yang membuat

siswa tertarik, berasal dari dalam diri, seperti perhatian, rasa ingin tahu, motivasi dan kebutuhan siswa (Mesra et al., 2021). Adapun faktor-faktor internal sebagai berikut :

a) Kesehatan

Jika adanya gangguan pada mata dan telinga dapat menyebabkan kurang lancarnya penerimaan informasi dari luar bagi siswa yang pada akhirnya memberikan pengaruh terhadap hasil belajarnya.

b) Dorongan

Dorongan dapat membawa perubahan pada diri seseorang baik sikap maupun dalam menguasai ilmu pengetahuan.

c) Motif

Motif merupakan keadaan yang dapat menimbulkan dorongan untuk melakukan satu aktifitas.

d) Emosional

Faktor ini biasanya berkaitan erat dengan aktifitas individu yang menyangkut kegagalan atau kesuksesan. Suatu kegagalan atau kesuksesan akan menimbulkan satu perasaan.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang mampu menumbuhkan minat seseorang akibat adanya peran orang lain dan lingkungan yang ada di sekitar seperti faktor lingkungan keluarga dan lingkungan sosial (Korompot et al., 2020). faktor eksternal faktor

yang di pengaruhi dari luar misalnya perhatian dalam proses pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran bimbingan orang tua pada pembelajaran di rumah fasilitas dan kebutuhan yang menjadikan oleh orang tua serta faktor lingkungan sekitar yang menyebabkan salah satu dari faktor yang mempengaruhi minat belajar. Lingkungan (Muliani, 2022). Faktor eksternal tersebut meliputi sebagai berikut:

a) Dukungan Keluarga

Dukungan dari orang tua siswa merupakan salah satu motivasi di luar diri siswa. Jika terdapat siswa yang kesulitan belajar dalam memahami materi pelajaran, guru dibantu oleh orang tua bertugas membimbing siswa. Guru memberikan motivasi siswa supaya berminat mengikuti proses pembelajaran dengan selalu memberikan materi pembelajaran yang menarik.

b) Sekolah

Faktor dari dalam sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran, hubungan siswa dengan temannya, guru-gurunya dan staf sekolah serta berbagai kegiatan kokurikuler.

c) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor minat belajar siswa ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang timbul dalam diri siswa tanpa adanya paksaan atau dorongan dari luar. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang timbul dalam diri seseorang karena adanya dorongan dari luar diri peserta didik.

e. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar menurut (Rahmi et al., 2020) sebagai berikut :

- 1) Perasaan senang seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran.
- 2) Ketertarikan siswa berhubungan dengan rasa ketertarikan dalam mengikuti suatu proses pembelajaran yang mana minat tersebut cenderung merasa tertarik pada orang.
- 3) Perhatian siswa merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu.

- 4) Keterlibatan siswa ketertarikan seseorang akan suatu hal yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari hal tersebut.

Indikator minat belajar menurut (Ingriyani et al., 2019) sebagai berikut :

- 1) Perasaan senang terhadap suatu kegiatan tanpa paksaan untuk mempelajarinya.
- 2) Ketertarikan siswa pada kegiatan atau bisa berupa pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.
- 3) Perhatian siswa dengan melakukan konsentrasi atau aktivitas terhadap pengamatan tertentu.
- 4) Keterlibatan siswa pada suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang untuk belajar dan merasa tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan pembelajaran yang diberikan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar aada 4 yaitu : perasaan senang yang timbul dalam diri seseorang tanpa adanya suatu paksaan dari luar, ketertarikan siswa pada suatu kegiatan dalam mengikuti suatu proses pembelajaran, perhatian siswa terhadap aktivitas atau konsentrasi, keterlibatan siswa untuk menerjakan kegiatan tertentu.

2. Mata Pelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan)

Mata Pelajaran PPKn merupakan komponen pembelajaran yang memfokuskan siswa untuk memahami dan melaksanakan hak-hak dan

kewajiban untuk menjadi warga negara yang cerdas dan berkarakter. Mata Peajaran PPKn yaitu usaha sadar yang dilakukan secara ilmiah untuk memberikan kemudahan belajar pada siswa agar terjadinya internalisasi moral Pancasila dan pengetahuan untuk melandasi tujuan pendidikan nasional yang diwujudkan dalam perilaku sosial sehari-hari (Astiwi et al., 2020).

Mata Pelajaran PPKn di sekolah dasar bertujuan Untuk dapat mengembangkan sikap afektif siswa secara maksimal, maka proses pembelajaran yang berlangsung hendaknya tidak hanya bersumber dari buku. Pembelajaran yang berlangsung sebisa mungkin mampu memberikan pengalaman belajar nyata yang langsung diperoleh siswa. Salah satu sumber yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar adalah lingkungan. Lingkungan yang dapat digunakan untuk pembelajaran PPKn di sekolah dasar adalah alam, lingkungan sosial, dan lingkungan budaya (Odah et al., 2020).

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran PPKn merupakan pembelajaran yang berfokus untuk memahami mengenai pelaksanaan hak dan kewajiban yang harus dilakukan atau dimiliki seorang siswa untuk menjadi warga negara yang cerdas dan berkarakter.

3. Media Video Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media audiovisual merupakan media pembelajaran yang pemakaiannya dilakukan dengan cara diproyeksikan melalui arus listrik dalam bentuk suara, misalnya, radio, *tape recorder* dan media yang diproyeksikan ke layar monitor dalam bentuk gambar dan suara misalnya, televisi, video, film, DVD dan VCD. Media ini mampu menggugah perasaan dan pikiran siswa, memudahkan pemakaian materi dan menarik minat siswa untuk belajar. Terdapat alat yang membantu fungsi dalam menampilkan gambar, alat tersebut berupa *LCD projector* yang akan menampilkan gambar melalui layar. Alat yang membantu fungsi untuk mendengarkan suara agar terdengar jelas adalah penguat suara (*Speaker Active*) (Saputro et al., 2021).

Sebagai media pembelajaran dalam pendidikan dan pengajaran, media audio-visual mempunyai sifat sebagai berikut, yaitu kemampuan untuk meningkatkan persepsi, kemampuan untuk meningkatkan pengertian, kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar, kemampuan untuk memberikan penguatan

(*reinforcemen*) atau pengetahuan hasil yang di capai, dan kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan) (Hasan, 2016).

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan

b. Kelebihan Media Audio Visual

Kelebihan Media audio visual menurut (Nurfadhillah et al., 2021) sebagai berikut :

- 1) Dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu. Gerak yang ditunjukkan itu dapat berupa rangsangan yang serasi, atau berupa respon yang diharapkan.
- 2) Dengan media audio visual, penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk dikritik atau dievaluasi.
- 3) Dengan menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu.
- 4) Susunannya yang utuh dari materi pelajaran/latihan, yang dapat digunakan secara interaktif dengan buku kerja, buku petunjuk, buku teks, alat atau benda lain yang biasanya untuk dilapangan.
- 5) Informasi yang dapat disajikan secara sama pada waktu yang sama dilokasi (kelas) yang berbeda, dan dengan jumlah penonton atau peserta yang tak terbatas, dengan jalan menempatkan monitor di kelas.
- 6) Suatu kegiatan belajar mandiri di mana siswa belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing dapat dirancang.

Kelebihan Media audio visual menurut (Yuanta, 2017)

sebagai berikut :

- 1) dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya.
- 2) dengan alat perekam lainnya pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli atau spesialis.
- 3) demonstrasi yang sulit direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajiannya.
- 4) keras lemah suara yang ada bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.
- 5) gambar proyeksi bisa di "beku" kan untuk diamati dengan sesama. Guru bisa mengatur dimana dia akan mengatur gerakan gambar tersebut ; kontrol sepenuhnya ada di tangan guru
- 6) ruangan tidak perlu digelapkan untuk penyajiannya.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media audio visual adalah dapat menampilkan kembali pembelajaran yang dapat merangsang respon siswa dengan baik, siswa dapat memperoleh informasi dengan cepat, dengan menggunakan efek tertentu dapat mempermudah dalam pembuatan media audio visual, dapat digunakan secara interaktif dengan buku kerja atau benda yang bisa membantu untuk lancarnya penggunaan media audio visual, dan dapat ditampilkan dimanapun.

c. Kelemahan Media Audio Visual

Kelemahan media audio visual menurut (Susanti & Apriani, 2020) sebagai berikut :

- 1) Pengadaan media audi visual umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak
- 2) Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui media audio visual tersebut.
- 3) Media audio visual yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan.

Kelemahan media audio visual menurut (Yuanta, 2017) sebagai berikut :

- 1) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang di praktekan.
- 2) Sifat komukasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
- 3) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
- 4) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kelemahan media audio visual yaitu memerlukan biaya dan waktu yang banyak, tidak semua siswa mampu memahami informasi yang ingin disampaikan melalui media audio visual, media audio visual

kurang mampu menampilkan kebutuhan dalam belajar, dan memerlukan alat yang kompleks.

4. Aplikasi *Kinemaster*

a. Pengertian *Kinemaster*

Aplikasi *Kinemaster* merupakan sebuah aplikasi edit video dengan fitur yang lengkap. Aplikasi ini dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat media audio visual. Aplikasi ini dapat di download di *Playstore* untuk penggunaan pada Handphone dan pada google untuk penggunaan pada PC (Rohmah, 2021).

Kinemaster mengusung tampilan yang cukup simple akan tetapi menyimpan fitur yang cukup *powerfull*, Pada saat membuka aplikasi ini, hanya akan menemukan empat tombol dengan background yang mendominasi tampilan awal aplikasi *Kinemaster*. Beberapa tombol utama yang disuguhkan oleh aplikasi *Kinemaster* adalah tombol *new project, setting, help dan store fiturs* (Agarina et al., 2021).

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi kinemaster merupakan aplikasi yang berguna untuk mengedit video dan memiliki fitur-fitur lengkap pada aplikasi kinemaster yang dapat memudahkan pendidik untuk mengedit video dengan mudah.

b. Fitur-Fitur *Kinemaster*

Ada beberapa fitur-fitur dari aplikasi *kinemaster*, sebagai berikut menurut (Agarina et al., 2021):

1) *Project Assistant*

Fitur Kinemaster untuk membuat sebuah project video step by step, mulai dari memilih video yang akan diedit, memilih tema, memasukan filter, audio sampai merender hasil editing video, Dengan adanya fitur ini sangatlah membantu menggunakan aplikasi Kinemaster.

2) Dukungan Media

Kinemaster mendukung hampir semua jenis format media, untuk dapat memasukan media ke aplikasi ini sangatlah mudah karena seluruh media yang tersimpan di smartphone atau di memori external akan ditampilkan dalam jendela yang sama dan dipisahkan berdasarkan directori penyimpanan.

3) Audio

Kinemaster juga dilengkapi dengan musik latar yang cukup banyak, sehingga akan memberikan kemudahan untuk pengguna yang ingin memberikan background suara baik melalui *Music Assets*, *SFX Assets*, Rekaman atau dengan menggunakan musik yang tersimpan dalam memori smartphone.

4) Text

Tak lengkap rasanya apabila sebuah aplikasi editing video tidak dilengkapi dengan fitur *text editor*, *Kinemaster* memiliki fitur untuk menambah dan memanipulasi text dengan berbagai macam jenis

font dan gaya. Sehingga akan membuat hasil edit video dengan menggunakan aplikasi *Kinemaster* menjadi lebih sempurna.

5) Tema

Bagi pengguna aplikasi *Kinemaster* tidak perlu khawatir kesulitan untuk membuat sebuah video yang menarik, karena *Kinemaster* telah dilengkapi dengan 4 Tema yang dapat pengguna masukan kedalam project video pengguna, diantaranya *Basic*, *On-Stage*, *Serene dan Travel*.

6) Tool Editing

Aplikasi *Kinemaster* juga dilengkapi dengan tool editing yang cukup lengkap, seperti *Cut*, *Copy*, *Crop*, *Trimming*, *Color adjustment* dan masih banyak lagi yang lain.

c. Langkah-Langkah Penggunaan *Kinemaster*

Adapun langkah-langkah yang dapat diikuti dalam menggunakan aplikasi *kinemaster* adalah:

- 1) Mendownload aplikasi *kinemaster* bisa melalui handphone atau laptop melalui *playstore*.
- 2) Buka buat baru untuk memulai pengeditan, yang dapat dilihat pada gambar 2.1



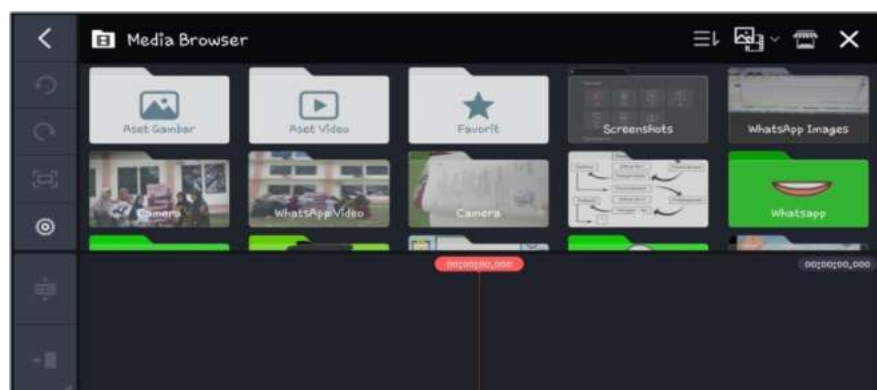
Gambar 2.1
Tampilan awal kinemaster

3) Pilih rasio aspek untuk membuat video.



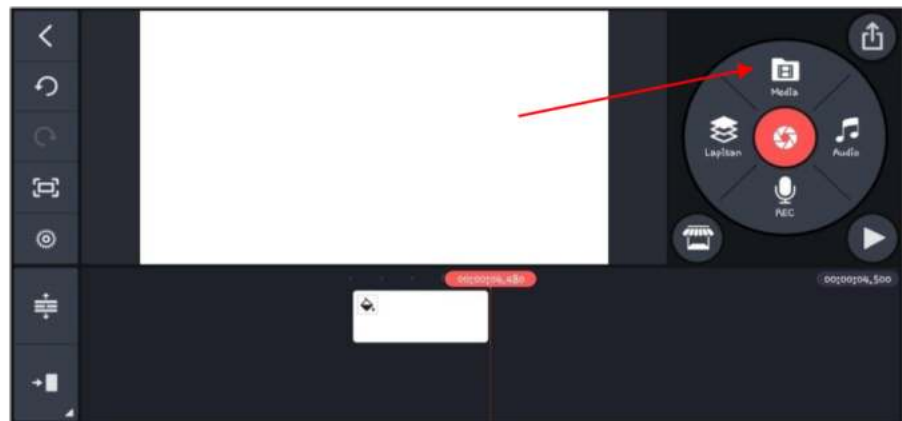
Gambar 2.2
Pemilihan ukuran pembuatan video

4) Pilih gambar atau video yang mau diedit.



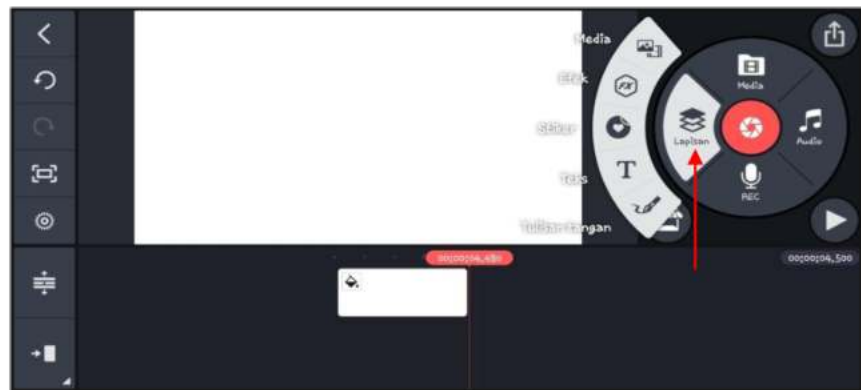
Gambar 2.3
Memilih gambar atau video

- 5) Didalam aplikasi *kinemaster* terdapat menu yang berbentuk lingkaran dan ada media, adapun fungsi dari media adalah untuk memasukkan vidio..



Gambar 2.4
Fitur media dalam aplikasi *kinemaster*

- 6) Didalam menu lingkaran terdapat tulisan menu lapisan, lapisan berfungsi untuk menambahkan beberapa media serta bisa menggabungkan beberapa foto dan vidio, kemudian dimenu lapisan terdapat menu teks untuk menuliskan materi pembelajaran yang dibahas, serta jenis tulisan bisa diedit atau diubah sesuai dengan keinginan dan mempunyai banyak fitur *font* yang menarik, selanjutnya menu efect yang bisa mengubah vidio menjadi lebih mmenarik dan bisa juga menabahkan efek seperti sedang menulis dipapan tulis atau tangan yang berjalan.



Gambar 2.5
Fitur lapisan dalam aplikasi *kinemaster*

- 7) Selanjutnya menu yang digunakan untuk menginput suara atau menambahkan musik dalam video disebut menu audio.



Gambar 2.6
Fitur audio dalam aplikasi *kinemaster*

- 8) Selanjutnya jika ingin menambahkan suara lain, tinggal pilih menu rekam suara, secara otomatis suara akan langsung ditambahkan kedalam video.



Gambar 2.7
Fitur rekam suara dalam aplikasi *kinemaster*

- 9) Jika mengalami kesalahan dalam mengedit video, pada sebelah kiri aplikasi untuk mengembalikan file video dapat dilihat dari gambar 2.8 berikut.



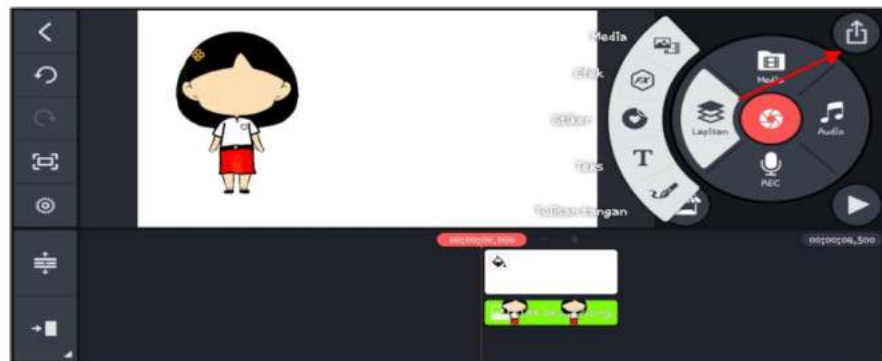
Gambar 2.8
Fitur untuk mengembalikan pengeditan video

- 10) Pada sebelah kiri aplikasi terdapat menu duplikat untuk mengcopy file video.



Gambar 2.9
Fitur untuk menduplikat video

- 11) Setelah selesai pengeditan, untuk menyimpan video adapun menu yang digunakan adalah menu ekspor dan tunggu beberapa menit video akan tersimpan di handphone android yang digunakan, dapat dilihat dari gambar 2.10.



Gambar 2.10
Fitur untuk menyimpan video

- 12) Setelah proses penyimpanan selesai, guru bisa membagikan video pembelajaran tersebut kepada siswa melalui media sosial seperti youtube.

d. Kelebihan Kinemaster

Kelebihan dari aplikasi kinemaster menurut (Nurlina & Fauzan, 2021) sebagai berikut:

- 1) Integrasi di sosial media sehingga video ajar guru dapat menjangkau audiens lebih luas dan lebih tepat sasaran.
- 2) Fitur-fitur yang super powerful dan mudah digunakan oleh orang awam sekalipun.
- 3) Efek transisi terlihat professional dan tidak berlebihan.
- 4) *User interface* yang simple sehingga memudahkan dalam menyunting.
- 5) Layer multi untuk dapat menambahkan lebih dari satu layer baik gambar, teks, audio maupun video.
- 6) Memiliki filter warna dan fitur penyesuaian warna seperti brightening, mode gelap, dan saturasi.

- 7) Volume envelope berguna untuk menambah atau mengurangi suara atau *music*, menambah dan mengatur kompresor audio.
- 8) fitur kontrol kecepatan dan klip grafis.

Kelebihan dari aplikasi kinemaster menurut (Saputri & Mudinillah, 2022) sebagai berikut :

- 1) Aplikasinya mudah didapat karena modal awal kita hanya perlu *smartphone* Android dan kita tinggal *install* di Play Store.
- 2) Menginstal aplikasinya gratis dan tanpa berbayar.
- 3) Fiturnya membuat kita makin kreatif dan relatif dengan berkreasi sesuai hati.
- 4) Aplikasi bisa dipasang di perangkat Android sehingga mudah dan bisa dipakaikan kapan saja kita hendak membuat video berbasis multimedia.
- 5) Fitur lengkap mulai dari pilihan efek, stiker, klip grafis, musik, dan transisi.
- 6) Walaupun kita tidak bisa editing pembuatan video, sebagai pemula kita juga bisa membuatnya tersendiri.
- 7) Pengeditannya tidak ribet seperti ketika menggunakan laptop, tetapi disediakan di Android sehingga kapan saja bisa kita buat.
- 8) Video yang kita buat berkualitas dan sangat menarik meskipun itu semua tergantung pada keterampilan kita.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan kinemaster yaitu menginstal aplikasi tidak berbayar, fitur

lengkap yang mudah di gunakan, efek teransisi tidak berlebihan, pengeditannya yang tidak ribet, dapat menambahkan suara, dan vido yang kita buat berkualitas dan sangat menarik tergantung pada keterampilan mengedit.

e. Kelemahan *Kinemaster*

Aplikasi ini juga mempunyai kekurangan menurut (Wastriami & Mudinillah, 2022) sebagai berikut:

- 1) Layar kerjanya yang kecil, karena kita mengedit vidionya menggunakan hp atau *smartphone*, jadi layar yang ditampilkan sangat terbatas atau terlihat lebih kecl di bandingkan dengan kita mengedit vidio di laptop yang layarnya lebih besar, sehingga akan kelihatan agak rumit.
- 2) Sering menampilkan iklan, karena aplikasi ini merupakan aplikasi yang gratis sehingga membutuhkan waktu dan kuota lebih banyak untuk menonton vidio iklan yang berbeda dengan versi premium yang tidak menampilkan iklan karena menggunakan aplikasi premium yang haris berlangganan berbayar perbulan atau pertahun. Dengan demikian, dalam penggunaan media kinemaster selain memiliki banyak kelebihan yang dihasilkannya dia juga mempunyai beberapa kekurang tergantung kepada kita sendiri dalam memakainnya.

Kelemahan aplikasi kinemaster menurut (Nurlina & Fauzan, 2021) sebagai berikut :

- 1) Terdapat watermark apabila aplikasi yang dipilih tidak berbayar.
- 2) Membutuhkan spek device yang mencukupi.
- 3) Kualitas video tidak full hd tetapi tetap dapat ditonton.
Kekurangan.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kelemahan dari aplikasi kinemaster yaitu terdapat watermark apabila aplikasi tidak premium, membutuhkan device yang mamdai, layar yang kecil apabila menggunakan *smartphone*, dan kulaitas vido yang tidak full hd.

B. Penelitian yang Relevan

Setelah penulis membaca dan mempelajari beberapakarya ilmiah sebelumnya, ditemukan beberapa penelitian yang dapat dijadikan sebagai penelitian yang relevan, adapun penelitian-penelitian tersebut adalah :

1. Nadya Turrahmah tanjung dan dinda yarshal pada tahun 2022 dengan judul **“Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Aplikasi *Kinemaster* Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Sehat Itu Penting Di Kelas 5 SDN 108293 Perbaung”**
Tujuan penelitian ini melihat apakah aplikasi Kinemaster bisa berhasil meningkatkan minat belajar siswa sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan tiga siklus. Dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Kinemaster* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Peningkatan minat belajar terjadi

dalam setiap siklus. Pada siklus I pembelajaran hasil evaluasi siswa memperoleh nilai pembelajaran yang dilakukan tes nilai rata-rata 50%. Pada siklus II memperoleh tingkat keberhasilan 67%. sedangkan pada siklus III siswa memperoleh tingkat keberhasilan 87% yang dimana sudah sesuai dengan yang diinginkan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penerapan aplikasi *Kinemaster* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada tema sehat itu penting.

Berdasarkan penelitian relevan diatas, dapat disimpulkan bahwa persamaan penelitian diatas adalah sama-sama meneliti tentang minat belajar siswa dengan aplikasi *kinemaster* di kelas 5 dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Perbedaannya Peneliti diatas meneliti di SDN 108293 perbaung dengan media pembelajaran sedangkan saya melakukan penelitian di SDN 013 Laboy Jaya menggunakan media audio visual.

2. Wastriami dan Mudinnillah pada tahun 2022 dengan judul **“Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Kinemaster* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN Tambangan”** Pada penelitian ini bertujuan untuk dapat melihat apakah media pembelajaran berbasis kinemaster memiliki manfaat bagi hasil belajar siswa di SDN 25 Tambangan atau tidak. metode penelitian yang diterapkan dalam proses penelitian adalah warkshop dan dilakukan secara bersama-sama oleh seluruh pengurus sekolah di SDN 25 Tambangan. Dalam hasil penelitian ini ditemukan bahwa aplikasi kinemaster memiliki banyak manfaat yang dirasakan

siswa dalam pembelajaran, misalnya bagaimana siswa dapat mengetahui materi ajar yang diberikan oleh pendidik. Metode penelian yang dipakai dalam penelitian yang dilakukan ini adalah metode warkshop.

Berdasarkan penelitian relevan diatas, dapat disimpulkan bahwa persamaan penelitian diatas adalah sama-sama meneliti tentang aplikasi *kinemaster*. Sedangkan perbedaannya peneliti diatas meneliti tentang manfaat media pembelajaran terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA di SDN Tambangan dengan metode penelitian warkshop sedangkan saya meneliti tentang minat belajar pada mata pelajaran PPKn siswa kelas 5 dengan menggunakan media audio visual di SDN 013 Laboy Jaya dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).

3. Dwi Kurnia Sari pada tahun 2020 dengan judul **“Upaya Guru Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SDN 10 Belutu”** tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui minat belajar siswa, upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar dan juga untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 10 Belutu. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Studi kasus.

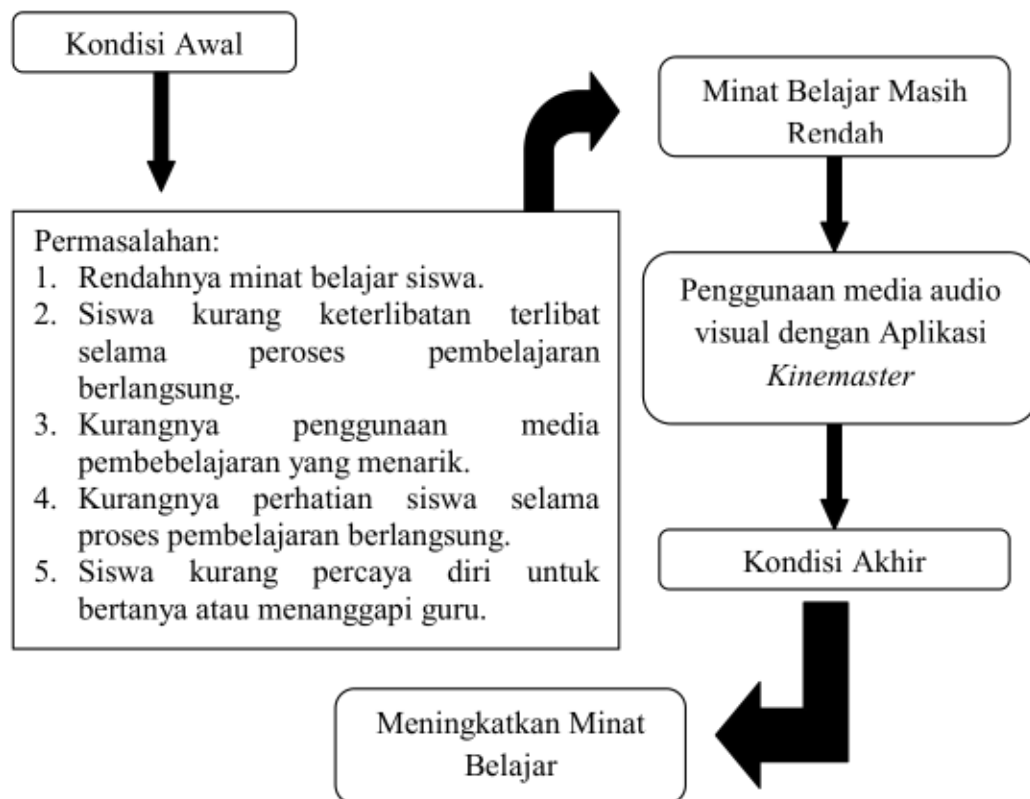
Berdasarkan penelitian relevan diatas, dapat disimpulkan bahwa persamaan penelitian diatas adalah sama-sama meneliti tentang minat belajar siswa. Perbedaannya peneliti diatas meneliti di SDN 10 Belutu

sedangkan saya meneliti di SDN 013 Laboy Jaya dengan menggunakan media audio visual dengan aplikasi *kinemaster*.

C. Kerangka Pemikiran

Dalam suatu proses pembelajaran keaktifan peserta didik menjadi hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan oleh guru sehingga proses pembelajaran yang ditempuh benar-benar harus memperoleh hasil yang optimal, minat siswa akan terlihat pada saat keaktifan proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu Minat belajar sangat penting untuk membangun sikap akademik tertentu yang bersifat sangat pribadi pada setiap diri siswa. Oleh karena itu ketertarikan belajar harus ditumbuhkan sendiri oleh masing-masing siswa. Pihak lainnya hanya memperkuat dan membangun ketertarikan atau untuk menanggung ketertarikan yang telah dimiliki seseorang.

Dalam hal ini peneliti bermaksud untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 pada mata pelajaran PPKn di SDN 013 Laboy Jaya dengan memanfaatkan penggunaan aplikasi kinemaster. Dengan adanya penggunaan aplikasi *kinemaster* diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa. Dengan adanya penggunaan aplikasi kinemaster diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat terlihat pada gambar 2.11 berikut ini:



Gambar 2.11
Kerangka Pemikiran

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir diatas maka peneliti mengajukan hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah dengan penggunaan media audio visual dengan aplikasi kinemaster dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 pada mata pelajaran PPKn di SDN 013 Laboy Jaya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 013 Laboy Jaya. Peneliti memilih SDN 013 Laboy jaya sebagai tempat penelitian karena peneliti menemukan permasalahan mengenai minat belajar siswa yang kurang dalam mata pelajaran PPKn.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan Mei sampai dengan Juni semester genap tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini dilakukan di kelas V pada tema 9 benda-benda disekitar kita dengan kurikulum 2013. Pengambilan data di sesuaikan dengan kalender pendidik SDN 013 Laboy Jaya. Untuk lebih jelasnya akan dipaparkan melalui jadwal sebagai berikut:

Tabel 3.1
Waktu penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Waktu Penelitian																											
		Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Pengajuan judul			√	√	√																							
2.	Bimbingan perposal							√	√																				
3.	Seminar perposal														√														
4.	Perbaikan proposal penelitian														√														
5.	Penelitian														√	√													
6.	Bimbingan bab IV dan V																			√									
7.	Ujian sidanag skripsi																												√

B. Subjek Penelitian

Subjek yang diambil dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas 5 sdn 013 laboy jaya. Semester 2 dengan jumlah siswa 27 siswa, yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki dengan kemampuan dan tingkatan minat belajar yang berbeda-beda setiap siswanya. Adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah:

1. Peneliti yaitu (Nova) sebagai guru praktik.
2. Observer I yaitu guru kelas 5, (Murniasih) sebagai pengamat lembar observasi guru.
3. Observer II yaitu teman sejawat, (Sri Handayani) sebagai pengamat lembar observasi Minat belajar siswa.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKN dengan menggunakan media audio visual dengan aplikasi kinemaster di kelas V SDN 013 Laboy Jaya.

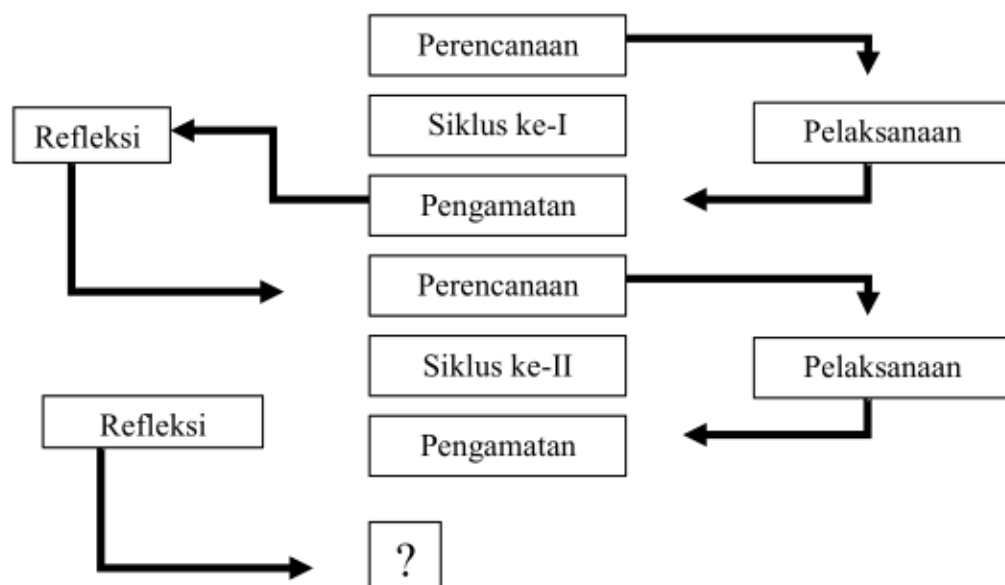
Penelitian tindakan kelas (PTK) (Arikunto, 2021) berpendapat :
“penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut.”
Sedangkan penelitian tindakan kelas (PTK) dapat dikaitkan dengan

kesimpulan seorang peneliti yang menyatakan, “PTK merupakan penelitian tindakan yang implementasinya dapat dilihat, dirasakan, dan dihayati kemudian muncul pertanyaan apakah praktik-praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan memiliki efektifitas yang tinggi.” (Susilowati, 2018)

Menurut beberapa para ahli maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) ialah memperbaiki proses dalam pembelajaran yang dapat dicapai dengan cara melakukan berbagai tindakan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran dikelas.

D. Prosedur Penelitian

Rancangan penelitian ini ada 2 siklus setiap siklus terdapat 4 tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tahapan pelaksanaan tindakan kelas dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1
Siklus penelitian tindakan kelas
(sumber Arikunto 2021)

Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan dalam II siklus, pada siklus I peneliti akan menggunakan aplikasi kinemaster sebagai alat bantu membuat video pembelajaran. Sedangkan pada siklus II peneliti juga akan menggunakan aplikasi kinemaster sebagai alat bantu pembuatan video pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun tahap-tahapnya sebagai berikut:

1. Siklus 1

a. Perencanaan (*Planning*)

Dalam tahap perencanaan langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menelaah standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran dan indikator
- 2) Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari: RPP, silabus, kisi-kisi soal evaluasi dan lembar pengamatan, sesuai indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran melalui penggunaan media audio visual dengan aplikasi *kinemaster*.
- 3) Menyusun lembar pengamatan aktivitas guru, dan aktivitas siswa untuk mengetahui tingkat ketercapaian penggunaan media audio visual dengan aplikasi *kinemaster*.

b. Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan ini dirancang untuk menghasilkan peningkatan atau perbaikan dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaan

penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dua kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan kelas disesuaikan dengan RPP yang telah disusun sebelumnya. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan atau kegiatan pembelajaran ini terdiri atas tiga tahap yaitu : kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut tahap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media audio visual dengan aplikasi *kinemaster* :

1) Kegiatan Awal (\pm 15 menit)

- a) Guru masuk kedalam kelas dengan memberi salam kepada siswa.
- b) Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa.
- c) Guru membimbing siswa menyanyikan lagu wajib.
- d) Guru menanyakan kabar siswa.
- e) Guru mengecek kehadiran siswa.
- f) Guru melakukan apresiasi tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalaman siswa dan pelajaran yang akan disampaikan.
- g) Guru menyebutkan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti (\pm 50 menit)

- a) Guru menampilkan video tentang persatuan dan kesatuan.
- b) Siswa mengamati video tentang kesatuan dan persatuan tersebut.

- c) Setelah mengamati video guru mengajukan beberapa pertanyaan :
 - (1) Video mengenai apa yang kamu tonton?
 - (2) Apa itu persatuan dan kesatuan?
 - (3) Apa manfaat persatuan dan kesatuan bagi diri kita?
- d) Bagaimana perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan.
- e) Siswa yang ingin menjawab pertanyaan diminta untuk mengangkat tangan terlebih dahulu.
- f) Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru sesuai pengetahuannya secara lisan.
- g) guru memberikana kesempatan kepada siswa lain untuk menanggapi dengan cara menambahkan jawaban atau menyampaikan jawaban lain jika berbeda.
- h) Guru mengapresiasi dan mengonfirmasi jawaban siswa.
- i) Setelah itu siswa mengamati gambar dan membaca narasi pada buku siswa.
- j) Siswa mendiskusikan perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan dan perilaku yang tidak mencerminkan persatuan dan kesatuan.
- k) Guru memberikan penegasan tentang materi perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan dan perilaku yang tidak mencerminkan persatuan dan kesatuan.

- l) Selanjutnya, guru menjelaskan makna penting dalam persatuan dan kesatuan bangsa.
 - m) Kemudian siswa mencermati perilaku yang mencerminkan persatuan dan kesatuan dan perilaku yang tidak mencerminkan persatuan dan kesatuan
 - n) Guru memberikan LKPD kepada siswa.
 - o) Guru memeriksa hasil kerja siswa
 - p) Dari hasil kerja siswa guru memberikan tanggapan atau umpan balik bersama siswa yang lain.
 - q) Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa dengan pujian berupa tepuk tangan.
 - r) Guru melakukan apresiasi tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalaman siswa dan pelajaran yang akan disampaikan.
- 3) Kegiatan Penutup (\pm 5 menit)
- a) Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini.
 - b) Guru bertanya kepada siswa mengenai materi pembelajaran hari ini yang kurang dipahami.
 - c) Guru meminta kepada ketua kelas untuk memimpin doa untuk menutup pembelajaran hari ini.

c. Pengamatan (Observasi)

Observasi yang dilakukan untuk melihat minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn yang dilaksanakan guru dan siswa. Selain

itu juga mengamati bagaimana respon dan perilaku siswa pada pembelajaran tersebut. Hasil pengamatan ini digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan pembelajaran berikutnya, instrument penelitian yang digunakan berbentuk observasi terstruktur dan untuk mengobservasi minat belajar siswa dengan menggunakan lembar kerja observasi aktivitas guru dan siswa.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi dalam PTK mencakup analisis, sintesis dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan. Jika terdapat masalah dan proses refleksi, maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya yang meliputi kegiatan : perencanaan ulang, tindakan ulang, dan pengamatan ulang sehingga permasalahan yang dihadapi dapat teratasi (Juanda, 2016). Setelah pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan aplikasi kinemaster, dilakukan analisis dengan didampingi guru kelas V terhadap data hasil observasi.

Data yang diperoleh dianalisis dan dievaluasi untuk mengetahui keberhasilan tindakan dalam mencapai tujuan. Pada tahap refleksi ini diketahui apa saja yang sudah dicapai apa saja yang harus diperbaiki pada pertemuan berikutnya. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah :

- 1) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus I

- 2) Menganalisis kelemahan dan keberhasilan setelah menerapkan penggunaan media audio visual dengan aplikasi *kinemaster* kemudian mempertimbangkan langkah selanjutnya. Terutama dalam mengelola kelas, dan pada saat siswa melakukan kerja berkelompok.
- 3) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I apakah efektif atau tidak.
- 4) Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus I.

2. Siklus II

Siklus II dan siklus selanjutnya pada umumnya hampir sama ini merupakan kelanjutan dari siklus I, pada siklus II ini merupakan perbaikan dari siklus pertama, pada siklus II terdiri dari :

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan siklus II ini hampir sama dengan perencanaan siklus I, pada siklus II ini perencanaan pada siklus I dianalisis kembali pada siklus II.

b. Tindakan (*Action*)

Pada tahap tindakan ini siklus II disesuaikan dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran rencana yang telah direncanakan pada siklus I.

c. Pengamatan (*Observasi*)

Pada tahap ini proses pelaksanaan tindakan yang sesuai dengan menggunakan lembar observasi yang dilakukan pada siklus I dan

akan dilakuak juga pada siklus II yang telah dibuat untuk penelitian ini.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi dilakuakn dengan mempertimbangkan pedoman serta melihat sejauh mana kesesuaian yang telah dicapai.

E. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan berbagai teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang relevan dengan permasalahan peneliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Angket

Angket disebut juga kuesioner. Menurut kamus besar bahasa indonesia, angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab, dimana peneliti tidak langsung bertanya jawab kepada responden. Hal tersebut dikarenakan peneliti bertanya jawab dengan responden secara tidak langsung. Angket berisi serangkaian pertanyaan tertulis yang diharapkan dijawab oleh responden melalui jawaban tertulis (DR.Jalaludin, 2021).

Angket dalam penelitian ini digunkana unuk mengukur minat belajar peserta didik dalam kegiatan belajar. Angket yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa kelas V SDN 013 Laboy jaya adalah dengan meggunakan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan peserta didik,

perhatian dalam belajar dan keterlibatan siswa. Pada penelitian ini angket diberikan kepada peserta didik sebanyak dua kali pra siklus dan setelah pelaksanaan tindakan disetiap siklus.

2. Observasi

Observasi digunakan untuk memantau guru dan siswa sebagai alat pemantau kegiatan guru, observasi digunakan untuk mencatat setiap tindakan yang dilakukan guru sesuai dengan masalah PTK itu sendiri (DR.Jalaludin, 2021). Observasi yang dilakukan peneliti adalah pengamatan secara langsung, hal yang diamati antara lain proses pembelajaran, cara pelaksanaan guru tentang materi, cara guru memberikan stimulus kepada peserta didik, membimbing peserta didik, dan pemahaman peserta didik terhadap aturan yang telah dibuat oleh sekolah maupun kelas.

Lembar observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati aktivitas guru dalam kegiatan proses pembelajaran yang sedang berlangsung dengan menggunakan aplikasi kinemaster sebagai alat bantu untuk membuat video pembelajaran, lembar observasi aktivitas guru ini berisi pertanyaan tentang langkah-langkah penggunaan media video pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan aplikasi kinemaster.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar (Foto), dan karya-karya monumental, yang semuanya itu memberikan informasi

bagi proses penelitian. Dalam PTK, dokumentasi sangat dibutuhkan saat peneliti sedang melakukan tindakan didalam kelas, terutama saat mencobakan metode, strategi, model, pendekatan dan media yang sudah dirancang guna meningkatkan proses dan hasil yang diharapkan. Hal-hal yang didokumentasikan adalah jbaran dari setiap indikator dalam lembaran observasi yang sudah disusun sebelumnya oleh peneliti (Jalaludin, 2021)

Dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data yang meliputi hasil angket siswa, observasi aktivitas guru, lembar observasi minat belajar siswa serta foto-foto kegiatan belajar siswa pada kelas V di SDN 013 Laboy Jaya.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen pengumpulan data sebagai berikut :

1. Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian yaitu :

a. Silabus

Silabus di susun berdasarkan pada pencapaian kompetensi yang memuat mata pelajaran, kompetensi dasar, indikator, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, pendidikan penguatan karakter, penilaian, alokasi waktu dan sumber belajar Yang bertujuan agar peneliti memiliki acuan yang jelas selama melakukan tindakan selama jangka waktu tertentu.

b. RPP

RPP di susun berdasarkan pada nama sekolah, kelas atau semester, tema, subtema, pembelajaran, alokasi waktu, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media atau alat dan sumber pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran seperti : kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup dan yang terakhir penilaian yang bertujuan sebagai acuan penelitian dalam melaksanakan peroses pembelajaran berlangsung.

2. Lembar Observasi

Penelitian ini menggunakan lembar observasi aktivitas guru untuk mengamati guru selama peroses pembelajaran berlangsung maupun ketika guru sedang menggunakan media audio visual dengan aplikasi *kinemaster* sebagai alat bantu pembuatan video pembelajaran. Penelitian ini juga menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah:

- a. Observer I yaitu guru kelas 5, (Murniasih) sebagai pengamat lembar observasi guru.
- b. Observer II yaitu teman sejawat, (Sri Handayani) sebagai pengamat lembar observasi minat belajar siswa.

3. Angket Minat Belajar

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur minat belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun indikator-indikator minat belajar siswa yang digunakan peneliti berdasarkan teori pada bab sebelumnya yang kemudian akan dibuat kisi-kisi angket pada minat belajar siswa yang akan dibuat peneliti sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Angket Minat Belajar

Variabel	Indikator	No Item		Jumlah
		(+)	(-)	
Minat Belajar	Perasaan Senang	1,4,5	2,3	5
	Ketertarikan Siswa	7,8,9	6,10	5
	Perhatian Siswa	11,14,15	12,13	5
	Keterlibatan Siswa	17,19	16,18,20	5
Jumlah				20

Penskoran untuk masing-masing pilihan jawab dari pertanyaan positif dan negatif sebagai berikut:

Positif	SS = 4	Negatif	SS = 1
	S = 3		S = 2
	KS = 2		KS = 3
	TS = 1		TS = 4

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Kuantitatif

Kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode ilmiah/ scientific karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini

juga disebut metode discovery, karena dengan metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai iptek baru. Metode ini disebut kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2015).

a. Ketuntasan Individual

Siswa dinyatakan tuntas apabila 80% dari jumlah siswa sudah mencapai KKM yaitu 70. Untuk menghitung minat belajar siswa menurut (Rosidi, 2020) dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh setiap pernyataan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

b. Ketuntasan Klasikal

Jika ketuntasan klasikal siswa telah mencapai 80% dari seluruh siswa, maka secara klasikal telah tercapai dengan baik. Berikut ini rumus yang digunakan untuk menentukan ketuntasan klasikal siswa yaitu:

$$Pmt = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma n \times \Sigma} \times 100\%$$

Keterangan :

Pmt = presentase minat belajar

Σn = jumlah siswa

Σ = skor maksimum

Adapun klasifikasi presentase minat belajar yang dapat dilihat pada tabel 3.4 tentang klasifikasi presentase minat belajar sebagai berikut :

Tabel 3.3
Klasifikasi Presentase Minat Belajar

Presentase Minat	Kriteria
Sangat Tinggi	80-100
Tinggi	70- 79
Sedang	60-69
Rendah	50-59
Sangat Rendah	0-49

(Wilda, 2021)

2. Analisis Kualitatif

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan memahami fenomena yang dialami oleh subyek penelitian. Misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan sebagainya, secara holistik dengan cara deskriptif dalam suatu konteks khusus yang alami tanpa ada campur tangan manusia dan dengan memanfaatkan secara optimal sebagai metode ilmiah yang lazim digunakan (Sidiq et al., 2019).

Data kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *kinemaser* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas 5 yang dinilai dalam lembar observasi terhadap aktivitas guru dan siswa.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pra Tindakan

Kegiatan pra siklus ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana skor awal minat belajar pada siswa kelas 5 di SDN 013 Laboy Jaya sebelum diberikan tindakan. Pra siklus dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2023. Peneliti melakukan kegiatan pengamatan terhadap siswa ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung dan pengamatan ini dilaksanakan ketika peneliti melakukan wawancara dan observasi awal pada tanggal 04 Maret 2023. Peneliti memberikan angket pada tanggal 18 Mei 2023 yang dilaksanakan sebelum memberikan tindakan yang mana bertujuan agar dapat mengetahui berapa skor minat belajar pada siswa kelas 5.

Berdasarkan hasil observasi, ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran kebanyakan siswa kurang memperhatikan pembelajaran seperti ada yang mengobrol dengan temannya dan melakukan kegiatan lainnya dan siswa kurang terlibat selama proses pembelajaran berlangsung.

Peneliti memberikan angket pra tindakan yang mana tujuannya yakni untuk memperoleh berapa skor minat belajar siswa kelas 5 SDN 013 Laboy Jaya. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Dalam hal ini peneliti berperan sebagai guru yang mengajar, guru berperan sebagai

observer aktivitas guru dan teman sejawat berperan sebagai observer minat belajar siswa.

Pengisian angket dilaksanakan untuk mengetahui berapa hasil skor dari minat belajar terhadap pelajaran PPKn sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *audio visual* dengan aplikasi *kinemaster*. Angket minat belajar terdiri dari 20 pernyataan yang diajukan kepada siswa, yang mana pernyataan dalam bentuk *check-list* dan setiap butir pernyataan terdapat 4 pilihan jawaban. Nilai tertinggi yaitu 4, sedangkan nilai terendah yaitu 1. Total dari perolehan nilai dari semua siswa dianalisis untuk mengetahui berapa besar minat belajar siswa secara klasikal tersebut. Adapun perolehan skor pada minat belajar siswa kelas 5 SDN 013 Laboy Jaya sebagai berikut.

Tabel 4.1
Perolehan Skor Angket Minat Belajar Siswa Pratindakan

No	Kriteria	Nilai Pratindakan	
		Presentase Minat	Jumlah Siswa
1.	Sangat Tinggi	80-100	0
2.	Tinggi	70- 79	6
3.	Sedang	60-69	10
4.	Rendah	50-59	11
5.	Sangat Rendah	0-49	0
Jumlah siswa		27	
Rata-rata		61,85	
Jumlah yang tuntas		22,22%	6
Jumlah yang tidak tuntas		77,78%	21

Berdasarkan tabel 4.1 data pratindak dapat diketahui minat belajar siswa per-individu dari keseluruhan siswa sebanyak 27 siswa dengan rata-rata sebesar 61,85. Berdasarkan klasifikasi presentase

minat belajar siswa kelas 5 SDN 013 Laboy Jaya, dapat diketahui siswa yang masuk dalam kriteria tinggi sebesar 6 orang siswa yang berinisial AA, DF, MLF, RAP, RZP, dan RAF. Siswa yang masuk dalam kriteria sedang sebanyak 10 siswa yang berinisial BOG, CAA, DNF, LSS, MN, MHJP, NAH, SNS, ZN, dan B. Sedangkan siswa yang masuk dalam kriteria rendah sebanyak 11 siswa yang berinisial TWR, AN, ANN, BR, DAI, KNM, KA, NAP, SOA, US, dan VK.

Adapun perolehan skor indikator angket minat belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4.2
Perolehan Skor Indikator Angket Minat Belajar Siswa Pratindakan

No	Indikator	Skor Perolehan	Rata-rata	Kriteria
1.	Perasaan Senang	302	55,92	Rendah
2.	Ketertarikan Siswa	341	63,14	Sedang
3.	Perhatian Siswa	361	66,85	Sedang
4.	Keterlibatan Siswa	332	61,48	Sedang
Jumlah		1336	61,85	Sedang

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat diketahui hasil angket minat belajar siswa pratindakan menunjukkan adanya minat dengan kriteria rendah pada aspek perasaan senang, kriteria sedang pada aspek ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Indikator perasaan senang mencapai rata-rata 55,92 masuk dalam kriteria rendah. Indikator ketertarikan siswa mencapai rata-rata 63,14 masuk dalam kriteria sedang. Indikator perhatian siswa mencapai rata-rata 66,85 masuk dalam kriteria sedang. Indikator keterlibatan siswa mencapai rata-rata 61,48 masuk dalam kriteria sedang. Dimana nilai rata-rata keseluruhan

indikator minat belajar siswa mencapai 61,85 masuk dalam kriteria sedang.

2. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

a. Siklus I

Siklus I dalam pertemuan ini dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Yang mana masing-masing pertemuan berlangsung selama 2x35 menit atau 70 menit setara 2 jam pelajaran. Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 27 mei 2023, pada pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 29 mei 2023. Adapun tahap atau prosedur penelitian ini terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, tindakan, pengamatan, serta refleksi. Berikut penjabarannya:

1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan ini, peneliti berdiskusi dengan kepala sekolah dan guru wali kelas 5 untuk menetapkan waktu penelitian, tahap perencanaan pada siklus I bertujuan untuk mempersiapkan kebutuhan dalam pelaksanaan penelitian, pada tahap perencanaan di siklus I ini meliputi sebagai berikut:

- a) Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan digunakan untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *audio visual* dengan aplikasi *kinemaster*.

- b) Peneliti mempersiapkan keperluan penelitian siklus I yaitu lembar aktivitas guru, lembar aktivitas siswa, angket minat belajar siswa, dan lembar observasi minat belajar siswa.
 - c) Peneliti membuat video audio visual yang mengandung unsur suara juga unsur gambar yang dapat didengar dan dapat dilihat seperti video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi kinemaster versi 4.12.3.
 - d) Peneliti mempersiapkan simulasi penggunaan media audio visual kepada guru wali kelas dan memberitahuakan mengenai hal-hal yang diperlukan.
- 2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan yang mana pertemuan 1 dilaksanakan pada hari saptu, 27 Mei 2023 dan pada petemuan 2 dilaksanakan pada hari senin, 29 Mei 2023. Dalam pelaksanaan tindakan penelitian ini setiap pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pertemuan.

a) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan dengan tema 9 subtema 1 pembelajaran 3 fokus pembelajaran PPKn tentang apa itu persatuan dan kesatuan, manfaat dan sikap yang mencerminkan dan tidak mencerminkan persatuan dan kesatuan dalam bentuk media *audio visual*. Adapun pelaksanaan tindakan dalam pertemuan sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

Pertemuan pertama pada siklus 1 dilaksanakan pada hari saptu tanggal 27 Mei 2023 selama 1 jam 10 menit pelajaran tepatnya pada jam pertama pembelajaran yang dimulai dari jam 08.00-09.10 pada tahap ini dilaksanakan selama 10 menit yang mana kegiatan dimulai dengan masuk kelas mengucapkan salam, siswa menjawab salam yang diucapkan oleh guru.

Guru membuka kelas dengan menanyakan bagaimana keadaan siswa, siswa menjawab dengan keadaanya sangat baik. Guru mengabsen siswa serta mengkondisikan kelas, serta melakukan apresepsi dan memberikan motivasi sebelum melaksanakan pembelajaran dengan melakukan gerakan tepuk tangan apabila guru menyebutkan warna merah, kuning, dan hijau untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan ini dilaksanakan selama 50 menit yang mana pada kegiatan ini guru menampilkan video tentang persatuan dan kesatuan, da siswa memperhatikan video yang sudah ditampilakn di depan kelas. Setelah itu guru bertanya “video apa yang sedang kalian lihat?” Dan siswa menjawab “persatuan dan kesatuan” “apa itu persatuan dan kesatuan?” “keberagaman indonesia tetapi tetap satu”. Setelah itu guru memberikan penjelasan “persatuan

dan kesatuan adalah keberagaman indonesia dengan perbedaan bahasa,suku,adat istiadat dan sama menjadi bulat utuh serta serasi”.

Guru memberikan pertanyaan “apa manfaat persatuan dan kesatuan itu?” “menjaga kerukunan” “bertengkar dengan teman apakah manfaat persatuan dan kesatuan?” “tidak buk” “menghormati tardisi, agama dan budaya apakah manfaat persatuan dan kesatuan?” “iya buk” . Berbagai macam jawaban siswa, guru dan siswa yang lainnya memberikan apresiasi berupa tepuk tangan kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan.

Guru memberi penjelasan “manfaat persatuan dan kesatuan yaitu menjaga kerukunan antara sesama teman, masyarakat maupun keluarga, memberi rasa aman dan nyaman dalam kehidupan bermasyarakat, memudahkan bangsa indonesia mencapai cita-cita atau tujuannya, dan mencegah timbulnya gangguan seperti kemunculan ideologi yang bertentangan dengan pancasila”.

Guru bertanya “apa sikap yang mencerminkan persatuan dan kesatuan?” “tidak saling mengejek teman buk” “apa yang akan anak-anak ibuk lakukan jika ada temannya suka mengejek?” “memarahinya buk”, guru dan siswa yang lainnya memberikan apresiasi berupa tepuk tangan kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan guru. Lalu guru memberi penjelasan

tentang apa-apa saja yang mencerminkan persatuan dan kesatuan dan yang tidak mencerminkan persatuan dan kesatuan. Setelah itu guru memberikan LKPD kepada setiap siswa.

(3) Kegiatan Penutup

Kegiatan akhir dilakukan selama 10 menit, guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran dan meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini. Pertemuan pertama, proses pembelajaran cukup berjalan sesuai dengan rencana guru, namun masih terlihat ada siswa yang masih melakukan aktivitas diluar pembelajaran, ada juga siswa yang tidak mendengarkan dan menjawab pertanyaan guru.

Berdasarkan observasi aktivitas guru, dapat dikatakan bahwa guru lupa membuka kegiatan awal dengan do'a dan guru masih kurang dalam mengkondisikan siswa. sedangkan pada observasi aktivitas siswa , masih ada siswa yang tidak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

b) Pertemuan Kedua

Pertemuan pertama dilaksanakan dengan tema 9 subtema 1 pembelajaran 4 fokus pembelajaran PPKn tentang apa manfaat hidup rukun dan sikap yang mencerminkan hidup rukun dalam bentuk media *audio visual*. Adapun pelaksanaan tindakan dalam pertemuan sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

Pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada hari senin tanggal 27 Mei 2023 selama 1 jam 10 menit pelajaran. Tepatnya pada jam kedua pembelajaran yang dimulai dari jam 09.30-10.40. pada tahap ini dilaksanakan selama 10 menit sama halnya dengan pertemuan pertama guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam yang diucapkan oleh guru.

Guru membuka kelas dengan menanyakan bagaimana keadaan siswa, siswa menjawab dengan keadaanya sangat baik. Lalu guru meminta kepada ketua kelas untuk menyiapkan kelas dan memimpin doa, ketua kelas menyiapkan kelas dan semua siswa berdo'a sebelum memulai kegiatan pembelajaran.

Guru mengabsen siswa serta mengkondisikan kelas, melakukan aprepsi, dan menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan ini dilaksanakan selama 50 menit yang mana pada kegiatan ini guru menampilkan video manfaat, serta sikap yang mencerminkan hidup rukun, dan siswa memperhatikan video yang sudah ditampilakn di depan kelas. Setelah itu guru bertanya “video apa yang sedang kalian lihat?” Dan siswa menjawab “manfaat hidup rukun dalam kehidupan sehari-hari” “apa saja manfaat hidup rukun dalam kehidupan sehari-hari?”

“hidup terasa aman” “apa hidup rukun penting dalam kehidupan sehari-hari?” “iya buk” “ada yang tidak hidup rukun dalam kehidupan sehari-harinya?” “tidak buk”, guru dan siswa yang lainnya memberikan apresiasi berupa tepuk tangan kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan.

Guru memberikan penjelasan “manfaat hidup rukun adalah merasakan hidup lebih tenang karena bisa hidup berdampingan dengan harmonis, saling menghargai, dan menghormati satu sama lain, hidup lebih mudah dengan saling membantu, terciptanya lingkungan yang aman, dan hidup lebih sejahtera”.

Guru bertanya bagaimana “sikap yang mencerminkan hidup rukun dalam kehidupan sehari-hari?” “menolong teman buk” “bagaimana sikap yang tidak menciptakan hidup rukun dalam kehidupan sehari-hari?” “bertengkar dengan teman buk” Berbagai macam jawaban siswa, guru dan siswa yang lainnya memberikan apresiasi berupa tepuk tangan kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan guru. Lalu guru memberi penjelasan tentang apa-apa saja yang tidak mencerminkan sikap hidup rukun. Lalu guru memberikan LKPD kepada setiap siswa.

(3) Kegiatan Penutup

Kegiatan akhir dilakukan selama 10 menit, guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran dan meminta siswa untuk

menyimpulkan pembelajaran hari ini. Lalu guru meminta kepada ketua kelas untuk menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, guru sudah baik dalam melakukan pembelajaran akan tetapi masih kurang dalam mengkondisikan kelas. Hasil observasi aktivitas siswa, siswa sudah mulai aktif dalam melakukan pembelajaran tetapi masih ada siswa yang masih ribut di kelas.

3) Tahap Observasi

a) Observasi Aktivitas Siswa

Observasi aktivitas siswa yang diamati yaitu kegiatan belajar mengajar, terutama saat guru menjelaskan materi pelajaran. Dalam hal ini bertujuan hasilnya dapat digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan tindakan pada siklus II. Selain menggunakan lembar observasi aktivitas siswa, peneliti juga menggunakan angket untuk mengukur minat belajar siswa.

Tahap observasi pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 1 dilakukan oleh guru dan teman sejawat. Aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 dengan menggunakan media audio visual dengan aplikasi kinemaster. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan pemberian angket kepada setiap siswa.

Adapun perolehan skor angket minat belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4.3
Perolehan Skor Minat Belajar Siswa Siklus I pertemuan I

No	Kriteria	Pertemuan I	
		Presentase Minat	Jumlah Siswa
1.	Sangat Tinggi	80-100	0
2.	Tinggi	70- 79	9
3.	Sedang	60-69	12
4.	Rendah	50-59	6
5.	Sangat Rendah	0-49	0
Jumlah siswa		27	
Rata-rata		64,12	
Jumlah Siswa Yang Tuntas		33,33%	9
Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas		66,67%	18

Berdasarkan tabel 4.3 nilai pada siklus I pertemuan 1 minat belajar siswa per-individu dari keseluruhan siswa sebanyak 27 orang siswa pada siklus I pertemuan 1 dengan rata-rata sebesar 64,12. Berdasarkan klasifikasi presentase minat belajar siswa kelas V SDN 013 Laboy Jaya, bahwa diketahui jumlah siswa yang termasuk dalam kriteria tinggi berjumlah 9 orang siswa yang berinisial AA, BOG, DF, DNF, KNM, MN, NAH, RAP, dan RAF. Sedangkan siswa yang termasuk dalam kriteria sedang berjumlah 12 orang siswa yang berinisial AN, BR, CAA, LSS, MHJP, MLF, NAP, RZP, SNS, US, ZN, dan B. Sedangkan siswa yang masuk kedalam kriteria rendah berjumlah 6 orang siswa yang berinisial TWR, ANN, DAI, KA, SOA, dan VK.

Adapun perolehan skor indikator angket minat belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4.4
Perolehan Skor Indikator Minat Belajar Siswa Siklus I
Pertemuan 1

No	Indikator	Skor Perolehan	Rata-rata	Kriteria
1.	Perasaan Senang	321	59,44	Rendah
2.	Ketertarikan Siswa	356	65,92	Sedang
3.	Perhatian Siswa	370	68,51	Sedang
4.	Keterlibatan Siswa	338	62,59	Sedang
Jumlah		1385	64,12	Sedang

Berdasarkan tabel 4.4 diatas dapat diketahui hasil minat belajar siswa partindakan menunjukkan adanya minat dengan kriteria rendah pada aspek perasaan senang, kriteria sedang pada aspek ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. indikator perasaan senang mencapai rata-rata 59,44 masuk dalam kriteria rendah. Indikator ketertarikan siswa mencapai rata-rata 65,92 masuk dalam kriteria sedang. Indikator perhatian siswa mencapai rata-rata 68,51 masuk dalam kriteria sedang. Indikator keterlibatan siswa mencapai rata-rata 62,59 masuk dalam kriteria sedang. Dimana nilai rata-rata keseluruhan indikator minat belajar siswa mencapai 64,12 masuk dalam kriteria sedang.

Adapun perolehan skor angket minat belajar siswa pada tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.5
Perolehan Skor Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2

No	Presentase Minat	Pertemuan 2	
		Kriteria	Jumlah Siswa
1.	Sangat Tinggi	80-100	0
2.	Tinggi	70- 79	11
3.	Sedang	60-69	14
4.	Rendah	50-59	2
5.	Sangat Rendah	0-49	0
Jumlah siswa		27	
Rata-rata		67,22	
Jumlah Yang Tuntas		40,74%	11
Jumlah Ynag Tidak Tuntas		59,25	16

Berdasarkan tabel 4.5 data siklus I pertemuan 2 dapat diketahui minat belajar siswa per-individu dari keseluruhan siswa sebanyak 27 siswa dengan rata-rata sebesar 67,22. Berdasarkan klasifikasi presentase minat belajar siswa kelas 5 SDN 013 Laboy Jaya, dapat diketahui siswa yang masuk dalam kriteria tinggi sebesar 11 orang siswa yang berinisial AA, BOG, DF, DNF, KNM, MN, MLF, NAH, RAP, RZP, dan RAF. Siswa yang masuk dalam kriteria sedang sebanyak 14 siswa yang berinisial TWR, AN, ANN, BR, CAA, DAI, LSS, MHJP, NAP, SOA, SNS, US, ZN, dan B. Sedangkan siswa yang masuk dalam kriteria rendah sebanyak 2 siswa yang berinisial KA dan VK.

Adapun perolehan skor indikator angket minat belajar siswa pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6
Perolehan Skor Indikator Minat Belajar Siswa Siklus I
Pertemuan 2

No	Indikator	Skor Perolehan	Rata-rata	Kriteria
1.	Perasaan Senang	326	60,37	Sedang
2.	Ketertarikan Siswa	380	70,37	Tinggi
3.	Perhatian Siswa	387	71,67	Tinggi
4.	Keterlibatan Siswa	359	66,48	Sedang
Jumlah		1452	67,22	Sedang

Berdasarkan tabel 4.6 diatas dapat diketahui hasil minat belajar siswa partindakan menunjukkan adanya minat dengan kriteria sedang pada aspek perasaan senang, kriteria tinggi pada aspek ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan kriteria sedang pada aspek keterlibatan siswa. indikator perasaan senang mencapai rata-rata 60,37 masuk dalam kriteria sedang. Indikator ketertarikan siswa mencapai rata-rata 70,37 masuk dalam kriteria tinggi. Indikator perhatian siswa mencapai rata-rata 71,67 masuk dalam kriteria tinggi. Indikator keterlibatan siswa mencapai rata-rata 66,48 masuk dalam kriteria sedang. Dimana nilai rata-rata keseluruhan indikator minat belajar siswa mencapai 67,22 masuk dalam kriteria sedang.

Adapun perolehan skor akhir angket minat belajar siswa siklus I pada tabel 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4.7
Perolehan Skor Akhir Minat Belajar Siswa Siklus I

No	Indikator	Siklus I		Skor
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1.	Perasaan Senang	321	326	647
2.	Ketertarikan Siswa	356	380	736
3.	Perhatian Siswa	370	387	757
4.	Keterlibatan siswa	338	359	697
Jumlah Keseluruhan		1385	1452	2837
Presentase Respon (%)		64,12	67,22	65,67
Kriteria		Sedang	Sedang	Sedang

Dari hasil minat belajar siswa pada pertemuan pertama dan kedua dapat diperoleh hasil akhir minat belajar siswa siklus I. Berdasarkan tabel 4.7 menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas 5 terjadi peningkatan yaitu dari 64,12% menjadi 67,22 % pada kriteria minat belajar sedang.

b) Observasi Aktivitas Guru

Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, peneliti juga melakukan observasi terhadap keterlaksanaan penggunaan media *audio visual* oleh guru. Sebelum pembelajaran dimulai guru mengawali salam dan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas, Guru melakukan apersepsi pelajaran, dan memberikan semangat kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Guru kurang mengkondisikan kelas sebaik mungkin sehingga kurang menumbuhkan minat belajar siswa, menumbuhkan semangat serta perhatian siswa agar senang mengikuti proses pembelajaran.

4) Tahap Refleksi Siklus I

Setelah pertemuan ke 2 disiklus I, peneliti dan guru melakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan pada siklus I. Refleksi ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan yang terdapat pada pelaksanaan siklus I dan dijadikan sebagai pedoman pelaksanaan pada siklus II. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru, ada beberapa masalah yang masih perlu diperbaiki. Masalah tersebut antara lain, guru masih kurang dalam mengkondisikan kelas, beberapa siswa masih kurang memperhatikan pembelajaran, dan masih ada siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah disebutkan sebelumnya, peneliti dan guru mengubah tindakan yaitu dengan lebih mendekati diri kepada siswa dan menegur siswa yang ribut dikelas. dengan menarik perhatian siswa sehingga siswa merasa senang dan terlibat kemudian lebih merespon pembelajaran, sehingga siswa lebih antusias sehingga siswa tidak ada yang berbicara dengan teman disebelahnya, melamun dan bermain alat tulis serta menambahkan permainan sebelum pembelajaran dimulai agar siswa bersemangat sebelum memulai pembelajaran.

b. Siklus II

Siklus II dalam pertemuan ini dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Yang mana masing-masing pertemuan berlangsung selama

2x35 menit atau 70 menit setara 2 jam pelajaran. Pertemuan pertama pada siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2023, pada pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2023. Adapun tahap atau prosedur penelitian ini terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, tindakan, pengamatan, serta refleksi. Berikut penjabarannya:

1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan ini, peneliti berdiskusi dengan kepala sekolah dan guru wali kelas 5 untuk menetapkan waktu penelitian, tahap perencanaan pada siklus I bertujuan untuk mempersiapkan kebutuhan dalam pelaksanaan penelitian, pada tahap perencanaan di siklus II ini meliputi sebagai berikut:

- a) Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan digunakan untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *audio visual* dengan aplikasi *kinemaster*.
- b) Peneliti mempersiapkan keperluan penelitian siklus II yaitu lembar aktivitas guru, lembar aktivitas siswa, angket minat belajar siswa, dan media pembelajaran.
- c) Peneliti mempersiapkan simulasi penggunaan media audio visual kepada guru wali kelas dan memberitahuakn mengenai hal-hal yang diperlukan.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan yang mana pertemuan 1 dilaksanakan pada hari selasa, 30

Mei 2023 dan pada pertemuan 2 dilaksanakan pada hari rabu, 31 Mei 2023. Dalam pelaksanaan tindakan penelitian ini setiap pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran x 35 menit.

a) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan dengan tema 9 subtema 1 pembelajaran 6 fokus pembelajaran PPKn tentang pentingnya hidup rukun sesama anggota masyarakat dan perilaku hidup rukun sesama masyarakat dalam bentuk media *audio visual*. Adapun pelaksanaan tindakan dalam pertemuan sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari selasa tanggal 30 Mei 2023 selama 1 jam 10 menit pelajaran tepatnya pada jam pertama pembelajaran yang dimulai dari jam 09.30-10.40 pada tahap ini dilaksanakan selama 10 menit yang mana kegiatan dimulai dengan masuk kelas mengucapkan salam, siswa menjawab salam yang diucapkan oleh guru.

Guru membuka kelas dengan menanyakan bagaimana keadaan siswa, siswa menjawab dengan keadaanya sangat baik. Lalu guru meminta kepada ketua kelas untuk menyiapkan kelas dan memimpin doa, ketua kelas menyiapkan kelas dan semua siswa berdo'a sebelum memulai kegiatan pembelajaran.

Guru mengabsen siswa serta mengkondisikan kelas, melakukan apresepsi dan memberikan semangat sebelum melaksanakan pembelajaran dengan melakukan gerakan tepuk tangan apabila guru menyebutkan warna merah, kuning, dan hijau untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan ini dilaksanakan selama 50 menit yang mana pada kegiatan ini guru menampilkan video tentang pentingnya hidup rukun sesama anggota masyarakat, dan siswa memperhatikan video yang sudah ditampilkn di depan kelas. Setelah itu guru bertanya video apa yang sedang kalian lihat? Dan siswa menjawab “pentingnya hidup rukun sesama anggota masyarakat”. “apakah anak-anak semua hidup rukun bersama tetangga dirumah?” “iya buk” “penting tidak hidup rukun bersama tetangga?” “penting buk” “kenapa penting hidup rukun dengan tetangga?” “karna kalau tidak hidup rukun dengan tetangga bisa menimbulkan pertengkaran bu”, guru memberikan apresiasi berupa tepuk tangan bagi siswa yang dapat menjawab pertanyaan guru. Setelah itu guru memberikan penjelasan “hidup rukun sesama anggota masyarakat itu sangat penting karena dapat membangaun persaudaran diantara masyarakat, masyarakat

semakin sejahtera, menciptakan kehidupan yang damai, membuat lingkungan masyarakat menjadi nyaman dan aman”.

Guru memberikan pertanyaan “bagaimana sikap kita hidup rukun sesama anggota masyarakat?” “menjenguk orang ketika sakit bu?” “bagaimana sikap kita ketika melihat tetangga ketika mendapat musibah?” “membantu mereka bu?” “apakah dengan melarang tetangga melakukan tradisi mereka perbuatan dari sikap rukun?” “tidak bu?” “lalu bagaimana sikap kita jika ada tetangga melakukan tradisinya? “mengharganya bu?”, guru dan siswa yang lainnya memberikan apresiasi berupa tepuk tangan kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan.

Guru memberi penjelasan “sikap hidup rukun sesama anggota masyarakat yaitu ikut bekerja bakti dilingkungan sekitar tempat tinggal, menyapa tetangga saat bertemu, menghormati tetangga yang lebih tua, mau bermain dengan teman-teman disekitar rumah tanpa membeda-bedakan, membantu tetangga yang kesulitan, mengikuti acara yang diselenggarakan dilingkungan masyarakat, dan menjenguk tetangga yang sakit”. Lalu guru memberikan LKPD kepada setiap siswa.

(3) Kegiatan Penutup

Kegiatan akhir dilakukan selama 10 menit, guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran dan meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini. Sebelum menutup

pembelajaran, guru meminta siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah diajarkan. Lalu guru meminta kepada ketua kelas untuk menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran sudah berjalan dengan baik siswa terlihat bersemangat dan senang dalam mengikuti pembelajaran.

b) Pertemuan Kedua

Pertemuan pertama dilaksanakan dengan tema 9 subtema 2 pembelajaran 3 fokus pembelajaran PPKn tentang makna penting kehidupan sehari-hari yang mencerminkan makna persatuan dan kesatuan dan peristiwa sehari-hari yang mencerminkan persatuan dan kesatuan dalam bentuk media *audio visual*. Adapun pelaksanaan tindakan dalam pertemuan sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada hari rabu tanggal 31 Mei 2023 selama 1 jam 10 menit pelajaran tepatnya pada jam pertama pembelajaran yang dimulai dari jam 09.30-11.40 pada tahap ini dilaksanakan selama 10 menit yang mana kegiatan dimulai dengan masuk kelas mengucapkan salam, siswa menjawab salam yang diucapkan oleh guru.

Guru membuka kelas dengan menanyakan bagaimana keadaan siswa, siswa menjawab dengan keadaanya sangat baik.

Lalu guru meminta kepada ketua kelas untuk menyiapkan kelas dan memimpin doa, ketua kelas menyiapkan kelas dan semua siswa berdo'a sebelum memulai kegiatan pembelajaran.

Guru mengabsen siswa serta mengkondisikan kelas, melakukan apresepsi, guru memberikan semangat sebelum melaksanakan pembelajaran dengan melakukan permainan konsentrasi dimana siswa harus fokus dengan apa yang disebutkan oleh guru bukan dengan mengikuti gerakan yang dilakukan oleh guru dan menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan ini dilaksanakan selama 50 menit yang mana pada kegiatan ini guru menampilkan video tentang makna penting kehidupan sehari-hari yang mencerminkan makna persatuan dan kesatuan dan peristiwa sehari-hari yang mencerminkan persatuan dan kesatuan, dan siswa memperhatikan video yang sudah ditampilkn di depan kelas. Setelah itu guru bertanya "video apa yang sedang kalian lihat?" Dan siswa menjawab "makna penting kehidupan sehari-hari yang mencerminkan makna persatuan dan kesatuan dan peristiwa sehari-hari yang mencerminkan persatuan dan kesatuan". "apakah penting mencerminkan persatuan dan kesatuan dalam kehidupan sehari-hari?" "iya buk" "kenapa penting?" "karena

untuk melahirkan suasana damai, aman, dan tentram buk” “apa yang terjadi jika tidak mencerminkan persatuan dan kesatuan?” “akan timbulnya pertengkaran buk”.

Guru memberikan apresiasi berupa tepuk tangan bagi siswa yang dapat menjawab pertanyaan guru. Setelah itu guru memberikan penjelasan “makna penting mencerminkan persatuan dan kesatuan dalam kehidupan sehari-hari yaitu untuk menciptakan kerukunan sehingga masyarakat bisa hidup secara berdampingan, merawat kebersamaan serta saling melengkapi antara satu sama lain, dan menghargai keragaman yang ada dalam masyarakat”.

Guru memberikan pertanyaan “anak-anak semua apa saja peristiwa yang mencerminkan sikap persatuan dan kesatuan?” “tidak saling mengejek buk” “bagaimana sikap jika ada yang mengejek?” “memarahinya bu” “bagaimana sikap kita jika ada kerja bakti atau gotong royong dikelas?” “ikut membantu buk”?, guru dan siswa yang lainnya memberikan apresiasi berupa tepuk tangan kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan. Lalu guru memberi penjelasan “peristiwa yang mencerminkan sikap persatuan dan kesatuan yaitu dengan menjalin hubungan baik dengan siapapun, menghargai suku, agama dan budaya, ikut kerja bakti di lingkungan, mencegah pertikaian dan kesalahpahaman di lingkungan”. Lalu guru memberikan LKPD kepada setiap siswa.

(3) Kegiatan Penutup

Kegiatan akhir dilakukan selama 10 menit, guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran dan meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini. Lalu guru meminta kepada ketua kelas untuk menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran sudah berjalan dengan baik siswa terlihat bersemangat dan senang dalam mengikuti pembelajaran.

3) Tahap Observasi

Observasi minat belajar siswa ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana solusi dari hasil refleksi pada siklus I. Dalam siklus II siswa sudah mulai terlibat aktif dalam kegiatan belajar.

Adapun perolehan skor angket minat belajar siswa pada tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 4.8
Perolehan Skor Minat Belajar Siswa Siklus II pertemuan I

No	Kriteria	Pertemuan 1	
		Presentase Minat	Jumlah Siswa
1.	Sangat Tinggi	80-100	7
2.	Tinggi	70- 79	10
3.	Sedang	60-69	10
4.	Rendah	50-59	0
5.	Sangat Rendah	0-49	0
Jumlah siswa		27	
Rata-rata		72,31	
Jumlah yang tuntas		62,96%	17
Jumlah yang tidak tuntas		37,03%	10

Berdasarkan Tabel 4.8 data angket pada siklus II pertemuan 1, dapat diketahui bahwa nilai pada minat belajar siswa perindividu dari keseluruhan siswa sebanyak 27 siswa pada siklus II pertemuan I dengan rata-rata sebesar 72,31. Berdasarkan klasifikasi minat belajar siswa kelas 5 SDN 013 Laboy Jaya, bahwa dapat diketahui siswa masuk dalam kriteria sangat tinggi sebesar 7 orang siswa yang berinisial AA, BOG, DF, DNF, KNM, MN, dan RAP. Sedangkan siswa yang masuk dalam kriteria tinggi sebesar 10 orang siswa yang berinisial DNF, LSS, MHJP, NAH, MLF, RZP, SOA, US, ZN, RAF. Dan siswa dengan kriteria sedang sebesar 10 orang siswa yang berinisial TWR, AN, ANN, BR, CAA, KA, NAP, SNS, VK, dan B.

Adapun perolehan skor Indikator minat belajar siswa pada tabel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4.9
Perolehan Skor Indikator Minat Belajar Siswa Siklus II
Pertemuan 1

No	Indikator	Skor Perolehan	Rata-rata	Kriteria
1.	Perasaan Senang	384	71,11	Tinggi
2.	Ketertarikan Siswa	395	73,14	Tinggi
3.	Perhatian Siswa	403	74,62	Tinggi
4.	Keterlibatan Siswa	380	70,74	Tinggi
Jumlah		1562	72,31	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.9 diatas dapat diketahui hasil minat belajar siswa partindakan menunjukkan adanya minat dengan kriteria tinggi pada aspek perasaan senang, ketertarikan siswa,

perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. indikator perasaan senang mencapai rata-rata 71,11 masuk dalam kriteria tinggi. Indikator ketertarikan siswa mencapai rata-rata 73,14 masuk dalam kriteria tinggi. Indikator perhatian siswa mencapai rata-rata 74,62 masuk dalam kriteria tinggi. Indikator keterlibatan siswa mencapai rata-rata 70,74 masuk dalam kriteria tinggi. Dimana nilai rata-rata keseluruhan indikator minat belajar siswa mencapai 72,31 masuk dalam kriteriatinggi.

Adapun perolehan skor minat belajar siswa pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.10
Perolehan Skor Minat Belajar Siswa Siklus II pertemuan 2

No	Kriteria	Pertemuan 2	
		Presentase Minat	Jumlah Siswa
1.	Sangat Tinggi	80-100	14
2.	Tinggi	70- 79	8
3.	Sedang	60-69	5
4.	Rendah	50-59	0
5.	Sangat Rendah	0-49	0
Jumlah siswa		27	
Rata-rata		80,13	
Jumlah yang tuntas		81,48%	22
Jumlah yang tidak tuntas		18,51%	5

Berdasarkan Tabel 4.10 data angket pada siklus II pertemuan 1, dapat diketahui bahwa nilai pada minat belajar siswa perindividu dari keseluruhan siswa sebanyak 27 siswa pada siklus II pertemuan I dengan rata-rata sebesar 80,13. Berdasarkan klasifikasi minat belajar siswa kelas 5 SDN 013 Laboy Jaya,

bahwa dapat diketahui siswa masuk dalam kriteria sangat tinggi sebesar 14 orang siswa yang berinisial AA,BOG, DF, DNF, MN, MHJP, MLF, NAH, RAP, RZP, US, ZN, LSS dan RAF. Siswa yang masuk dalam kriteria tinggi sebesar 8 orang siswa yang berinisial TWR, AN, ANN, BR, CAA, DAI, KNM, dan SOA. Sedangkan siswa yang masuk dalam kriteria sedang sebesar 5 orang siswa yang berinisial KA, NAP, SNS, VK, dan B. Pada siklus II pertemuan 2 ini minat belajar siswa sudah sesuai dengan harapan.

Adapun perolehan skor Indikator minat belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4.11
Perolehan Skor Indikator Minat Belajar Siswa Siklus II
Pertemuan 2

No	Indikator	Skor Perolehan	Rata-rata	Kriteria
1.	Perasaan Senang	432	80	Sangat Tinggi
2.	Ketertarikan Siswa	432	80	Sangat Tinggi
3.	Perhatian Siswa	434	80,37	Sangat Tinggi
4.	Keterlibatan Siswa	433	80,18	Sangat Tinggi
Jumlah		1728	80,13	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 4.11 di atas dapat diketahui hasil minat belajar siswa partindakan menunjukkan adanya minat dengan kriteria tinggi pada aspek perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. indikator perasaan senang mencapai rata-rata 80 masuk dalam kriteria sangat tinggi. Indikator ketertarikan siswa mencapai rata-rata 80 masuk dalam

kriteria sangat tinggi. Indikator perhatian siswa mencapai rata-rata 80,37 masuk dalam kriteria sangat tinggi. Indikator keterlibatan siswa mencapai rata-rata 80,18 masuk dalam kriteria sangat tinggi. Dimana nilai rata-rata keseluruhan indikator minat belajar siswa mencapai 80,13 masuk dalam kriteria sangat tinggi.

Adapun perolehan skor akhir minat belajar siswa siklus II pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.12
Perolehan Skor Akhir Minat Belajar Siswa Siklus II

No	Indikator	Siklus II		Skor
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1.	Perasaan Senang	384	432	816
2.	Ketertarikan Siswa	395	432	827
3.	Perhatian Siswa	403	434	837
4.	Keterlibatan siswa	380	433	813
Jumlah Keseluruhan		1562	1731	3297
Presentase Respon (%)		72,31	80,13	70.63
Kriteria		Tinggi	Sangat Tinggi	Tinggi

Dari hasil minat belajar siswa pada pertemuan pertama dan kedua dapat diperoleh hasil akhir minat belajar siswa siklus II. Berdasarkan tabel 4.12 menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas 5 terjadi peningkatan yaitu dari 72,31% menjadi 80,13% pada kriteria minat belajar sangat tinggi. Peningkatan juga terjadi pada setiap indikator minat belajar.

a) Observasi Aktivitas Siswa

Siswa sudah baik dalam mengikuti pembelajaran, yang ditunjukkan siswa baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang disajikan

guru, siswa sudah terlibat aktif dalam pembelajaran, sudah memperhatikan guru selama proses pembelajaran.

b) Observasi Aktivitas Guru

Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, peneliti juga melakukan observasi terhadap keterlaksanaan model kooperatif tipe team games tournament oleh guru. Guru melakukan apersepsi pelajaran dan memotivasi siswa dengan mengajak bermain tepuk tangan warna merah, kuning, dan hijau. Selain itu sebelum guru memulai pembelajaran, dihadapan siswa juga telah dipersiapkan media audio visual yang ditampilkan menggunakan proyektor didepan kelas yang akan digunakan untuk belajar dan bahan ajar sesuai materi pelajaran.

Guru juga telah mengkondisikan kelas saat mengajar, terdapat peneguran terhadap siswa yang tidak memperhatikan maupun bermain sendiri ketika guru menerapkan pelajaran. Selain itu, guru juga melibatkan siswa dalam pembelajaran serta melakukan tanya jawab mengenai materi.

4) Tahap Refleksi Siklus II

Refleksi pada siklus II ini bertujuan untuk melihat hasil dari refleksi siklus II. Diantaranya pelaksanaan dari hasil refleksi siklus I yaitu sebagai berikut:

- a) Kegiatan pada pembelajaran yang meningkatkan minat belajar dengan menggunakan media *audio visual* sudah baik dilaksanakan oleh guru peneliti.
- b) Adanya LKPD yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui bagaimana pemahaman siswa akan materi yang disampaikan dengan adanya penggunaan media *audio visual*.
- c) Guru mulai menambah fokus pengawasan. Hal tersebut terlihat saat kegiatan belajar mengajar berlangsung khususnya waktu guru menerangkan pelajaran.

Hasil refleksi pada penerapan siklus II setelah diadakannya diskusi dengan guru pengamat diputuskan untuk dapat ditulis menjadi laporan hasil penelitian, dengan berdasarkan hasil refleksi dan terbatasnya waktu.

3. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

Perbandingan minat belajar pada mata pelajaran PPKn sebelum tindakan (pra siklus), siklus I dan siklus II dengan adanya penggunaan media audio visual dengan aplikasi kinemaster dapat dilihat pada tabel 4.13 berikut:

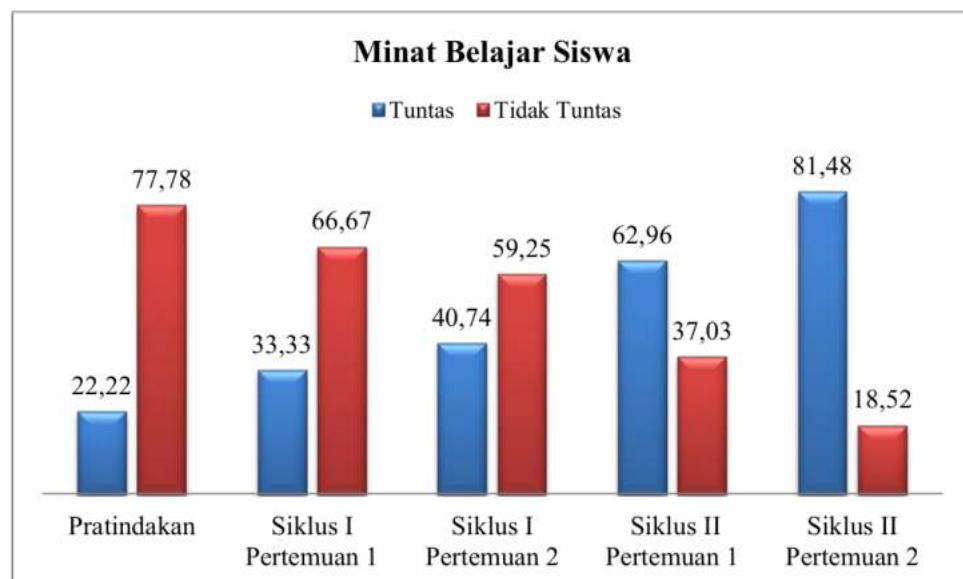
Tabel 4.13
Rekapitulasi Minat Belajar Siswa
Kelas 5 SDN 013 Laboy Jaya Menggunakan Media Audio Visual Dengan
Aplikasi Kinemaster Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Presentase Minat	Kriteria	Pratindakan		Siklus I				Siklus II			
				Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		T	TT	T	TT	T	TT	T	TT	T	TT
80-100	Sangat Tinggi	-	-	-	-	-	-	7	-	13	-
70- 79	Tinggi	6	-	9	-	11	-	10	-	9	-

Presentase Minat	Kriteria	Pratindakan		Siklus I				Siklus II			
				Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		T	TT	T	TT	T	TT	T	TT	T	TT
60-69	Sedang	-	10	-	12	-	14	-	10	-	5
<59	Rendah	-	11	-	6	-	2	-	-	-	-
Jumlah		6	21	9	18	11	16	17	10	22	5
Presentase Klasikal (%)		22,22	77,78	33,33	66,67	40,74	59,25	62,96	37,03	81,48	18,52

Sumber : Hasil Data Angket 2023

Minat belajar siswa dilihat pada pra siklus yang mana sebelum diberikan tindakan. Selain kendala pada siklus I sudah mulai teratasi sesuai dengan harapan yang direncanakan pada refleksi siklus I dalam siklus II keberhasilan pada penelitian ini sudah tercapai. Dimana target dari penelitian ini sudah mencapai ketuntasan klasikal 81,48% siswa kelas 5 memperoleh skor minat belajar. Presentase klasikal minat belajar siswa pada kelas 5 SDN 013 Laboy Jaya sudah mengalami peningkatan persiklusnya. Untuk mengetahui secara jelas peningkatan setiap tindakan dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4.1
Diagram Minat Belajar Siswa Pratindakan, Siklus I, Dan Siklus II

Setelah melihat Tabel rekapitulasi minat belajar pada pratindakan, siklus I, siklus II, dan diagram minat belajar siswa kelas 5 SDN 013 Laboy Jaya pada mata pelajaran PPKn, dapat dilihat adanya peningkatan minat belajar dari sebelum tindakan (Pratindakan), siklus I hingga Siklus II peningkatan mulai terlihat. Dapat dilihat minat belajar siklus II telah mencapai atau melebihi ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu 80% . Untuk itu peneliti tidak perlu melakukan siklus berikutnya, karena sudah jelas minat belajar siswa meningkat.

Perbandingan minat belajar per indikator sebelum tindakan (pra siklus), siklus I dan siklus II dengan adanya penggunaan media audio visual dengan aplikasi kinemaster dapat dilihat pada tabel 4.14 berikut:

Tabel 4.14
Rekapitulasi Minat Belajar Siswa
Kelas 5 SDN 013 Laboy Jaya Menggunakan Media Audio Visual Dengan Aplikasi
Kinemaster Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Indikator	Pratindakan	Siklus I		Siklus II	
			Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Persaan Senang	302	321	326	384	432
2.	Ketertarikan Siswa	341	356	380	395	432
3.	Perhatian Siswa	361	370	387	403	434
4.	Keterlibatan Siswa	332	338	359	380	433
Jumlah Keseluruhan		1336	1385	1452	1562	1731
Presentase (%)		61,85	64,12	67,22	72,31	80,13
Kriteria		Sedang	Sedang	Sedang	Tinggi	Sangat Tinggi

Selain kendala pada siklus I sudah mulai teratasi sesuai dengan harapan yang direncanakan pada refleksi siklus I, dalam siklus II ini

indikator keberhasilan dalam penelitian ini juga sudah tercapai. Dimana target dari penelitian ini 80% siswa kelas 5 memperoleh skor minat belajar dalam kriteria sangat tinggi. Selain sudah mencapai indikator keberhasilan, rata-rata minat belajar siswa kelas 5 mengalami peningkatan disetiap siklusnya.

Untuk mengetahui secara jelas peningkatan setiap tindakan dapat dilihat pada grafik 4.2 berikut:



Gambar 4.2
Diagram Minat Belajar Siswa Per Indikator Pratindakan, Siklus I Dan Siklus II

Setelah melihat tabel rekapitulasi minat belajar pada pratindakan, siklus I, siklus II dan diagram minat belajar siswa dapat dilihat adanya peningkatan minat belajar siswa dari sebelum tindakan (Prasiklus) hingga siklus II. Dapat diketahui bahwa minat belajar siswa pada siklus II telah mencapai atau melebihi indikator ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu 80,13% atau berada pada kriteria sangat tinggi.

Untuk itu peneliti tidak perlu melakukan siklus berikutnya, karena sudah jelas minat belajar siswa meningkat.

B. Pembahasan

Kondisi awal minat belajar siswa kelas 5 SDN 013 Laboy Jaya yang diperoleh peneliti dengan memberikan angket pratindakan dan pengamatan yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas 5 menunjukkan rata-rata 61,85 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 22,22%, yang mana masuk dalam kriteria minat belajar rendah. Berdasarkan kondisi awal minat belajar siswa tersebut, maka peneliti menggunakan media *audio visual* dengan aplikasi *kinemaster* terhadap pembelajaran PPKn untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Peneliti dengan dibantu guru kelas melakukan tindakan, dimana tindakan dilakukan dalam dua siklus dan tiap siklus terdapat dua pertemuan, setiap pertemuan dilaksanakan selama 1 jam 10 menit pertemuan. Melalui penggunaan media *audio visual*, dengan adanya penggunaan media *audio visual* hal ini dapat membuat siswa lebih aktif, tertarik, dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Dan juga bisa menumbuhkan perhatian dan perasaan senang dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil minat belajar siswa dalam penelitian ini diperoleh melalui angket minat belajar. Lembar observasi aktivitas guru digunakan saat guru menerangkan, lembar observasi siswa juga digunakan saat proses pembelajaran berlangsung dan angket minat belajar siswa diberikan kepada siswa diakhir kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan observasi minat belajar

siswa oleh peneliti pada penggunaan media audio visual pada siklus I dan Siklus II, siswa mulai tertarik ketika guru memberikan pertanyaan mengenai pembelajaran PPKn dan siswa mulai memperhatikan pembelajaran dengan baik. Meskipun ada satu atau dua siswa yang perhatiannya tidak fokus. selain itu, siswa juga aktif bertanya dan mengemukakan pendapat saat pelajaran berlangsung.

Hal tersebut terlihat ketika siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru mengenai pelajaran. Aktivitas-aktivitas tersebut menandakan terdapat minat terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru melalui penggunaan media *audio visual*. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Syaiful Bahri

Hasil minat belajar siswa siklus I pertemuan I menunjukkan bahwa perolehan skor angket minat belajar siswa rata-rata 64,12 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 33,33% yang mana masuk dalam kriteria rendah. Pada pertemuan ke 2 skor minat belajar siswa rata-rata 67,22 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 40,74% dengan kriteria rendah. Pada pelaksanaan tindakan pada siklus I belum menunjukkan adanya pencapaian keberhasilan dalam pembelajaran, pelaksanaan tindakan pada siklus I adanya beberapa hal yang belum maksimal. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk melakukan tindakan lagi untuk melakukan tahap refleksi di siklus I guna memperbaiki kendala-kendala yang dihadapi pada siklus I.

Pada siklus II, minat belajar siswa kelas 5 SDN 013 Laboy Jaya pada siklus II pertemuan 1 yang mana menunjukkan skor minat belajar siswa

rata-rata sebesar 62,96 dengan presentase ketuntasan klasikal 62,96% masuk kriteria sedang dan pada siklus II pertemuan 2 menunjukkan rata-rata 80,13 dengan presentase klasikal 81,48% masuk dalam kriteria sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini indikator keberhasilan peneliti sudah tercapai.

Pelaksanaan tindakan Siklus II ini, selain terjadi peningkatan minat belajar, hasil refleksi siklus I yang dihadapi pada siklus I sudah mulai nampak hasilnya yang telah direncanakan pada refleksi siklus I. Siswa mulai memperhatikan guru dan mulai terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru dengan baik. Selain itu guru sudah menambah fokus siswa untuk memperhatikan kegiatan yang dilaksanakan oleh guru. Meskipun demikian, guru sudah mulai melakukan upaya untuk mengatasi hasil refleksi pada siklus I.

Berdasarkan hasil tindakan pada siklus II, peneliti memutuskan untuk menghentikan siklus karena indikaor keberhasilan sudah tercapai dan kendala-kendala pada refleksi siklus I mulai teratasi pada pelaksanaan di siklus II.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pada pembahasan pada bab sebelumnya yang mana penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN 013 Laboy Jaya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 di SDN 013 Laboy Jaya menggunakan media *audio visual* dengan aplikasi *kinemaster*

Perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar menggunakan media audio visual dengan aplikasi *kinemaster* sebelum melaksanakan tindakan terdapat beberapa hal yang perlu dipersiapkan, yaitu: 1) Peneliti menyusun silabus, 2) Mempersiapkan RPP, 3) mempersiapkan lembar observasi guru, 4) mempersiapkan lembar observasi aktivitas siswa, 5) mempersiapkan angket minat belajar siswa, 4) mempersiapkan media audio visual berupa video pembelajaran dengan aplikasi kinemaster 5) meminta kesediaan guru kelas 5 yaitu ibu Murniasih untuk menjadi observer aktivitas guru, 6) meminta kesediaan teman sejawat yaitu Sri untuk menjadi observer aktivitas siswa.

2. Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar PPKn siswa kelas 5 di SDN 013 Laboy Jaya menggunakan media *audio visual* dengan aplikasi *kinemaster*

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I pertemuan I Pembelajaran Tergolong rendah, karena pada saat pembelajaran berlangsung masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru di depan, masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran dan guru kurang mengkondisikan kelas. Dan siklus I pertemuan 2, pembelajaran tergolong cukup, tetapi ketika guru sedang menyampaikan pembelajaran masih kurang menarik perhatian siswa sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung masih ada beberapa siswa yang bercerita dan tidak memperhatikan guru yang berada di depan kelas.

Jadi pada siklus I dalam penggunaan media *audio visual* dengan aplikasi *kinemaster* perlu diperbaiki pada siklus II. Pada siklus II pertemuan 1 ini pembelajaran sudah mulai terlaksana dengan baik, dimana guru memberikan permainan diawal pembelajaran untuk memberikan semangat kepada siswa dan guru dalam Penggunaan media audio visual dengan aplikasi kinemaster juga sudah mulai terlaksana secara baik, pada pertemuan 2 siklus II sudah terlaksana secara baik dan guru sudah menggunakan media audio visual dengan aplikasi kinemaster dengan baik.

3. **Peningkatan pada minat belajar PPKn siswa kelas 5 di SDN 013 Laboy Jaya menggunakan media audio visual dengan aplikasi kinemaster**

Peningkatan minat belajar menggunakan media *audio visual* dengan aplikasi *kinemaster* yang dilaksanakan di SDN 013 Laboy Jaya. Dapat dilihat dari data pratindakan diperoleh rata-rata 61,85 dengan ketuntasan klasikal 22% dan pada siklus I pertemuan 1 mengalami peningkatan rata-rata 64,12 dengan ketuntasan klasikal 33,33% . sedangkan pada siklus I pertemuan 2 mengalami peningkatan rata-rata menjadi 67,22 dengan ketuntasan klasikal 40,74%. Sedangkan pada siklus II pertemuan 1 mengalami peningkatan rata-rata 72,31 dengan ketuntasan klasikal 62,96% dan pada siklus II Pertemuan 2 rata-rata kembali meningkat menjadi 80,13 dengan ketuntasan klasikal sebesar 81,48%.

B. Implikasi

1. Diharapkan kepada guru-guru khususnya guru kelas 5 agar menggunakan media *audio visual* dengan aplikasi *kinemaster* untuk lebih meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PPKn yang diajarkan.
2. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan untuk dapat mengembangkan penelitian ini agar siswa lebih muda memahami materi yang diajarkan sehingga minat belajar siswa dalam pembelajaran PPKn semakin meningkat.

C. Saran

Berdasarkan penelitian, pembahasan, serta kesimpulan yang ada, maka peneliti dapat mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru sekolah dasar khususnya guru kelas tinggi dapat menggunakan media audio visual dengan aplikasi kinemaster yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PPKn.
2. Bagi siswa, siswa harus membiasakan diri untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian yang lain dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda agar adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agarina, M., Suryadi, A., & Septarina, L. (2021). Pelatihan Pembuatan Dan Editing Video Pembelajaran Daring Dengan Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Bagi Guru SDIT di Lampung. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat :Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya 19 Agustus 2021*, 5, 7–12.
- Anggraeni, A. (2019). Urgensi Penerapan Pendekatan Konstruktivisme pada Pembelajaran PKn SD untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal PPKn & Hukum*, 14(2), 32.
- Arikunto (2021). *Penelitian Tindakan Kelas : Edisi Revisi*. PT Bumi Aksara
- Astawa, I. W. W., Putra, M., & Abadi, I. . G. S. (2020). Pembelajaran PPKn dengan Model VCT Bermuatan Nilai Karakter Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 199. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25677>
- Astiwi, K. P. T., Antara, P. A., & Agustiana, I. G. A. T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 459. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.29457>
- Fitria, A. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini : Jurnal Pendidikan Anak Sekolah Dini*, 5, 57–62.
- Gde, I. P., Renddy, C., Agung, A., Agung, G., Ilmu, J., & Pshikologi, P. (2019). Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7, 48–59.
- Hasan, H. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasanbelajar Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 20 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4), 22–33.
- Ingriyani, F., Hamdani, A. R., & Dahlan, T. (2019). *Minat Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan Blended Learning melalui Google Classroom pada Pembelajaran*. 3(April), 28–35.

- Jalaludin. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas (Prinsip dan Praktik Instrumen Pengumpulan data)*. CV Pustaka Media Guru.
- Jannah, R., Harini, H., & Norkhakim. (2021). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Demonstrasi. *Prosiding Seminar Nasional : Pendidikan SKIP Kusuma Negara III SEMNARA 2021*, 41–44.
- Juanda, D. A. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas (Classsroom Action Research)*. CV Budi Utama.
- Karina, R. M., Syafrina, A., & Habibah, S. (2017). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ipa Pada Kelas V Sd Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2, 61–77.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JGC Jambura Guidance and Counseling Journal*, 1, 40–48.
- Ma'rifah, S. S. (2018). Telaah teoritis: apa itu belajar. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Mesra, P., Kuntarto, E., Chan, F., & Factors, E. (2021). Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>
- Mirna, Nursalam, & Nawir, M. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Animasi Kinemaster Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS*. 4(2), 154–164. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v4i2.273>
- Muliani, R. D. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., Widyastuti, T., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Cengklong 3. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3, 396–418.
- Nurlina, L., & Fauzan, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Ajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring. *ABDIKARYA: Jurnal*

- Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 32–41.
<https://doi.org/10.47080/abdikarya.v3i1.1260>
- Odah, S. ', Riswanti, C., Maspupah, N., Nuryani, N., & Sohiah, S. (2020). Implementasi Nilai-Nilai Norma Dalam Pembelajaran Ppkn Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 117–128.
- Pridayuni, Damanhuri, & Pamungkas, A. S. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Kinemaster Dalam Pembelajaran Tema 8 Pada Kelas Iv Di Sd Negeri Serang 20. *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(April), 306–315.
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4, 128–132.
- Rosidi, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Aqidah Akhlak Kelas IV Di MI NW Rumbuk Tahun Pelajaran 2019 / 2020. 1(2), 76–85.
- Saputri, F., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster dalam Pembuatan Video Pembelajaran di SD 03 Koto Pulai KineMaster Application in Creating Learning Videos at SD 03 Koto Pulai. 26, 183–198.
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. W. (2021). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar*. 3(5), 1910–1917.
- Sari, D. K. (2020). Upaya Guru Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SDN 10 Belutu. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 59–71.
<https://doi.org/10.53515/cji.2020.1.1.59-71>
- Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. CV. Nata Karya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Susanti, D., & Apriani, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan

- Alam Dengan Tema Cita-Citaku Menggunakan Media Audio Visual Pada Kelas IV MIN 1 Kota Padang. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 3(2), 27–37.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Probelmatika Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 02(01), 36–46.
- Tanjung, N. T., & Yarshal, D. (2022). Pendidikan Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Sehat Itu Penting di Kelas V SD Negeri 108293 Perbaungan. *EdiGlobal : Jurnal Penelitian Pendidikan*, 02, 123–135.
- Wastriami, W., & Mudinillah, A. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 30–43. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i1.195>
- Wilda Agnesia Panjaitan, Ester Julinda Simarmata, Regina Sipayung, P. J. S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *BASICEDU*, 4(4), 1350–1357.
- Yuanta, F. (2017). Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2, 56–70.

