

## Pengembangan Media Interaktif untuk Mendorong Minat Belajar Siswa

Deni Eriyan<sup>1</sup>, Siti Napfiah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Matematika, IKIP Budi Utomo Malang  
e-mail: [denierian@gmail.com](mailto:denierian@gmail.com), [napfiahsiti@gmail.com](mailto:napfiahsiti@gmail.com)

### Abstract

*Students' interest in learning can be encouraged with a sense of pleasure and interest. This study aims to increase students' interest in learning with the learning media application "GaSut". Apart from being used for learning material, the "GaSut" application media can also play with learning games or quizzes so that they are not easily bored and bored. This study uses the ADDIE development method which consists of 5 stages including analysis, design, development, implementation, and evaluation. The first stage is an analysis of content needs regarding what material will be conveyed to students. The line and angle material is divided into 3 sub-chapters, understanding lines and angles, types of angles, the position of two lines, and the relationship between angles. The second stage is designing the theme that is used in the interface display and adapted to the line and angle material. The third stage is adding other features such as games, quizzes, and videos with an attractive appearance. The implementation stage or the fourth stage is adjusting to the device that the majority of students use is choosing to use an android smartphone. The ease of using this application media can encourage students to always study anywhere so that their learning interest will increase.*

**Keywords:** Application, media, interest

### Abstrak

Minat siswa terhadap pembelajaran dapat di dorong dengan rasa senang dan rasa tertarik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan media pembelajaran aplikasi "GaSut". Media aplikasi "GaSut" selain digunakan untuk belajar materi siswa juga dapat bermain dengan game atau quis pembelajaran sehingga mereka tidak gampang bosan dan jenuh. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan antara lain analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap pertama yaitu analisis kebutuhan isi mengenai materi apa yang akan di sampaikan kepada siswa. Materi garis dan sudut di bagi menjadi 3 sub bab pengertian garis dan sudut, jenis-jenis sudut, kedudukan dua garis, dan hubungan antar sudut. Tahap kedua yaitu perancangan tema yang di gunakan pada tampilan interface dan disesuaikan dengan materi garis dan sudut. Tahap ketiga yaitu menambahkan fitur-fitur lain seperti game, quis, dan video dengan tampilan yang menarik. Tahap implementasi atau tahap ke empat yaitu menyesuaikan dengan perangkat yang mayoritas di gunakan siswa yaitu memilih dengan menggunakan smartphone android. Kemudahan penggunaan media aplikasi ini dapat mendorong siswa untuk selalu belajar dimana saja sehingga minat belajarnya akan semakin meningkat.

**Kata kunci :** Aplikasi, media, minat

## **A. PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Djamaluddin,2019).Interaksi menghasilkan timbal balik antara peserta didik dengan pengajar. Menurut Zaifullaf dkk (2021), didalam kelas interaksi yang dibentuk dalam sebuah pembelajaran harus memperhatikan alat, sarana dan media yang akan dipakai. Penggunaan media pembelajaran tidak harus dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Juwariah,2013). Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan mahasiswa yang dapat merangsang untuk belajar (Lestari,2015). Penelitian ini menggunakan media pembelajaran interaktif aplikasi dengan nama “GaSut” dengan harapan dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa. Dengan adanya media aplikasi “GaSut” ini di harapkan minat belajar siswa semakin meningkat karena interaksi antara pengajar dengan siswa akan lebih mudah walaupun tidak secara tatap muka.Menurut Achru (2019), minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman.

Media pembelajaran aplikasi ini dapat juga disebut sebagai bahan ajar karena materi didalamnya tersusun secara sistematis. Magdalena dkk(2020) mengemukakan bahwa bahan ajar dapat juga diartikan sebagai segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri dan dirancang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain Kesesuaian materi dan kurikulum aplikasi ini juga di sesuaikan dengan fitur-fitur yang ada. Meskipun dengan versi terbatas tetapi fitur-fitur yang ada sudah sangat menarik. Fitur-fitur yang menarik seperti animasi,game,video dan fitur-fitur yang lain akan mendorong siswa untuk mengeksplere aplikasi lebih dalam dan secara tidak langsung mereka akan belajar dan memahami materi di dalamnya. Semakin dalam siswa mengeksplere aplikasi mereka akan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan materi apa yang ada di dalamnya sehingga rasa ingin tahu inilah yang membuat minat siswa akan semakin meningkat. Saridevita (2020) mengemukakan bahwa sikap rasa ingin tahu diperlukan siswa untuk mendorong agar siswa tertarik mempelajari dan mengali informasi dalam kegiatan belajar mengajar.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan sebuah produk aplikasi yang mudah di gunakan,praktis,dan efisien. Aplikasi “GaSut” ini digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa yang sekarang sangat bergantung dengan teknologi terutama smartphone. Siswa akan lebih mudah dalam belajar dengan menggunakan media ini karena aplikasi ini mudah diakses,dapat dibawa kemana-mana dan kapanpun mereka bisa belajar dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi. Menurut Nurrita (2018) guru haruslah memilih media yang fleksibilitas sehingga dapat digunakan dalam berbagai situasi, tahan lama, menghemat biaya dan tidak berbahaya sewaktu digunakan dalam proses pembelajaran.

Metode penelitian pengembangan aplikasi ini mengacu pada model metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations*). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyanitiningsih, 2016).Menurut (Sugihartini 2018) model ADDIE ini sering di gunakan karena memiliki tahapan yang sistematis untuk pengembangan instruksional.Tahapan model ADDIE dapat dilihat pada bagan berikut :

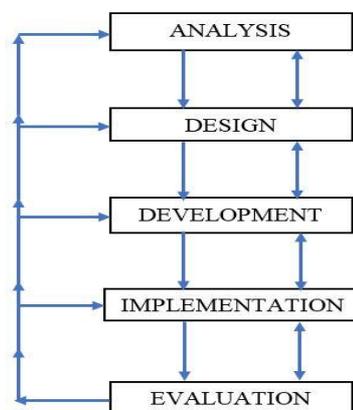


Diagram 1. Tahapan model ADDIE

### a. Tahap Analysis

Tahapan yang pertama yaitu menganalisis kebutuhan isi tentang materi apa yang sesuai dengan silabus kurikulum dan pengajaran.Kemudian tahap analisis kedua yaitu menganalisis kebutuhan pada sistem andromo,kita sesuaikan materi yang akan diajarkan dengan fitur-fitur yang terdapat di dalam system andromo.

#### b. Tahap Design

Tahap design ini merupakan tahap perancangan tema apa yang akan digunakan pada tampilan interface, dimana tema atau gambar-gambar interface harus di sesuaikan dengan materi yang di bawaakan.

#### c. Tahap Development

Tahap pengembangan ini dapat di kembangkan dengan menambahkan fitur-fitur dari aplikasi lain misalnya: wordwall, bamboozle, quizizz, youtube, dan lain-lain. Dengan menambahkan fitur dari aplikasi lain ini memudahkan pengajar untuk menyesuaikan kebutuhan apa yang dapat meningkatkan minat belajar siswa sesuai dengan kondisi siswa.

#### d. Tahap Implementation

Tahap implementasi, aplikasi di sesuaikan dengan perangkat yang dimiliki siswa apakah android atau ios dan di butuhkan jaringan internet. Karena mayoritas siswa menggunakan perangkat smartphone android maka versi yang di buat adalah aplikasi android. Aplikasi ini juga dapat di unggah kedalam playstore.

#### e. Tahap Evaluation

Tahap evaluasi ini di gunakan untuk mengetahui apakah dengan menggunakan aplikasi pembelajaran ini peningkatan minat belajar siswa sesuai dengan harapan atau tidak. Menurut Trisiana dan Wartoyo (2016), evaluasi merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Untuk tahap evaluasi pada aplikasi ini di gunakan evaluasi formatif dengan mengumpulkan penilaian atau angket siswa. Evaluasi dilanjutkan dengan perbaikan pada aplikasi, tetapi pada penelitian ini belum sampai pada tahap perbaikan dikarenakan keterbatasan waktu.

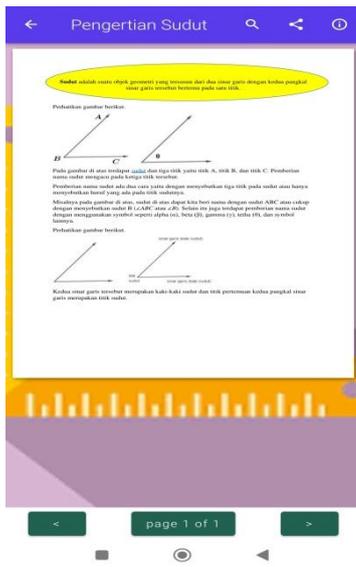
### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Aktivitas yang bisa di lakukan pada aplikasi pembelajaran GaSut ada dua yaitu, pertama yang dapat dilakukan oleh siswa seperti memahami materi, belajar dengan bermain game, memahami video pembelajaran materi, dan absensi. Sedangkan yang kedua dapat dilakukan oleh pengajar yaitu memantau kehadiran siswa dari absensi google form, melakukan evaluasi dari nilai yang diperoleh pada game atau kuis. Adapun tampilan home pada aplikasi GaSut dapat dilihat pada Gambar 1.

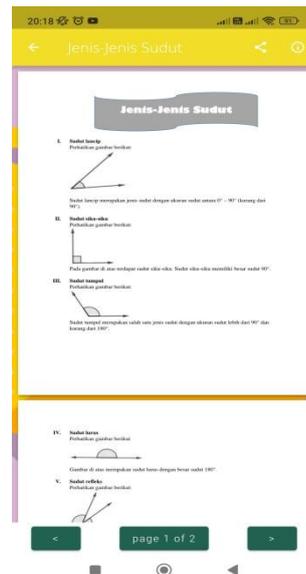


**Gambar 1.**Tampilan Home atau Menu Utama

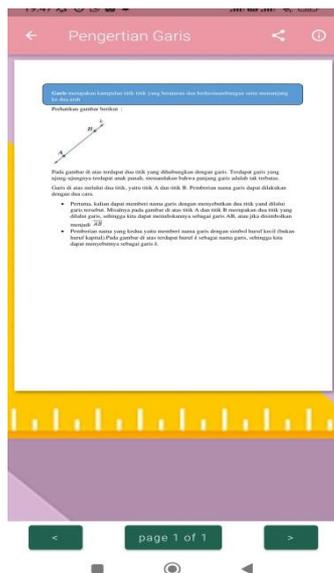
Terdapat 10 menu yang dapat di akses pada aplikasi ini antara lain: pengertian sudut,jenis-jenis sudut,pengertian garis,kedudukan dua garis,hubungan antar sudut,video penjelasan garis dan sudut,game kereta garis dan sudut,game pesawat garis dan sudut, quis garis dan sudut,dan absensi kelas. Secara lebih rinci media disajikan berikut ini: Siswa dapat mengakses materi terlebih dahulu yaitu tentang pengertian (Gambar 2), kemudian lanjut ke menu jenis-jenis sudut (Gambar 3), setelah pengertian sudut dan jenis-jenisnya makan lanjut ke menu pengertian garis (Gambar 4), kedudukan dua garis (Gambar 5), menu hubungan antar sudut (Gambar 6), jika siswa kurang memahami materi dengan hanya membaca,siswa dapat juga mengakses video pembelajaran pada menu video penjelasan garis dan sudut (Gambar 7), dan setelah siswa memahami materi, siswa dapat bermain dan belajar dengan permainan edukasi pada menu game kereta garis dan sudut, game pesawat garis dan sudut, quis garis dan sudut (gambar 8). Selain bermain dan belajar game ini juga bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran dengan melihat berapa poin atau skor yang di dapatkan.



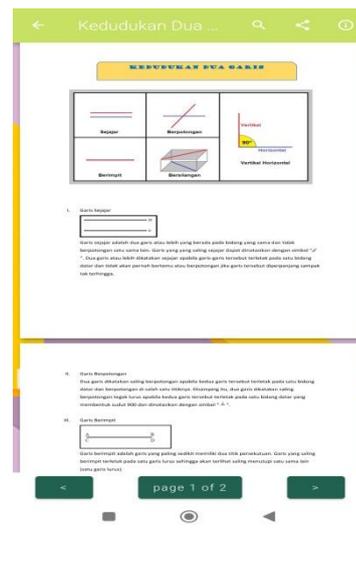
Gambar 2. Menu Pengertian Sudut



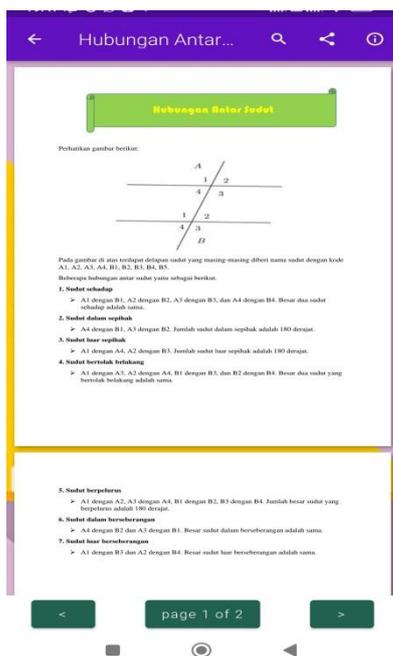
Gambar 3. Menu Jenis-Jenis Sudut



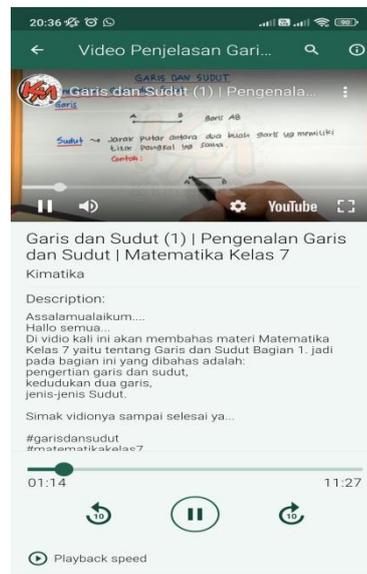
Gambar 4. Menu Pengertian Garis



Gambar 5. Menu Kedudukan Dua Garis



Gambar 6. Menu Hubungan Antar Sudut



Gambar 7. Menu Video Pembelajaran



Gambar 8. Tampilan Game dan Quiss

Media aplikasi ini sudah di validasi oleh ahli media dan ahli materi serta menindak lanjuti saran dari ahli dengan menambahkan beberapa fitur yang menarik guna meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. Total penilaian ahli media dari semua indikator adalah 33 dan rata-rata penilaian 4,7.

Sedangkan Total penilaian ahli materi dari semua indikator adalah 27 dan rata-rata penilaian 4,5. Berikut adalah validasi dari beberapa ahli :

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI "Belajar GaSut"  
 PENILAIAN OLEH AHLI MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI "Belajar GaSut"

Satuan Pendidikan : SMP  
 Kelas : VII  
 Materi Pelajaran : Matematika  
 Materi Pokok : Garis dan Sudut

1. Berikan tanda centang(✓) pada kolom penilaian sesuai dengan aspek dan skala yang di berikan  
 2. Berilah penilaian 1,2,3,4 atau 5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria berikut: 5=sangat baik, 4=baik, 3=cukup baik, 2= kurang baik, 1=tidak baik

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Rekayasa Media	Kefektifan dalam penggunaan				✓	
		Usabilitas (mudah digunakan)					✓
		Kemenarikan media				✓	
2	Komunikasi visual	Komunikatif (Bahasa mudah dipahami)					✓
		Kreatif dan inovatif					✓
		Kesesuaian gambar yang mendukung materi					✓
3	Desain grafis	Variasi menu untuk meningkatkan minat siswa					✓

Komentar /saran :  
 Sebaiknya pada bagian materi, font atau penataan kata di buat lebih menarik agar dapat menarik minat siswa.....  
 .....

**Gambar 9. Validasi Ahli Media**

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI "Belajar GaSut"  
 "PENILAIAN OLEH AHLI MATERI PEMBELAJARAN APLIKASI Belajar GaSut"

Satuan Pendidikan : SMP  
 Kelas : VII  
 Materi Pelajaran : Matematika  
 Materi Pokok : Garis dan Sudut

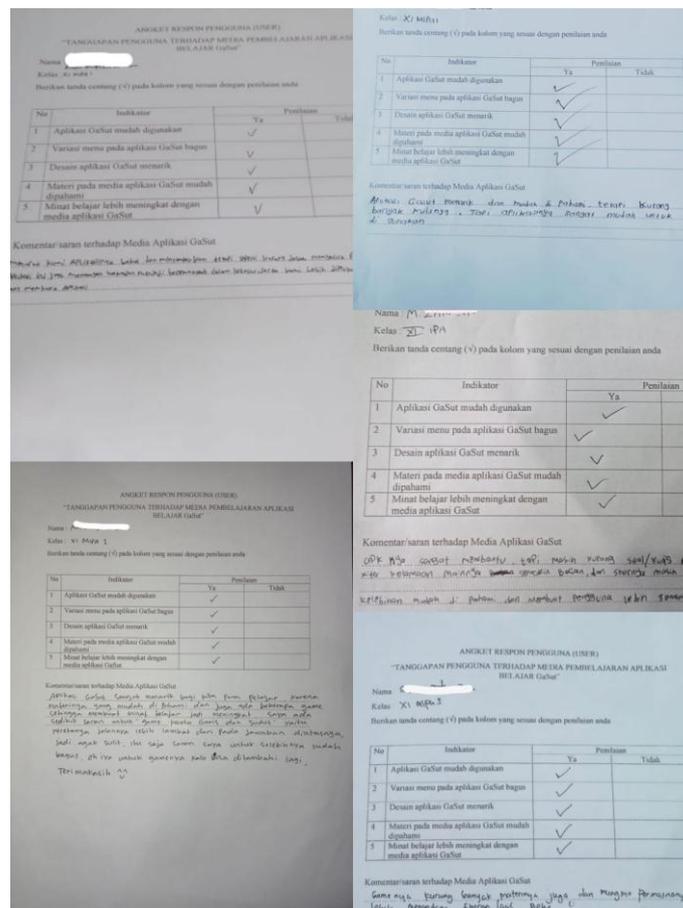
1. Berikan tanda centang(✓) pada kolom penilaian sesuai dengan aspek dan skala yang di berikan  
 2. Berilah penilaian 1,2,3,4 atau 5 untuk masing-masing indikator dengan kriteria berikut: 5=sangat baik, 4=baik, 3=cukup baik, 2= kurang baik, 1=tidak baik

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					✓
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
		Materi mudah untuk dipahami				✓	
2	Rakayasa media	Kemudahan dalam pengolahan				✓	
		Kemudahan dalam penggunaan					✓
3	Minat Belajar	Meningkatkan minat terhadap materi pembelajaran					✓

Komentar /saran :  
 Sebaiknya pada materi di berikan ilustrasi gambar agar siswa lebih mudah memahami.....  
 .....

Gambar 10. Validasi Ahli Materi

Setelah dilakukan validasi oleh beberapa ahli, aplikasi ini juga di ujicoba kepada siswa. Berikut adalah lembar angket siswa atau responden setelah mencoba aplikasi :



Gambar 11. Angket Beberapa Responden

## D. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan media pembelajaran aplikasi “GaSut”. Media aplikasi “GaSut” selain digunakan untuk belajar materi siswa juga dapat bermain dengan game atau quis pembelajaran sehingga mereka tidak gampang bosan dan jenuh. Kemudahan penggunaan media aplikasi ini dapat mendorong siswa untuk selalu belajar dimana saja

sehingga minat belajarnya akan semakin meningkat. Media aplikasi pembelajaran ini sudah dinyatakan valid yang layak digunakan dalam pembelajaran serta media ini dapat mendorong minat belajar siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Achru, Andi P. (2019). Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, 3(2).
- Djamaluddin, Ahdar dan Wardana (2014). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV Kaaffah Learning Center. Sulawesi Selatan
- Juwairiah. (2013). Alat Peraga Dan Media Pembelajaran Kimia. *Jurnal Alat Peraga dan Media*, 4(1).
- Lestari, Ambar Sri. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif Pada E-Learning Dengan Multimedia Design Model*. Yayasan Pendidikan Yatalatop Islamic School. Bogor
- Magdalena, Ina, Tini Sundari, Silvi Nurkamilah, Nasrullah, dan Dinda Ayu Amalia. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311-326
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1).
- Saridevita, Alviani, Sagita Destiyantari, Akmal Asshiddiq, dan Dian Andriani Suherdi. (2020). Mengidentifikasi Rasa Ingin Tahu Siswa Terhadap Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 75-82
- Sugihartini, Nyoman dan Kadek Yudiana. (2018). ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2).
- Trisiana, Anita dan Wartoyo. (2016). Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Addie Model Untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa Di Universitas Slamet Riyadi Surakarta. *Jurnal PKn Progresif*, Vol. 11.
- Zaifullah, Hairuddin Cikka, M. Iksan Kahar. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Interaksi Dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik Dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 9-18.