# **BAB II**

# **TINJAUAN PUSTAKA**

## Media Pembelajaran

### Pengertian Media Pembelajaran

 Kata media pembelajaran dibagi menjadi dua suku kata yaitu media dan pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad (2018) dalam (Nasution, 2020) media adalah suatu perantara yang dapat menyampaikan pesan dari sumber pesan (*message resource*) kepada penerima pesan (*message receive*) sehingga terjadi interaksi yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan si penerima pesan (*message receive*). Menurut (Silmi & Hamid, 2023) media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi yang hendak disampaikan oleh sumber informasi. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media adalah alat perantara dalam menyampaikan informasi yang hendak disampaikan kepada penerima informasi. Media sebagai alat dalam meningkatkan komunikasi dalam pembelajaran yang berlangsung. perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media juga dikatakan sebagai bentuk dan saluran yang di gunakan orang untuk menyalurkan pesan baik tercetak maupun audiovisual. Di dalam kelas media dibutuhkan dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik.

 Menurut Pane dan Darwis Dasopang (2017) dalam (Azis, 2020) pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Menurut (Harahap, Azmi, Wariono, & Nasution, April 2023) pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar, dan lingkungan untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru. Menurut (Sarumaha, Putra, & Hermawan, Januari 2024) pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan siswa dalam suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dari beberapa pendapat mengenai pembelajaran dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran dimana proses pembelajaran yang terlaksana di sekolah peserta didik mendapatkan pengetahuan dan keterampilan.

 Beberapa pendapat di atas memberikan gambaran bahwa media pembelajaran (sumber belajar) sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan jadi pesan yang dimaksud adalah materi pembelajaran. dari pengirim ke penerima atau dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasan, perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Media pendidikan atau media pembelajaran tumbuh dan berkembang sejalannya dengan perkembangan teknologi pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu atau komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional dilingkungan sekolah yang dapat merangsang peserta didik untuk tertarik atau suka belajar sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

### Klasifikasi Media Pembelajaran

 Media pembelajaran mempunyai klasifikasi. Klasifikasi digunakan untuk dapat mengetahui pengelompokan dari media pembelajaran. Menurut (Silahuddin, 2022) media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam kategori yaitu:

1. Audio: media pembelajaran audio merupakan media pembelajaran melalui suara dalam penggunaannya. Di mana peserta didik mendengar suara di dalam pelajaran. contohnya adalah Kaset audio, siaran radio, CD, telepon, MP3.
2. Cetak: media pembelajaran berbentuk cetak ini pembelajarannya tidak menggunakan teknologi tertentu dalam penggunaannya. Contohnya berupa: buku pelajaran, modul, brosur, *leaftlet*, gambar, foto.
3. Audiovisual: media pembelajaran audio visual adalah media pembelajaran penggabungan antara media suara dan bergambar. Contohnya berupa kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis misalnya, video animasi.
4. Proyeksi visual diam: media pembelajaran proyeksi visual diam dapat berupa kumpulan gambar atau foto. Misalnya *slide* pada *power point***.**
5. Proyeksi audio visual diam: media pembelajaran proyeksi audio visual diam adalah media yang menampilkan suara dan gambar atau foto diam. Misalnya *over ears transparent* atau *slide* bersuara.
6. Visual gerak: media pembelajaran visual gerak adalah media yang hanya menggunakan gambar atau foto tanpa ada suara. Misalnya, film bisu.
7. Audio visual gerak: media pembelajaran ini adalah media yang menggunakan gambar yang bergerak dan juga menggunakan suara di dalam media tersebut. Misalnya: video/ *vcd*/ televisi
8. Objek fisik: media pembelajaran ini adalah media yang menggunakan objek secara nyata dan dapat disentuh. Misalnya benda nyata, model.
9. Manusia dan lingkungan: media pembelajaran ini adalah media yang menggunakan manusia dan lingkungan dalam penggunaan di dalam kelas.
10. Komputer atau laptop. Media pembelajaran ini menggunakan komputer sebagai tempat media yang ingin diajarkan.

 Berdasarkan pendapat tersebut terdapat klasifikasi media pembelajaran peneliti menggunakan laptop untuk dapat mendukung dari penelitian yang diangkat. Penelitian ini juga memanfaatkan laptop dalam mengaplikasikan media pembelajaran di dalam kelas.

### Fungsi Media Pembelajaran

 Dalam proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju ke penerima (siswa). Fungsi media dianggap baik saat pesan tersebut tersampaikan sesuai dengan esensi pesan. karakter pesan atau informasi beragam sehingga di perlukan memilih media yang relevan untuk membantu tersalurnya pesan degan benar. Berikut ini fungsi media pembelajaran menurut Wina Sanjaya dalam (Kaniawati, Mardani, Lestari, Nurmilah, & Setiawan, Maret 2023) yaitu:

1. Fungsi komunikatif

 Dalam fungsi komunikatif ini memudahkan pembelajaran dalam penyampaian materi baik peserta didik maupun pendidik dengan menyampaikan kata demi kata (variabel).

1. Fungsi Motivasi

 Dalam fungsi motivasi ini adalah sebagai bentuk meningkatkan semangat belajar siswa dalam memahami pembelajaran.

1. Fungsi kebermaknaan

 Dalam fungsi ini upaya untuk peningkatan peserta didik dalam pembelajaran tidak hanya pada penyampaian guru akan tetapi mendapatkan informasi terbaru dan dapat kemampuan menganalisis.

1. Fungsi penyamaan persepsi

 Pada fungsi ini sebagai menyamakan setiap pandangan peserta didik terhadap informasi yang mereka dapat dalam penyampaian materi yang dibawa oleh guru.

1. Fungsi individual

 Dengan ini semua peserta didik memiliki latar belakang yang berbeda dari mulai pengalaman, cara belajar, kemampuan dalam belajar. Oleh sebab itu media pembelajaran dapat membantu dan melayani peserta didik dalam cara belajarnya.

Menurut wahid (2018) dalam pada segi sejarah terdapat dua fungsi media pendidikan (yang disebut sebagai media pembelajaran) yaitu: pertama, fungsi AVA (Audio Visual *Aids* atau *Teaching Aids*) yang berfungsi untuk dapat memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Di mana pada fungsi ini guru membuat alat bantu dengan menggunakan benda konkret dalam menyajikan sebuah pembelajaran yang terjadi saat proses belajar mengajar berlangsung. Sehingga peserta didik dapat memahami yang disampaikan guru. Kedua fungsi komunikasi, Fungsinya adalah menulis dan membuat media (komunikasi atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Dari fungsi kedua dinyatakan sebagai sarana komunikasi dan interaktif yang dilakukan antara media dengan peserta didik sebagai sumber belajar yang penting untuk dapat memberikan pengetahuan, menyajikan dan merangsang peserta didik.

 Dari berbagi pendapat di atas, maka dapat disimpulkan media pembelajaran berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam pikiran ataupun mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan semua siswa.

### Manfaat Media Pembelajaran

 Media pembelajaran memiliki manfaat bagi guru dan peserta didik. Media dalam pembelajaran mempunyai manfaat untuk dapat memperbaiki kualitas dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Menurut Rasagama (2020) dalam (Yudha & Sundari, Desember 2021) menyatakan terdapat beberapa manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu antara lain motivasi belajar peserta didik akan tumbuh dengan pembelajaran yang lebih menarik perhatian, memungkinkan peserta didik lebih memahami maknanya dan menguasai bahan pembelajaran serta dapat mencapai tujuan pembelajaran, peserta didik juga tidak bosan dan selain itu guru tidak kehabisan tenaga dengan adanya metode mengajar yang bervariasi dan tidak semata-mata komunikasi verbal oleh guru, peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar dan beraktivitas misalnya seperti mengamati, mempraktikkan, mendemonstrasikan, memerankan dan sebagainya. Berikutnya menurut (ely dalam Mahnum, 2012:27) dalam (Istiqlal, September 2018) manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

(1). Meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar *(rate of learning*),

(2). Memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual,

(3). Memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah,

(4). Pengajaran dapat dilakukan secara mantap,

(5). Meningkatkan terwujudnya kedekatan belajar (*immediacy learning*),

(6). Memberikan penyajian pendidikan lebih luas.

 Dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah untuk pertama, memudahkan guru dalam mengaplikasikan dan menyalurkan informasi pendidikan yang lebih luas kepada peserta didik. Kedua, manfaat kepada peserta didik yaitu mendapatkan pengetahuan dan meningkatkan rasa ingin tahu, kemampuan dalam pembelajaran.

##  Media Pembelajaran Berbasis IT

### Pengertian Media Pembelajaran Berbasis IT

 Penggunaan media pembelajaran berbasis IT sangat diperlukan dimasa sekarang ini. Media pembelajaran berbasis IT mengandung dua arti yaitu media pembelajaran dan IT. Setelah mengetahui arti media pembelajaran maka arti kata IT ialah *information technology* disebut sebagai teknologi informasi (TI). Menurut (Hutauruk, et al., 2022) tik adalah peralatan yang digunakan untuk berkomunikasi, mengelola, menciptakan, serta mentransfer informasi dari satu perangkat ke perangkat lain. Sehingga Media pembelajaran berbasis IT disebut sebagai media pembelajaran berbasis digital atau teknologi.

 Menurut (Sebayang, Simamora, & Ginting, 2023) media pembelajaran berbasis IT adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional dilingkungan sekolah yang berbentuk teknologi dan komunikasi. IT dapat mencakup seluruh teknologi yang dapat menyimpan, mengelola, menampilkan, dan menyampaikan informasi dalam komunikasi. Dari beberapa pengertian mengenai tik (teknologi informasi dan komunikasi) dan media pembelajaran diketahui bahwa kesimpulan dari media pembelajaran IT adalah alat yang mengandung sumber belajar dapat menyimpan, mengelola serta mentransfer informasi dari satu perangkat ke perangkat lain. Secara ringkas mengandung arti bahwa Media pembelajaran berbasis digital adalah alat bantu yang digunakan oleh seorang guru dalam memberikan informasi berupa materi kepada peserta didik melalui proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi seperti internet dan berbagai macam lainnya.

### 2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran IT

 Media pembelajaran berbasis IT juga mempunyai kelebihan dan kekurangan pada media pembelajaran. Menurut (WB, Prayoga, & Chandra, 2024) kelebihan dan kekurangan pemanfaatan media belajar berbasis TIK bagi peserta didik dan bagi pendidik diantaranya:

 Kelebihan pemanfaatan media belajar berbasis TIK bagi peserta didik yaitu:

1. Memberikan siswa kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri.
2. Waktu dan tempat belajar bersifat fleksibel.
3. Meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam mengembangkan pemikirannya.
4. Memberikan pengetahuan lebih kepada peserta didik.

Kekurangan media pembelajaran berbasis tik bagi peserta didik yaitu:

1. Sering terjadi penyalahgunaan teknologi oleh peserta didik
2. Penggunaan *web* susah untuk di akses
3. Penyampaian informasi yang dilakukan pendidik secara lisan tidak terlalu jelas.

Kekurangan media pembelajaran berbasis tik bagi pendidik yaitu:

1. Sering ditemukan pendidik yang tidak bisa menggoperasikan teknologi menjadi proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan lancar.
2. Pendidik tidak bisa menjamin keberhasilan pembelajaran karena kesuksesan tergantung pada kemandirian siswa.
3. Pendidik sulit untuk mengatur batasan akses pembelajaran akses pembelajaran sehingga sering disalahgunakan oleh pendidik.

### Macam-Macam Media Pembelajaran IT

 Media digunakan dalam penyampaian informasi dan pesan-pesan pembelajaran sangat banyak jumlahnya masing-masing kemudian di kelompokkan sesuai degan karakteristik dan sifat-sifat media tersebut. Teknologi informasi dan komunikasi mempunyai banyak macam bentuk macamnya dan di sini akan dipaparkan. Beberapa macam bentuk teknologi informasi dan komunikasi pembelajaran, yaitu :

1. Laptop

 Laptop adalah perangkat canggih yang berfungsi sama dengan komputer tatapi bentuknya praktis dapat dilihat dan di bawah ke mana-mana karena bobotnya ringan , bentuknya ramping dan daya listriknya menggunakan baterai *charger*.

1. Komputer

 Komputer adalah perangkat berupa *hardware* dan *software* yang digunakan untuk membantu manusia dalam mengelola data menjadi informasi dan menyimpannya untuk di tampilkan dilain waktu.

1. Internet

 Internet adalah sebuah jaringan komputer yang sanggat besar yang terdiri dari jaringan-jaringan kecil yang saling terhubung yang menjangkau seluruh dunia.

1. LCD proyektor

 *Lcd* proyektor adalah penyampaian informasi yang berguna untuk menampilkan informasi berupa gambar pada layar, dengan cara menghubungkan alat tersebut dengan laptop.

1. video animasi

 Media video animasi adalah merupakan alat bantu menyampaikan materi pembelajaran ke pada penerima materi atau siswa. Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak dibantu dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video dan film .

##  Pengertian, Kelebihan dan Kelemahan Canva

 Dengan adanya aplikasi Canva guru dapat mendesain dan mengelola pembelajaran. Penggunaan Canva diperlukan pada masa sekarang agar dapat mendukung implementasi kemajuan teknologi yang terbaru. Canva sendiri merupakan salah satu dari banyaknya aplikasi yang dapat mebuat bentuk pembelajaran menjadi lebih menarik atau modern. Menurut (Putri, 2022) Canva adalah sebuah *flatform* berbasis web yang menyediakan berbagai opsi penyuntingan untuk membantu penggunaannya membuat berbagai jenis desain atau konten visual seperti poster, pamflet, info grafis, spanduk, kartu undangan, presentasi, *feed instagram*, sampul dan lain-lainnya. Aplikasi canva memberikan banyak manfaat dalam mendukung keberlangsungan pembelajaran. Pasalnya aplikasi Canva membantu guru dan peserta didik. Salah satunya canva dapat membuat animasi video didesain semenarik dan seindah mungkin agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Presentasi *Video animasi power point* memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

 Aplikasi Canva juga mempunyai kelemahan dan kelebihan. Menurut (Putri, 2022) Canva memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan. Berikut keunggulan dari aplikasi Canva:

1. Tersedia dalam aplikasi dan web
2. Fungsi yang sangat lengkap untuk video, foto, power point, dan dokumen.
3. Alat yang sangat lengkap, termasuk templat, font, dan lainya.
4. Vitur yang sangat lengkap untuk mengedit dan membuat desain
5. Penggunaannya sangat sederhana dibandingkan aplikasi atau platform lainnya.
6. Hasil dapat diunduh dalam berbagai format seperti JPG dan PDF.
7. Secara otomatis dapat menyimpan hasil desain.

Kelemahan Canva menunjukkan bahwa tidak semua *flatform* desain sempurna untuk digunakan. Berikut ini Kelemahan dari aplikasi Canva yaitu:

(1) Harus online untuk menggunakan koneksi internet

(2) Terkadang memerlukan koneksi internet yang stabil untuk membuka aplikasi atau situs WEB Canva.

(3) Tidak semua filtur dan alat tersedia gratis atau memerlukan akun bayar.

 Selain itu, menurut terdapat kekurangan dan kelebihan aplikasi Canva. Berikut kekurangan aplikasi Canva yaitu tergantung pada jaringan internet yang hanya dapat diakses secara *online* karena dalam aplikasi Canva itu tidak hanya ada *template* akan tetapi berbagai macam stiker ilustrasi, *font* dll sehingga mengharuskan menggunakan internet dalam menggunakan aplikasi Canva. Sedangkan kelebihan dari aplikasi Canva adalah alat bantu proses keberlangsungan pembelajaran di dalam kelas sehingga pendidik dapat memberikan pengetahuan secara praktis yang membuat pembelajaran berlangsung secara efektif dan aplikasi Canva juga mudah diterapkan pada pembelajaran.

##  Minat Belajar

#### Pengertian Minat Belajar Siswa

 Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar minatnya. Minat tidak di bawah sejak lahir seperti bakat melainkan diperoleh. Kemudian minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya. Minat sering dihubungkan dengan kegiatan atau ketertarikan terhadap sesuatu yang datang dari dalam diri seseorang tanpa ada paksaan dari luar. Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa. Siswa yang menaruh minat besar terhadap di bidang pelajaran tentu akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada siswa lain, sehingga memungkinkan siswa tersebut untuk belajar lebih giat dan pada akhirnya mencapai prestasi yang di inginkan Minat belajar adalah kecenderungan belajar dan perhatian dalam belajar.

 Pengertian lain minat belajar adalah perhatian, dan kesenangan dalam beraktivitas, minat siswa untuk belajar mempunyai pengaruh yang besar terhadap keberhasilan belajar, karena minat merupakan faktor utama yang menentukan keaktifan siswa, bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan menerima pelajaran dan belajar dengan baik, sebab tidak ada daya tarik baginya. Dalam proses belajar, minat belajar seorang siswa berperan penting dalam kegiatan proses belajar mengajar. Karena apabila siswa memiliki minat belajar yang rendah maka ia akan sulit untuk menerima ilmu dari guru tersebut, sehingga hasil belajar kurang efektif minat mempunyai peranan yang sangat penting. Dan Bila seorang siswa tidak memiliki minat dan perhatian yang besar terhadap objek yang dipelajari, maka sulit diharapkan siswa tersebut akan tekun dan memperoleh hasil yang baik dari belajar. Minat mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan belajar siswa .siswa yang menaruh minat pada suatu bidang tertentu, maka akan berusaha lebih keras dalam menekuni bidang tersebut dibanding siswa yang tidak menaruh minat.

#### Faktor Mempengaruhi Minat Belajar

 Menurut Al Fuad dan Zuraini (2016:4-5) faktor yang mempengaruhi minat belajar faktor internal, terdiri dari:

a. Jasmani yang mencakup kondisi fisik, atau kesehatan tubuh siswa, kondisi fisik prima sangat mendukung keberhasilan belajar dan dapat mempengaruhi minat belajar

b. Psikologis/kejiwaan meliputi perhatian, pengamatan tanggapan, bakat motivasi

faktor eksternal, terdiri dari:

1. Metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar hubungan siswa degan teman, guru dan staf sekolah serta berbagai kegiatan ekstrakurikuler.
2. Lingkungan masyarakat meliputi hubungan degan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat, kegiatan akademik.

 Dari pengertian di atas dapat di simpulkan Faktor yang paling utama yang sangat mempengaruhi minat belajar siswa yaitu keterlibatan siswa metode pembelajaran yang dilakukan guru saat mengajar adanya keinginan dari siswa, kepribadian yang dimiliki oleh guru tersebut.

## Pembelajaran PPKn

 Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang merupakan suatu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai ketentuan pancasila dan UUD NKRI Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan ialah sebuah tempat untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari hari, baik secara individu maupun anggota masyarakat, warga negara dan makhluk ciptaan Tuhan yang maha esa.

 Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan mempunyai misi membina nilai, dan moral secara utuh bulat dan berkesinambungan. Tujuan pendidikan kewarganegaraan sebagai generasi penerus bangsa untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, membentuk warga negara yang baik dan paham akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara memiliki rasa patriotisme dan nasionalisme terhadap diri dan negara Indonesia .

 Pembelajaran PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang utama disekolah yang bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan warga negara dalam bentuk spiritual, rasional, emosional, dan sosial mengembangkan peserta didik berpartisipasi sebagai warga negara supaya menjadi warga negara yang baik.

## Kajian Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Pohan, 2022), dengan judul meningkatkan minat belajar siswa degan menggunakaan media bergambar dan *power point*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media bergambar dan *power point*. Penelitian dilakukan karena perkembangan zaman tidak dapat dipisahkan degan teknologi tentunya menuntut kemampuan manusia untuk menguasai teknologi tersebut. dalam hal ini tentunya guru juga harus mampu dalam menguasai teknologi agar dapat menyajikan materi pembelajaran yang menarik bagi siswa.

 Namun permasalahanya juga mulai muncul khususnya pada minat belajar yang terlihat membosankan . hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti pembelajaran yang monoton dilakukan oleh guru yang tidak berdamai degan perkembangan teknologi. Hasil penelitian yaitu: siswa berminat belajar setelah menggunakan media video animasi terhadap mata pelajaran PPKn di sekolah berminat berdasarkan hasil penelitian dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata 28,85 dengan jumlah responden sebanyak 20 siswa. Berdasarkan temuan data uji yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa Ha (hipotensis alternatif) di terima, yaitu terdapat perbedaan minat belajar siswa bagi yang menggunakaan media pembelajaran bergambar dari pada menggunakan media *animasi video*  dalam pembelajaran .

2. Penelitian Yang Dilakukan oleh (Nasihin, 2021), dengan judul Penerapan Model Pembelajaran langsung melalui *micrsoft power point* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VII. Pada mata pelajaran PPKn di SMP NURUL HUDA, Tujuan penelitian untuk menerangkan :1). Minat dan hasil belajar siswa VII pada mata pelajaran PPKn di SMP NURUL HUDA sebelum menggunakan model pembelajaran langsung melalui microsft power point, 2). Minat dan hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran langsung melalui *animasi video*  siswa kelas VII pada mata pelajaran PPKn di SMP NURUL HUDA.

 Dan hasil angket siklus 1 mendapatkan persentase rata-rata 67% kriteria tinggi. Dan perolehan hasil angket pada siklus II mendapatkan persentase rata-rata 79”% kriteria tinggi. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti telah membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran langsung melalui *microsoft power point* dapat meningkatkan minat hasil belajar siswa

## Kerangka Berpikir

 Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang perlu diajarkan oleh guru kepada siswa. Agar siswa dapat berwawasan nusantara dan memahami diri sebagai warga negara Indonesia. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, di mana peneliti melakukan penelitian di SMP Yapim Biru-Biru dengan materi. Banyak sekali cara guru dalam menyampaikan materi. Bentuk dan ragam media dapat diterapkan dan disesuaikan dengan materi yang akan di ajarkan. Ditambah lagi pada zaman sekarang yang semakin pesat kini, siswa dan guru di harus dapat mengaplikasikan teknologi dalam menyampaikan informasi. Salah satunya guru menerapkan penggunaan media *animasi video* berbantuan aplikasi canva, sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswanya degan memanfaatkan teknologi IT.

 Pada saat pembelajaran berlangsung dengan membuat presentasi menggunakan animasi videoberbantuan canva. Dengan begitu siswa diharapkan peningkatan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PPKn bertambah maka peneliti melakukan observasi dan kepada untuk mengetahui penggunaan media *animasi video*  berbasis canva dapat meningkatkan minat belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media video animasi berbantuan canva di terapkan. Sehingga hasil data diperoleh dengan mengumpulkan lembar observasi guru, lembar observasi peserta didik, dan angket respons siswa untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik. Terhadap penggunaan media. Adapun langkah-langkah proses penelitian ini akan dipaparkan dalam kerangka berpikir berikut:

**Gambar 2.1. Kerangka Berpikir**

Siswa kelas VIII SMP YAPIM BIRU-BIRU

Penggunaan Media Pembelajaran *animasi video*  pada saat pembelajaran berlangsung

Peningkatan minat belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran *animasi video* berbantuan Canva

Lembar Observasi

## Hipotesis

 Hipotesis diperlukan sebagai jawaban sementara bagi peneliti. Menurut sugiyono (2017:57) dalam (Kharisma, et al., 2023) hipotesis merupakan “jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian”. Dari pendapat tersebut, hipotesis di artikan sebagai jawaban pada penelitian belum bersifat mutlak karena masih harus diuji kebenaran pada penelitian. Berdasarkan rumusan masalah dari pengertian hipotesis, maka rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah: “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT dapat upaya meningkatan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Di SMP Swasta Yapim Biru-biru.”