

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Azhar Arsyad, 2006:3). Menurut Suranto (2005:18) media ialah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan. Sedangkan menurut Sutirman (2013:15) media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sadiman (1996:6) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sementara itu, menurut Sukiman (2012:29) yang dimaksud dengan media adalah: segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta

didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Hujair AH Sanaky (2013:4) media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pelajaran dengan tujuan agar merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan penggunaan media pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Adanya media diharapkan proses pembelajaran akan lebih mudah bagi peserta didik, karena media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar, selain itu media juga dapat memberikan motivasi bagi peserta didik untuk belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran memiliki banyak fungsi. Menurut Levie & Lentz dalam Hujair A.H Sanaky (2013:7) fungsi media pembelajaran, yaitu:

- 1) Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta

didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran, itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar yang diproyeksikan melalui LCD dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

- 2) Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambing dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Fungsi media pembelajaran menurut Suwardi (2007:76) dalam bukunya Manajemen Pembelajaran diantaranya:

1) Media sebagai sumber belajar

Media sebagai sumber belajar maksudnya media yang digunakan oleh guru dapat berfungsi sebagai tempat dimana bahan pembelajaran itu berada. Wujud media pembelajaran sebagai sumber belajar dapat berupa manusia, benda, peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh bahan pembelajarannya.

2) Media sebagai alat bantu

Media sebagai alat bantu maksudnya media mempunyai fungsi untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi lebih menarik. Dengan bantuan media pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

c. Macam-macam Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa macam. Menurut Arief S. Sadiman, dkk (1996: 28) jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar yaitu:

1) Media grafis Media grafis termasuk dalam media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan

yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Beberapa jenis media grafis yaitu: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta, globe, papan flanel, dan papan buletin.

- 2) Media audio Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambing-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Ada beberapa jenis media audio, antara lain: radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium.
- 3) Media proyeksi diam Mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain: film bingkai, film rangkai, overhead proyektor, dan proyektor opaque.

Menurut Azhar Arsyad (2006:29) berdasarkan perkembangan teknologi, “media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer”.

Media hasil teknologi cetak adalah media yang menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis. Media cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Media audio visual adalah media yang menghasilkan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan

pesan-pesan audio dan visual. Media audio visual ini meliputi film, video, televisi. Media berbasis komputer merupakan media yang menghasilkan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis microprosesor. Perbedaan media ini dengan media yang lain adalah karena informasi yang disampaikan disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan. Pada dasarnya media berbasis komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada peserta didik. Berbagai jenis aplikasi dalam pembelajaran ini sering disebut sebagai computer assisted instruction (pembelajaran dengan bantuan komputer). Media cetak dan komputer adalah media untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan jenis ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan hebat seperti hardisk yang besar, monitor yang beresolusi tinggi, dan sistem audio. Media ini sering disebut media interaktif, karena pengajaran dibantu dengan komputer seperti interaktif video.

Sedangkan menurut Suranto (2005:122) berdasarkan bentuknya media komunikasi dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) Media cetak, ialah segala barang cetak yang dipergunakan sebagai sarana penyampaian pesan seperti surat kabar, leaflet, brosur, bulletin, dan sebagainya.

- 2) Media visual, atau media pandang artinya untuk menerima pesan yang disampaikan menggunakan indera penglihatan. Misalnya film, televisi, lukisan, foto, pameran, dan lain-lain.
- 3) Media audio, untuk menerima pesan yang disampaikan digunakan indera pendengaran, seperti radio, telepon, taperecorder, dan sebagainya.
- 4) Media audio-visual, ialah media komunikasi yang dapat dilihat sekaligus didengar, jadi untuk dapat mengakses informasi yang disampaikan, digunakan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus, termasuk jenis ini adalah televisi dan film.

Selain itu, beberapa macam media pengajaran menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2002:3) adalah:

Pertama, media grafis atau sering disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.

Kedua, media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dan lainlain.

Ketiga, media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP, dan lain-lain.

Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dibagi menjadi dua jenis media, yaitu media

pembelajaran dalam bentuk elektronik dan media pembelajaran dalam bentuk non elektronik.

2. Android

a. Definisi Android

Sugeng Purwantoro, Heni Rahmawati dan Achmad Tharmizi (2013: 177) mengatakan “*Android* merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan) yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi inti”. *Android* menurut Satyaputra dan Aritonang (2014: 2) adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara piranti (*device*) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device*-nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*.

b. Sejarah Android

Stephanus (2011:2) *Android* merupakan sistem operasi yang dikembangkan untuk perangkat mobile berbasis *Linux*. Pada awalnya sistem operasi ini dikembangkan oleh *Android Inc.* pada tahun 2003 yang kemudian dibeli oleh Google pada tahun 2005. Eueung (2012:2) Google memprakarsai dan memimpin konsorsium *OpenHandset Alliane* (OHA) yang salah satu misi utamanya adalah pengembangan platform *Android*. OHA merupakan aliansi bisnis yang beranggotakan lebih dari 80

perusahaan. Tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan standar terbuka untuk perangkat bergerak. Anggotanya antara lain *Google, HT, Sony, Dell, Intel, Motorola, Qualcomm*, dan lain-lain.

c. **Komponen Aplikasi Android**

Menurut Arif Akbarul Huda (2013: 4-5) komponen aplikasi merupakan bagian penting dari sebuah Android. Setiap komponen mempunyai fungsi yang berbeda, dan antara komponen satu dengan yang lainnya bersifat saling berhubungan. Berikut ini komponen aplikasi yang harus diketahui, yaitu:

- 1) *Activities*. Activity merupakan satu halaman antarmuka yang bisa digunakan oleh user untuk berinteraksi dengan aplikasi. Biasanya dalam satu activity terdapat *button, spinner, list view, edit text*, dan sebagainya. Satu aplikasi dalam Android dapat terdiri atas lebih dari satu activity.
- 2) *Services*. Services merupakan komponen aplikasi yang dapat berjalan secara background, misalnya digunakan untuk memuat data dari server database. Selain itu, aplikasi pemutar musik atau radio juga memanfaatkan servis supaya aplikasinya bisa tetap berjalan meskipun pengguna melakukan aktivitas dengan aplikasi lain.
- 3) *Contact Provider*. Komponen ini digunakan untuk mengelola data sebuah aplikasi, misalnya kontak telepon. Siapapun bisa membuat aplikasi Android dan dapat mengakses kontak yang tersimpan pada

sistem Android. Oleh karena itu, agar dapat mengakses kontak, user memerlukan komponen contact provider.

- 4) *Broadcast Receiver*. Fungsi komponen ini sama seperti bahasa terjemahannya yaitu penerima pesan. Kasus baterai lemah merupakan kasus yang sering dialami handphone Android. Sistem Android dirancang untuk menyampaikan “pengumuman” secara otomatis jika baterai habis. Apabila aplikasi yang dibuat dilengkapi dengan komponen broadcast receiver, maka user dapat mengambil tindakan menyimpan kemudian menutup aplikasi atau tindakan yang lain.

d. Fitur-fitur Android

Android adalah sistem operasi gratis dan bisa dicostumize dengan mengkonfigurasi hardware dan software. Menurut Lee (2011: 3), Android memiliki beberapa fitur di bawah ini:

- a. Storage, menggunakan SQLite, relational database.
- b. Connectivity, supports GSM/EDGE, IDEN, CDMA, EV-DO, UMTS, Bluetooth, WiFi, LTE, dan WiMax.
- c. Messaging, supports SMS dan MMS.
- d. Web browser, didasarkan pada open-source WebKit bersama dengan Chrome’s V8 JavaScript engine.
- e. Media support, termasuk H.263, H.264, MPEG-4 SP, AMR, AMR-WB, AAC, HE-AAC, MIDI, Ogg Vorbis, WAV, JPEG, PNG, GIF, dan BMP.

- f. Hardware support, akselerasi sensor, kamera, digital kompas, proximity sensor, dan GPS.
- g. Multi-touch
- h. Multi-tasking
- i. Flash support
- j. Tathering, support sharing koneksi internet.

3. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android

Media pembelajaran berbasis aplikasi android merupakan suatu yang baru dalam dunia pendidikan, media pembelajaran ini biasanya sudah berbentuk sebuah aplikasi pendidikan ataupun aplikasi yang memuat materi dan bahan belajar. Produk aplikasi tersebut dapat diunduh pada smartphone dan gadget yang bersistem operasi android, biasanya sudah tersedia di google play ataupun play store. Pada dasarnya media pembelajaran berbasis aplikasi android adalah suatu pruduk media pembelajaran berbentuk sebuah aplikasi yang dapat diunduh atau didownload dismartphone berbasis android.

Aplikasi android merupakan suatu media yang tergolong dalam media pembelajaran bentuk elektronik, karena produk aplikasi android tersebut dijalankan pada smartphone dan gadget bersistem operasi android. Yang mana smartphone dan gadget tersebut termasuk salah satu teknologi komunikasi. Atas dasar tersebutlah media pembelajaran berbasis aplikasi android dikatakan sebagai media elektronik.

a. Smartphone dan Gadget Sebagai Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi sangat pesat salah satunya perkembanganteknologi dibidang komunikasi yaitu perkembangan handphone pintar atau yang sering dikenal dengan smartphone. Smartphone sendiri telah digunakan di berbagai sektor kehidupan manusia dan hadirnya smartphone tersebut dapat dirasakan di berbagai bidang salah satunya yaitu bidang pendidikan.

Penggunaan smartphone ataupun gadget mungkin merupakan sesuatu yang baru dalam dunia pendidikan. Namun, jika dilihat penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran sangatlah baik, karena peserta didik akan lebih mudah mencari-materi pelajaran yang dibutuhkan dan dapat juga memberi kesempatan dan kebebasan kepada peserta didik untuk mengakses materi pelajaran secara luas lebih luas yang mungkin saja materi tersebut belum pernah diajarkan oleh pendidik. Penggunaan semartphone sebagai media pembelajaran juga akan memberikan pengalaman yang baru bagi peserta didik dan penggunaan smatrphone sebagai media pembelajaran akan lebih memudahkan peserta didik dalam belajar, karena bentuknya yang simpel aksesnya yang luas sehingga smartpohone mudah digunakan kapan saja dan dimana saja.

b. Aplikasi Android Sebagai media pembelajaran

Penggunaan aplikasi android sebagai media pembelajaran adalah sesuatu yang menarik dan baru dalam dunia pendidikan, aplikasi android

telah memberi warna baru dalam perkembangan media pembelajaran. Penggunaan aplikasi ini membuat media pembelajaran semakin menarik dan beragam. Namun, penggunaan aplikasi android sebagai media pembelajaran tidak hanya dinilai satu sisi. Aplikasi android harus mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik dan harus mampu merangsang peserta didik untuk selalu mengingat apa yang sudah dipelajari serta mampu memberi rangsangan belajar bagi peserta didik. Dengan demikian, penggunaan aplikasi android sebagai media pembelajaran harus memenuhi beberapa kriteria.

Thorn. W dalam buku Hujair A.H Sanaky (2013:208), mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif, yaitu:

- 1) Kemudahan navigasi, artinya sebuah program media harus dirancang sesederhana, serapi, dan seindah mungkin
- 2) Ada kandungan kognisi,
- 3) Pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria diatas adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program itu telah memenuhi kebutuhan pembelajaran si pembelajar atau belum.
- 4) Integrasi media, yaitu media itu harus bisa mengintegrasikan aspek tujuan pembelajaran, materi yang harus dipelajari, metode artinya variasi metode yang digunakan dan kemampuan si pembelajar.
- 5) Untuk menarik minat pembelajar, program media harus mempelajari tampilan yang artistik dan tak lupa estetika juga merupakan kriteria.

- 6) Fungsi secara keseluruhan, artinya program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar (tujuan pembelajaran), sehingga pada waktu selesai menjalankan sebuah program (belajar) dia akan merasa telah belajar sesuatu dengan nyaman dan menyenangkan.

c. Mobile Learning Sebagai Konsep Media berbasis Aplikasi

Ally (2009:1) menjelaskan *mobile learning* adalah pembelajaran melalui teknologi mobile wireless yang memungkinkan setiap orang untuk mengakses informasi dan materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja. Peserta didik dapat mengatur sendiri kapan dia mau belajar dan dari mana saja sumber belajar yang ia inginkan. Sehingga manusia mempunyai hak untuk mengakses materi pelajaran dan informasi untuk meningkatkan kualitas hidup mereka terlepas dari mana mereka tinggal, status mereka dan budaya mereka.

Darmawan (2012:15) menjelaskan *mobile learning* adalah salah satu alternatif bahwa layanan pembelajaran dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja. *Mobile learning* didasari alasan bahwa pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Mempunyai cakupan yang luas karena menggunakan jaringan selular komersial. Dapat diintegrasikan dengan berbagai sistem e-learning, sistem akademik dan sistem layanan pesan instan.

Mobile Learning dalam konteks saat ini adalah kemampuan yang diberikan kepada seseorang untuk menggunakan teknologi jaringan mobile untuk mengakses informasi yang relevan atau menyimpan informasi baru terlepas dari lokasi fisiknya. Secara teknis dapat dikatakan pembelajaran secara pribadi yang menghubungkan pelajar dengan komputasi awan menggunakan perangkat mobile. Mobile learning kebalikan dari pembelajaran yang terjadi di kelas tradisional di mana pelajar hanya duduk, bergerak, memperhatikan guru yang berdiri di depan kelas, Woodill (2010:31).

Melalui *mobile learning* peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dan informasi dari mana saja dan kapan saja. Peserta didik tidak perlu menunggu waktu tertentu untuk belajar atau pergi ke tempat tertentu untuk belajar. Mereka dapat menggunakan teknologi mobile wireless untuk keperluan belajar mereka baik formal maupun informal.

Darmawan (2012:15) menjelaskan perkembangan *mobile learning* dilatar belakangi oleh penetrasi perangkat mobile yang sangat cepat. Jumlah perangkat mobile lebih banyak daripada PC. Perangkat mobile lebih mudah dioperasikan daripada PC. Perangkat mobile dapat digunakan sebagai media belajar.

Mobile learning cenderung diartikan sebagai kondisi dimana siswa dapat belajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Dalam konteks saat ini mobile learning adalah pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan perangkat mobile dan jaringan mobile. Jadi mobile

learning adalah pembelajaran dengan menggunakan perangkat mobile dan jaringan mobile sehingga siswa dapat mengakses materi pembelajaran di mana saja dan kapan saja.

Woodil (2010:33) menjelaskan ekosistem *mobile learning* terdiri dari berbagai jenis perangkat yang terkoneksi dengan berbagai jenis jaringan, seperti:

- a. Mobile Phone
- b. Personal digital assistants (PDA)
- c. Smartphone
- d. Notebook and netbook computers
- e. Tablet device and computer
- f. Digital camera
- g. Portable media player
- h. Game console and portable game device
- i. Audience response systems
- j. Universal Serial Bus (USB) storage device
- k. Other mobile learning device in development include: barcode, Biofeedback, Digital ink and paper, Digital pens, etc.

Sedangkan Attewell at.al (2009:2) menjelaskan teknologi yang digunakan untuk mobile learning adalah teknologi genggam seperti *personal digital assitans (PDAs), mobile phone, smartphone, MP3 and MP4 player, multimedia pleyer portabel yang lain, konsole game, ultramobile PC, mini notebook atau netbook, GPS* dan lain-lain.

Dari berbagai perangkat yang digunakan untuk mobile learning salah satunya adalah smartphone. Woodil (2010:36) menjelaskan smartphone berkembang saat telepon selular semakin kecil dan mempunyai lebih banyak fitur dan kegunaan. Pager yang populer pada 1980an berkembang menjadi telepon selular. Telepon selular pada generasi kedua mempunyai fitur yang sangat sederhana seperti telepon dan sms serta beberapa kegiatan sederhana seperti permainan dan alat sederhana seperti kalkulator dan stopwatch. Dalam perkembangannya banyak fitur yang dimasukkan ke dalam telepon selular seperti fitur-fitur yang terdapat pada PDA. Kemudian diperkenalkan telepon tipe baru yang dikenal dengan smartphone. Saat ini smartphone mempunyai berbagai fungsi seperti pada laptop yang memungkinkan mengakses internet, dokumen, gambar, video serta berbagai jenis aplikasi yang dapat memudahkan pekerjaan.. *Smartphone* biasanya mempunyai miniatur keyboard QWERTY atau keyboard virtual pada layar sentuh. Smartphone saat ini dipandang sebagai salah satu platform yang paling cocok digunakan untuk *mobile learning*.

B. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

a. Pengertian Minat

Menurut Slameto (2003:180), “minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan”.

Menurut Ahmadi (2009: 148) “Minat adalah sikap jiwa orang seorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat”

Sardiman (2012: 76) berpendapat bahwa minat dapat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri.

Abdur Rahman (2004: 263) Minat juga dapat diartikan sebagai suatu keendrungan untuk memberikan perhatian dalam bertindak terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang. Dalam batasan tersebut terkandung suatu pengertian bahwa di dalam minat ada pemusatan perhatian subjek, ada usaha (untuk mendekati, mengetahui, memiliki, menguasai, dan berhubungan) dari subjek yang dilakukan dengan perasaan senang, ada daya penarik dari objek

b. Pengertian Belajar

Agus Suprijono (2009: 9) Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi individu lingkungannya. Belajar juga merupakan proses mendapatkan pengetahuan.

Djamarah dan Aswan (2002:11) belajar sebagai proses perubahan tingkah laku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan

kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap; bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasikan pengalaman belajar, mengolah kegiatan belajar mengajar, menilai proses dan hasil belajar, kesemuanya termasuk dalam cakupan tanggung jawab. Jadi, hakikat belajar adalah perubahan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah keinginan, kemauan dan dorongan untuk melakukan aktivitas belajar.

2. Aspek Minat

Menurut (Taufani, 2008:39) Aspek minat terdiri atas aspek kognitif dan aspek afektif. Aspek kognitif berupa konsep positif terhadap suatu objek dan berpusat pada manfaat dari objek tersebut. Aspek afektif tampak rasa suka atau tidak senang terhadap objek tersebut.

Sedangkan menurut (Herlina 2010:20), bahwa aspek untuk mengetahui berapa besar minat belajar siswa, dapat diukur melalui:

- 1) *Perasaan senang atau kesukaan*, pada umumnya individu yang suka pada sesuatu disebabkan karena adanya minat. biasanya apa yang paling disukai mudah sekali untuk diingat. Sama halnya dengan siswa yang berminat pada suatu mata pelajaran tertentu akan menyukai pelajaran itu. Kesukaan ini tampak dari kegairahan dan inisiatifnya dalam mengikuti pelajaran tersebut. Kegairahan dan inisiatif ini dapat

diwujudkan dengan berbagai usaha yang dilakukan untuk menguasai ilmu pengetahuan yang terdapat dalam mata pelajaran tersebut dan tidak merasa lelah dan putus asa dalam mengembangkan pengetahuan dan selalu bersemangat, serta bergembira dalam mengerjakan tugas ataupun soal yang berkaitan dengan pelajaran yang diberikan guru di sekolah.

- 2) *Ketertarikan*, seringkali dijumpai beberapa siswa yang merespon dan memberikan reaksi terhadap apa yang disampaikan guru pada saat proses belajar mengajar di kelas. Tanggapan yang diberikan menunjukkan apa yang disampaikan guru tersebut menarik
- 3) *perhatiannya*, sehingga timbul rasa ingin tahu yang besar. Perhatian, semua siswa yang mempunyai minat terhadap pelajaran tertentu akan cenderung memberikan perhatian yang besar terhadap pelajaran itu. Melalui perhatiannya yang besar ini, seorang siswa akan mudah memahami inti dari pelajaran tersebut.
- 4) *Keterlibatan* yakni keterlibatan, keuletan, dan kerja keras yang tampak melalui diri siswa menunjukkan bahwa siswa tersebut ada keterlibatannya dalam belajar di mana siswa selalu belajar lebih giat, berusaha menemukan hal-hal yang baru yang berkaitan dengan pelajaran yang diberikan guru di sekolah. Dengan demikian, siswa akan memiliki keinginan untuk memperluas pengetahuan, mengembangkan diri, memperoleh kepercayaan diri, dan memiliki rasa ingin tahu.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat

Menurut Taufani (2008:38), ada tiga faktor yang mendasari timbulnya minat yaitu:

- 1) Faktor dorongan dalam, yaitu dorongan dari individu itu sendiri, sehingga timbul minat untuk melakukan aktivitas atau tindakan tertentu untuk memenuhinya. Misalnya, dorongan untuk belajar dan menimbulkan minat untuk belajar.
- 2) Faktor motivasi sosial, yaitu faktor untuk melakukan suatu aktivitas agar dapat diterima dan diakui oleh lingkungannya. Minat ini merupakan semacam kompromi pihak individu dengan lingkungan sosialnya. Misalnya, minat pada studi karena ingin mendapatkan penghargaan dari orangtuanya.
- 3) Faktor emosional, yakni minat erat hubungannya dengan emosi karena faktor emosional selalu menyertai seseorang dalam berhubungan dengan objek minatnya. Kesuksesan seseorang pada suatu aktivitas disebabkan karena aktivitas tersebut menimbulkan perasaan suka atau puas, sedangkan kegagalan akan menimbulkan perasaan tidak senang dan mengurangi minat seseorang terhadap kegiatan yang bersangkutan.