



Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Marvel Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA YPK Tabernakel Nabire Papua Tengah

Marsya Lalihatu¹, Angela Atik Setiyanti²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

e-mail: ¹7020190007@student.uskw.edu, ²angela.setiyanti@uksw.edu

Abstract

The application of interactive media and the use of technology in supporting learning activities in schools is very important, but based on the initial interview with the Head of High School, YPK Tabernakel Nabire Central Papua, through the telephone in WA, the application of interactive learning media has not been thoroughly done. There are some obstacles, such as insufficient facilities, and not all teachers implement interactive learning media, resulting in a lack of interest among students in following the learning process. Based on this, the study aims to look at the use of Marvel as an interactive learning media to increase the interest of students in high school at YPK Tabernakel Nabire Central Papua, especially in class X MIA I. The research uses qualitative methods and purposive sampling techniques. The collected data will then be analyzed using one of the data analysis techniques of the Creswell Model. Based on the results of the observations and interviews, it is concluded that the interactive media of Marvel can increase the student's interest in learning, as seen from the indicators of the observation results and the source's answers during the interview.

Keywords: marvel media, using interactive learning media, increased interest in learning

Abstrak

Penerapan media interaktif dan pemanfaatan teknologi dalam menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah sangat penting, namun berdasarkan wawancara awal yang dilakukan dengan Kepala Sekolah SMA YPK Tabernakel Nabire Papua Tengah melalui via telepon WA, penerapan media pembelajaran interaktif belum dilakukan secara menyeluruh. Terdapat beberapa kendala seperti fasilitas yang kurang memadai dan belum semua guru menerapkan media pembelajaran interaktif yang mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk melihat pemanfaatan media pembelajaran interaktif marvel untuk meningkatkan minat belajar siswa SMA YPK Tabernakel Nabire Papua Tengah terkhususnya kelas X MIA I. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan menggunakan teknik purposive sampling. Serta pada penelitian ini dilakukan pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara. Kemudian data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan salah satu teknik analisis data Model Creswell. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara disimpulkan bahwa media interaktif marvel dapat membuat minat belajar siswa meningkat dilihat dari indikator hasil observasi dan jawaban narasumber ketika di Wawancara Sehingga dapat dilihat bahwa adanya pemanfaatan media interaktif Marvel dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X MIA I.

Kata kunci: media marvel, pemanfaatan media pembelajaran interaktif, meningkatkan minat belajar

1. PENDAHULUAN

Di era revolusi 4.0 saat ini perkembangan teknologi semakin cepat dan pesat. Perkembangan tersebut membuat banyak perubahan di berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan. Sebagai sektor yang terdampak, maka pendidikan mengalami berbagai perubahan, baik secara metode, bahkan media pembelajaran. Mengutip dari Hamalik, dalam proses belajar mengajar terdapat dua unsur yang sangat



penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi dan menjadi stimulus dalam proses belajar. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman menyajikan data dengan menarik dan terpercaya memudahkan penafsiran data serta memadatkan informasi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nursyam, A tentang “Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi” dan Wulandari, S tentang “Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika di SMP 1 Bukit Sundi”, kedua penelitian ini memiliki benang merah yang sama bahwa media pembelajaran interaktif dapat mempengaruhi atau dengan kata lain dapat meningkatkan minat belajar siswa [1][2].

Dari uraian tersebut dapat dilihat bahwa penerapan media interaktif dan pemanfaatan teknologi dalam menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah sangat penting, namun berdasarkan wawancara awal yang dilakukan dengan Kepala Sekolah SMA YPK Tabernakel Nabire Papua Tengah melalui via telepon WA, penerapan media pembelajaran interaktif belum dilakukan secara menyeluruh. Terdapat beberapa kendala seperti fasilitas yang kurang memadai dan belum semua guru menerapkan media pembelajaran interaktif yang mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan Latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian untuk mempelajari apakah pemanfaatan media interaktif marvel dapat meningkatkan minat belajar pada siswa kelas X MIA 1 di SMA YPK Tabernakel.\

Media Marvel atau *Marvel App* adalah salah satu platform website terbaik yang digunakan sebagai alat untuk seluler dan *website prototyping*, berisi fungsionalitas yang fleksibel dan komunikatif juga, *prototipe* ini dapat diadaptasi ke banyak perangkat seluler dan sistem operasi, secara berurutan untuk mendapatkan hasil yang realistis dan adaptif [3]. Berdasarkan hal itulah maka penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pemanfaatan media pembelajaran interaktif, dalam meningkatkan minat siswa pada pada kelas X MIA I di SMA Yayasan Pendidikan Kristen Tabernakel. Secara menyeluruh, penelitian ini dapat memberikan sumbangsih pemikiran terhadap lembaga pendidikan secara khusus para pendidik dalam pemanfaatan penggunaan media interaktif dan meningkatkan kreativitas guru pada proses pembelajaran.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Tinjauan Pustaka

Kesuksesan sebuah pembelajaran dapat diukur dari hasil atau output pembelajaran. Sejauh mana seorang siswa mampu menyerap pembelajaran yang disajikan oleh pendidik. Kemampuan tersebut dapat terlaksana jika siswa memiliki minat dan semangat dalam pembelajaran. Menurut Hakim, Lukmanul (2009) minat merupakan perhatian yang bersifat khusus. Siswa yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran akan terlihat lebih fokus dan memiliki perhatian yang tinggi, minat menjadi pendorong yang kuat dalam kegiatan belajar mengajar [4]. Sedangkan menurut Slameto (2010), minat adalah suatu rasa yang lebih dari rasa



suka, orang yang memiliki minat akan melakukan sebuah aktivitas tanpa ada perintah, maksudnya benar-benar murni dari dalam diri seseorang, minat dapat terlihat dari partisipasi siswa yang aktif dalam suatu kegiatan. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, minat merupakan sebuah dorongan yang berdampak pada perhatian yang tinggi, keaktifan dan partisipasi siswa dalam sebuah kegiatan [5].

Selanjutnya mengutip apa yang disampaikan oleh Simbolon (2013) terdapat dua faktor yang mempengaruhi minat siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan, faktor yang berasal dari dalam diri siswa, seperti semangat dan motivasi yang berhubungan dengan kebutuhan siswa. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar, seperti guru sebagai pendidik, metode serta media pembelajaran [6].

Penelitian ini akan mencoba melihat minat siswa secara khusus pada faktor eksternal, bagaimana sebuah media pembelajaran memiliki pengaruh dalam mendorong minat siswa dalam pembelajaran. Media yang dimaksud ialah media interaktif Marvel. Menurut Hasnul dan Madona (2018), media interaktif merupakan produk atau layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar, animasi, audio, video, dan game. Terdapat beragam manfaat dari penggunaan media interaktif. Pertama, memudahkan penyajian bahan ajar menjadi lebih standar, sehingga dapat digunakan oleh dua bahkan tiga kelas yang berbeda, dan penyampaian materi yang diberikan selaras antara satu kelas dengan kelas yang lain. Kedua, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Media interaktif membantu menarik perhatian siswa, apabila sudah tertarik motivasi dan minat siswa akan meningkat. Ketiga, proses belajar mengajar akan menjadi lebih interaktif. Media pembelajaran akan membantu proses belajar mengajar menjadi dua arah. Keempat, proses belajar-mengajar lebih efisien waktu, mengajar menjadi lebih cepat dan terukur, sehingga tidak membuat siswa menjadi bosan. Kelima, kualitas belajar semakin meningkat, sebab materi pembelajaran menjadi terorganisir, spesifik dan jelas. Keenam, proses belajar mengajar menjadi tidak terbatas, dapat dilakukan dimana dan kapan saja. Ketujuh, meningkatkan sikap positif siswa dan memperkuat proses belajar mengajar. Terakhir, media pembelajaran bukan hanya terbatas membantu siswa, tetapi juga para guru, dengan adanya media pembelajaran interaktif, guru menjadi terbantu, karena pembelajaran menjadi terarah dan dapat dirasakan secara menyeluruh oleh para siswa [7].

Pengembangan media interaktif dilandasi oleh pemikiran bahwa aktivitas belajar akan berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa, apalagi jika dapat dioperasikan oleh siswa itu sendiri [7]. Salah satu media interaktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah media Marvel. Menurut Boza dan Andrade (2022), Media Marvel atau *Marvel App* merupakan salah satu *platform web* terbaik yang berguna sebagai alat untuk seluler dan *web prototyping*. *Marvel App* itu sendiri Berisikan fungsionalitas yang fleksibel dan komunikatif serta prototipe ini



dapat diadaptasi ke banyak perangkat seluler dan sistem operasi, secara berurutan untuk mendapatkan hasil yang realistis dan adaptif [8].

Pembahasan terkait manfaat media interaktif media Marvel terhadap minat siswa bukanlah hal yang baru, banyak yang telah melakukan kajian terhadap penelitian tersebut seperti, penelitian Amado dkk (2021), dalam pembuatan model untuk memaksimalkan penjualan melalui pemasaran digital dalam bisnis Peru, *design scrum, hybrid 10 fase dari Scrum dan Design Thinking*, dipilih sebagai metodologi. *MarvelApp* sendiri digunakan untuk membuat prototipe yang memiliki sepuluh fase (*empathize, define, ideate, planning meeting, sprint backlog, daily meeting, sprint review, sprint retrospective, prototype and testing*). Setelah peninjauan setiap sprint selesai, hasilnya menunjukkan secara detail bagaimana kemajuan proyek selama setiap sprint. Evaluasi retrospektif pengembangan proyek dilakukan untuk mencapai peningkatan produk yang berkelanjutan. *MarvelApp* sendiri digunakan untuk membuat prototipe kedua yang mendemonstrasikan model e-bisnis [9].

Penelitian lain terkait media interaktif Marvel, dilakukan juga oleh Permana dkk (2020), *E-marketplace* yang dikenal dengan nama Hidrolit dirancang untuk menjual produk dengan metode hidroponik dan berbagai macam metode lain yang digunakan untuk menjual produk secara hidroponik. penelitian ini berfokus pada penerapan *e-marketplace* berbasis Android yang digunakan untuk mempromosikan produk pertanian, seperti media *online* produk pertanian. *Hydrolite* adalah prototipe aplikasi yang kompatibel dengan *platform* Marvel. *MarvelApp* adalah salah satu alat pembuatan prototipe yang paling berguna untuk dalam pengembangan aplikasi seluler [10].

Terakhir penelitian Chen dkk (2018), membahas tentang MARVEL sebagai sistem mobile *augmented reality* (MAR) dengan latensi kurang dari 100 milidetik dan konsumsi energi yang konsisten di semua perangkat seluler. Karena fakta bahwa sistem MAR konvensional yang digunakan untuk membuat objek menggunakan *platform game* berbasis *cloud*. MARVEL menggunakan gabungan input lokal, sinyal optik lokal, dan sinergi sinyal *visual cloud* dengan membahas input sensor lokal untuk membuat dan memodifikasi banyak objek serta pengoptimalan dan permainan lokal jika muncul. Sehingga penelitian ini merancang sistem arsitektur yang cara mengurangi biaya *overhead* untuk pembongkaran dan permainan [11].

Berdasarkan pemaparan penelitian terdahulu, ketiga penelitian sebelumnya memiliki titik temu yang sama dengan penelitian ini yakni penggunaan media Marvel, namun penelitian ini akan lebih berfokus pada bagaimana media interaktif Marvel dapat mempengaruhi minat belajar belajar siswa di SMA YPK Tabernakel Nabire Papua Tengah.

2.2. Metode Penelitian

Fokus penelitian dilakukan pada salah satu sekolah di Kabupaten Nabire Provinsi Papua Tengah yaitu SMA YPK Tabernakel. SMA YPK Tabernakel Nabire adalah sekolah Yayasan Pendidikan Kristen Protestan yang berada di bawah



naungan Gereja Kristen Injili Di Tanah Papua (GKI). Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah kualitatif.

Dalam memilih partisipan penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik memilih partisipan dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tersebut antara lain; pertama partisipan merupakan siswa yang aktif dan giat pada SMA YPK Tabernakel. Kedua, partisipan merupakan siswa kelas X MIA I. Ketiga, partisipan memahami persoalan yang diteliti. Berdasarkan tiga kriteria diatas, penelitian ini akan mewawancarai 1 guru TIK serta dari 565 siswa pada SMA YPK Tabernakel, penelitian ini juga akan mewawancarai 6 orang siswa-siswi dari kelas X MIA I. dan Setelah memilih partisipan, langkah selanjutnya adalah melakukan pengumpulan data menggunakan teknik observasi dilakukan untuk mengetahui indikator yang di observasi ialah: perhatian siswa, keseriusan siswa, menyenangkan, serta antusiasme siswa dan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi secara langsung dari narasumber untuk dapat menjelaskan dan melengkapi suatu penelitian. Penelitian ini akan dilakukan terhadap siswa-siswi kelas X MIA I namun ketika melakukan Wawancara penelitian ini akan mewawancarai 6 orang dari kelas X MIA I dan observasi penelitian ini bertujuan agar gambaran permasalahan yang akan diteliti dapat terlihat secara langsung [12]. Observasi dan wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data berupa hasil observasi dan hasil wawancara yang didapatkan sesuai dengan panduan observasi dan wawancara.

Kemudian data-data yang telah terkumpul akan dianalisis menggunakan salah satu teknik analisis dalam penelitian kualitatif yaitu, analisis data *Model Creswell*. Dalam analisis data ini penelitian ini akan menyediakan semua data hasil observasi dan data hasil wawancara semi terstruktur. Maka langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut; Pertama, mengorganisasikan dan menyajikan data yang akan dianalisis. Kedua, membaca dan melihat seluruh data. Ketiga, membuat coding dari seluruh data yang telah dikumpulkan. Keempat, membuat coding sebagai bahan untuk membuat deskripsi. Kelima, menghubungkan antara tema. keenam, memberi interpretasi dan makna tentang tema. Analisis ini akan membantu dalam penelitian ini untuk melihat secara detail setiap data yang telah dikumpulkan, sebab semua data akan benar-benar didengar dan disaring melalui transkrip sehingga hasil yang didapat benar-benar kredibel dan terpercaya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMA YPK Tabernakel Nabire Papua Tengah, terkait sejauh mana manfaat media interaktif marvel dalam meningkatkan minat belajar siswa maka ditemukan hasil yang di bedakan menjadi dua yaitu hasil observasi dan hasil wawancara.

3.1. Hasil Observasi

Tujuan dilakukannya observasi yaitu agar dapat dilihat sejauh mana perbedaan sebelum dan setelah menggunakan media interaktif Marvel. Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas X MIA 1 adanya perbedaan ketika

media interaktif marvel tidak digunakan dalam proses pembelajaran dengan saat media interaktif marvel digunakan.

Melihat Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Interaktif Marvel. Saat proses observasi ditemukan beberapa point terkait minat siswa ketika pembelajaran berlangsung. Pertama, kurangnya perhatian siswa dalam pembelajaran, ada siswa yang memperhatikan penjelasan namun ada juga siswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi pada proses belajar mengajar di kelas. Kedua, keseriusan siswa dalam pembelajaran, yang terjadi saat observasi adalah masih ada siswa yang masih bercerita dengan teman sebangku sehingga suasana kelas tidak terlalu kondusif. Ketiga, siswa merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, saat observasi siswa terlihat bosan, hal ini terlihat dari reaksi siswa mencari kesibukan yang lain saat pembelajaran seperti asyik mengobrol dengan teman sebangku dan bersandar di meja, sehingga kelas menjadi kurang kondusif. Selain itu siswa lebih sering keluar masuk saat pembelajaran, banyak alasan yang disampaikan untuk keluar seperti, ijin ke kamar kecil, buang sampah bahkan ketika pembelajaran berlangsung ada juga yang baru masuk saat pembelajaran telah berlangsung.

Keempat, kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, ada siswa yang antusias namun ada juga siswa yang tidak, hal itu dapat terlihat dari keaktifan dan respon siswa saat pembelajaran, siswa kurang merespon untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, bahkan respon balik untuk memberikan pertanyaan masih minim, tidak terlihat ada siswa yang bertanya selama jam pembelajaran berlangsung di kelas, bahkan saat diskusi hanya ada beberapa saja yang memberikan pendapat sedangkan terlihat pasif.

Minat Belajar Siswa Ketika Menggunakan Media Interaktif Marvel. Setelah menggunakan media interaktif Marvel penulis melihat perubahan pada kelas X MIA I sebagai berikut: Pertama, siswa memperhatikan penjelasan penulis dengan baik, siswa fokus memperhatikan penjelasan sehingga ketika diberikan pertanyaan mereka dapat menjelaskan materi dan menjawab pertanyaan dari penulis. Kedua, siswa serius mengikuti materi dan dapat mengikutinya dengan baik, sehingga kelas menjadi kondusif. Ketiga, saat menggunakan media interaktif Marvel kelas menjadi menyenangkan dan membuat siswa tidak menjadi bosan, sebab medianya memudahkan dan dapat diakses secara langsung oleh siswa, selain itu siswa merasa mendapatkan pelajaran baru yang membuat mereka bersemangat. Keempat, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, terlihat dari keaktifan dan respon siswa saat pembelajaran. Siswa menjadi aktif dalam menjawab, bertanya serta dalam diskusi setelah pembelajaran.

3.2. Hasil Wawancara

Setelah melakukan observasi maka dilakukan sesi wawancara terhadap enam siswa dan satu guru. Tujuan mewawancarai 7 narasumber yang ada untuk mengetahui lebih lanjut pendapat narasumber dari sisi siswa dan sisi guru mengenai media interaktif marvel yang digunakan dalam pembelajaran. Temuan hasil wawancara adalah sebagai berikut;



Pendapat Siswa Tentang Penggunaan Media Interaktif Marvel dalam Pembelajaran: Dari enam siswa yang diwawancarai, mayoritas (tiga dari enam siswa) menyatakan bahwa media interaktif Marvel membuat pemahaman materi menjadi lebih mudah. Siswa keempat bahkan menyebutnya sangat bagus dengan banyak fitur yang memudahkan pemahaman. Siswa kelima dan keenam juga menekankan kepraktisan dan kemudahan akses melalui internet sebagai kelebihan dari media ini.

Menyenangkan dan Menariknya Pembelajaran dengan Penggunaan Media Interaktif: Semua siswa (enam dari enam) sepakat bahwa penggunaan media interaktif Marvel membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Mereka menyoroti keunggulan konsep yang mudah dipahami, kemudahan mengakses materi, dan kemungkinan untuk menonton video sebagai faktor utama yang membuat pembelajaran lebih menarik.

Faktor-faktor yang Membuat Pembelajaran dengan Media Interaktif Marvel Menarik: Siswa-siswa yang menjawab bahwa media ini menarik mengemukakan beberapa faktor. Beberapa di antaranya adalah kemudahan dalam mengakses materi, tidak perlu mencatat banyak catatan, tampilan yang menarik, dan kemudahan dalam menonton video sebagai pilihan alternatif untuk memahami materi.

Manfaat Belajar dengan Media Interaktif Marvel: Siswa-siswa mengemukakan manfaat belajar menggunakan media ini, seperti kemudahan pemahaman materi, pembelajaran yang tidak membosankan, peningkatan keberanian dalam berbicara, serta penambahan pengetahuan dari sumber-sumber media Marvel.

Kesan Guru terhadap Penggunaan Media Interaktif Marvel: Guru menyatakan bahwa penggunaan media interaktif Marvel dalam pembelajaran dianggap inovatif dan maksimal, terutama bagi anak-anak. Menurut guru, kemajuan teknologi membuat anak-anak tertarik untuk belajar.

Kelebihan dan Kekurangan Media Interaktif Marvel pada Mata Pelajaran TIK: Guru mengidentifikasi kelebihan penggunaan media interaktif Marvel dalam mata pelajaran TIK, termasuk inovasi, motivasi untuk anak-anak, dan pemahaman yang lebih baik tentang teknologi. Namun, guru juga mengakui beberapa kekurangan, seperti kendala geografis sekolah, keterbatasan sumber daya manusia, dan masalah teknologi seperti internet, hp, dan jaringan yang kurang memadai.

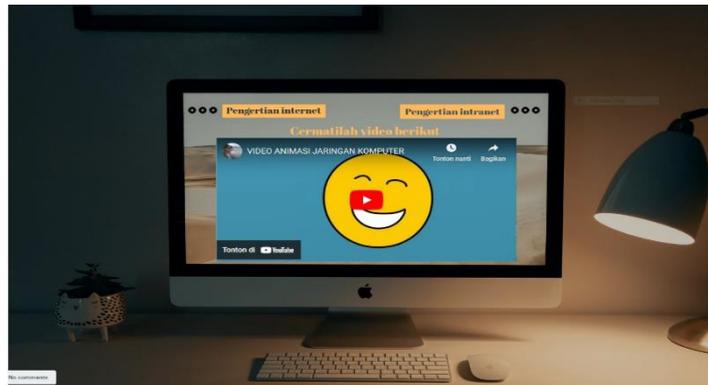
3.3. Proses Pembelajaran dan Media Interaktif

Minat belajar tidak tumbuh dengan sendirinya, dibutuhkan faktor-faktor pendukung. Menurut Simbolon (2013) terdapat dua faktor yang mempengaruhi minat siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, seperti semangat dan motivasi yang berhubungan dengan kebutuhan siswa. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar, seperti guru sebagai pendidik, metode serta media pembelajaran [6]. Salah satu faktor yang menjadi fokus dalam melihat peningkatan

minat siswa di SMA YPK Tabernakel ialah faktor eksternal yakni media pembelajaran interaktif Marvel.

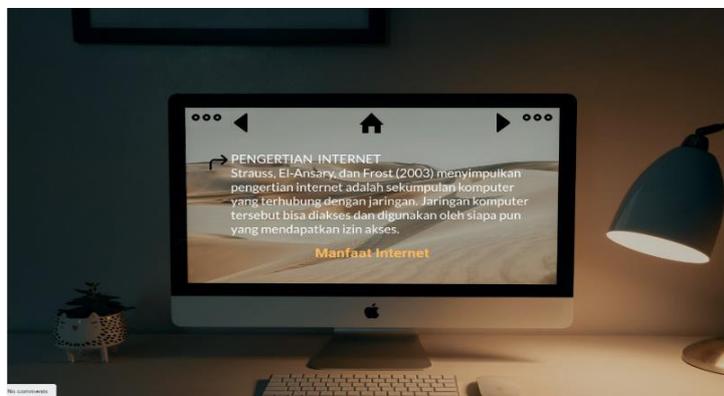
Konteks permasalahan yang ditemukan di SMA YPK Tabernakel Nabire Papua Tengah bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru khususnya pada kelas X MIA I terlihat monoton sehingga siswa merasa jenuh, kurang aktif dalam proses pembelajaran oleh karena itu guru harus menciptakan suasana belajar yang kreatif. Dari metode pembelajaran yang guru gunakan hingga media pembelajaran yang guru pakai agar meningkatkan minat belajar siswa hal ini juga berkaitan dengan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan Media interaktif marvel.

Media interaktif marvel itu sendiri adalah salah satu metode yang melibatkan interaktif aktif antara pendidik dan peserta didik yang mana dapat membantu guru dalam mendukung interaktif siswa dalam proses pembelajaran. Berikut tampilan media interaktif marvel yang di rancang oleh Penulis.



Gambar 1. Halaman Utama

Pada tampilan slide pertama/halaman utama terdapat video yang bisa ditonton langsung tanpa harus membuka youtube. Selain video terdapat dua tombol pengertian internet dan pengertian intranet yang dimana tombol-tombol tersebut jika ditekan akan mengarahkan ke slide materi sesuai judul tombolnya.



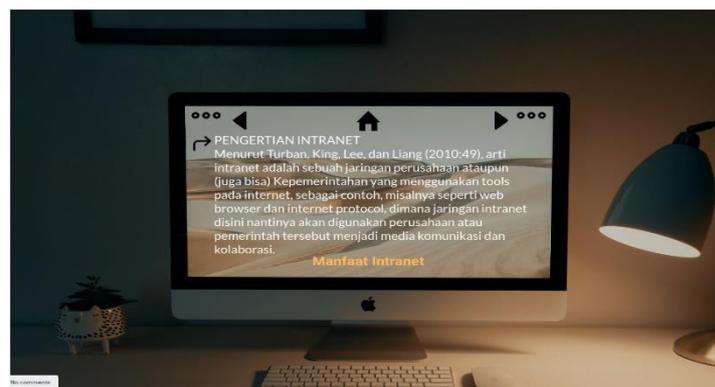
Gambar 2. Halaman Pengertian Internet

Pada tampilan slide kedua terdapat pengertian tentang internet dan terdapat tiga tombol di bagian atas dan satu tombol pada bagian bawah. Pertama tombol panah ke kiri untuk kembali ke halaman sebelumnya, kedua tombol panah ke kanan untuk ke halaman selanjutnya, yang ketiga tombol home untuk langsung kembali ke halaman utama dan yang terakhir tombol yang akan mengarahkan ke materi manfaat internet.



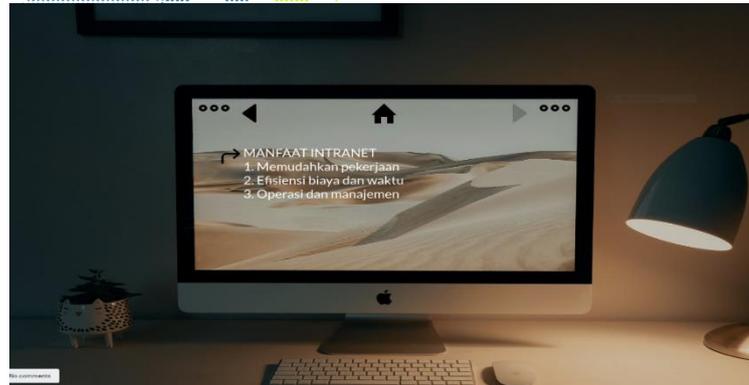
Gambar 3. Halaman Manfaat Internet

Pada tampilan slide ketiga terdapat point-point tentang manfaat internet dan terdapat tiga tombol di bagian atas. Pertama tombol panah ke kiri untuk kembali ke halaman sebelumnya, kedua tombol panah ke kanan untuk ke halaman selanjutnya tetapi tombol tersebut tidak bisa digunakan yang menandakan ini adalah akhir dari slide materi tersebut dan yang terakhir tombol home untuk langsung kembali ke halaman utama.



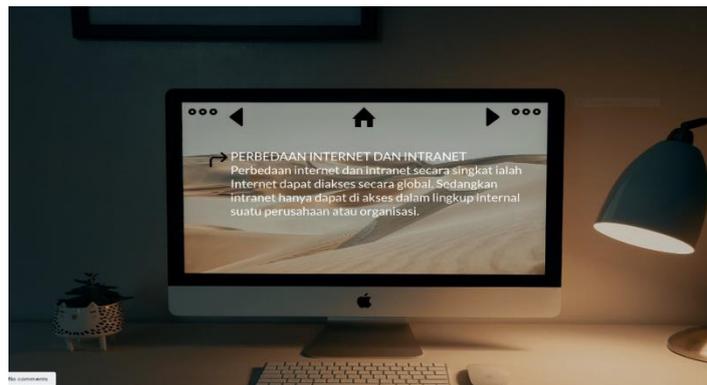
Gambar 4. Halaman Pengertian Intranet

Pada tampilan slide keempat terdapat pengertian intranet dan terdapat tiga tombol di bagian atas dan satu tombol pada bagian bawah. Pertama tombol panah ke kiri untuk kembali ke halaman sebelumnya, kedua tombol panah ke kanan untuk ke halaman selanjutnya, yang ketiga tombol home untuk langsung kembali ke halaman utama dan yang terakhir tombol yang akan mengarahkan ke materi manfaat intranet.



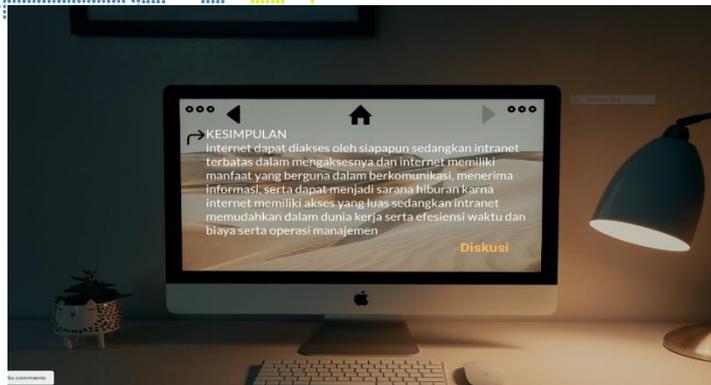
Gambar 5. Halaman Manfaat Intranet

Pada tampilan slide kelima terdapat point-point tentang manfaat intranet dan terdapat tiga tombol di bagian atas. Pertama tombol panah ke kiri untuk kembali ke halaman sebelumnya, kedua tombol panah ke kanan untuk ke halaman selanjutnya tetapi tombol tersebut tidak bisa digunakan yang menandakan ini adalah akhir dari slide materi tersebut dan yang terakhir tombol home untuk langsung kembali ke halaman utama.



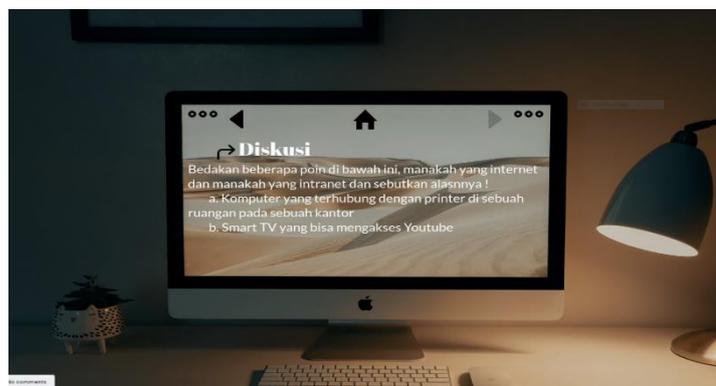
Gambar 6. Halaman Perbedaan Internet dan Intranet

Pada tampilan slide keenam terdapat perbedaan internet dan intranet dan terdapat tiga tombol di bagian atas. Pertama tombol panah ke kiri untuk kembali ke halaman sebelumnya, kedua tombol panah ke kanan untuk ke halaman selanjutnya dan yang terakhir tombol home untuk langsung kembali ke halaman utama.



Gambar 7. Halaman Kesimpulan

Tampilan slide tujuh terdapat kesimpulan dari internet dan intranet dan terdapat tiga tombol di bagian atas dan satu tombol pada bagian bawah. Pertama tombol panah ke kiri untuk kembali ke halaman sebelumnya, kedua tombol panah ke kanan untuk ke halaman selanjutnya tetapi tombol tersebut tidak bisa digunakan yang menandakan ini adalah akhir dari slide kesimpulan, yang ketiga tombol home untuk langsung kembali ke halaman utama dan yang terakhir tombol yang akan mengarahkan ke halaman diskusi.



Gambar 8. Halaman diskusi

Pada tampilan slide ke delapan terdapat diskusi yang terdapat tiga tombol di bagian atas. Pertama tombol panah ke kiri untuk kembali ke halaman sebelumnya, kedua tombol panah ke kanan untuk ke halaman selanjutnya tetapi tombol tersebut tidak bisa digunakan yang menandakan ini adalah akhir dari slide dan yang terakhir tombol home untuk langsung kembali ke halaman utama.

3.4. Minat Belajar Siswa di SMA YPK Tabernakel

Minat memiliki pengaruh yang sangat besar dalam proses pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh Hakim, Lukmanul (2009) Minat belajar yang besar akan mempengaruhi lebih fokus serta perhatian yang tinggi pada sebuah mata pelajaran, sebab minat menjadi pendorong yang kuat dalam kegiatan belajar mengajar [4].



Selain sebagai pendorong Slameto (2010) juga memberikan penegasan yang sama bahwa lebih dari rasa suka minat punya pengaruh yang besar, orang yang memiliki minat akan melakukan sebuah aktivitas tanpa ada perintah, maksudnya benar-benar murni dari dalam diri seseorang [5]. Kedua tokoh ini memberikan contoh gambaran yang seirama bahwa, minat dapat terlihat dari partisipasi siswa yang aktif dan bersemangat dalam suatu kegiatan.

Berdasarkan hasil penelitian, secara mendalam bagaimana minat pada siswa di SMA YPK Tabernakel Nabire Papua Tengah secara khusus pada siswa kelas X MIA I yang disajikan media interaktif Marvel. Sebelum menggunakan media interaktif marvel, dapat dilihat beberapa indikator yang menggambarkan kurangnya minat belajar siswa. Pertama dilihat dari indikator siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik, yang terjadi dalam observasi adalah ada siswa yang memperhatikan penjelasan namun ada juga siswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi saat dijelaskan.

Kedua dilihat dari indikator siswa mencatat materi yang disampaikan guru, yang terjadi dalam observasi adalah ketika guru mengajar siswa tidak mencatat materi karena siswa hanya mengulang materi minggu lalu namun ketika penulis yang mengajar Cuma beberapa siswa saja yang mencatat.

Ketiga dilihat dari indikator siswa bermain-main saat pembelajaran berlangsung, yang terjadi saat observasi adalah masih ada siswa yang masih bercerita dengan teman sebangku sehingga suasana kelas terlihat ribut.

Keempat siswa dalam keadaan tertib saat pembelajaran berlangsung, yang terjadi saat observasi tidak begitu tertib karena suasana kelas terlihat ribut ada juga yang bersandar di meja.

Kelima dilihat dari indikator siswa dalam keadaan kondusif saat pembelajaran berlangsung, yang terjadi dalam observasi adalah tidak begitu kondusif karena suasana kelas terlihat ribut ada juga yang bersandar di meja.

Keenam dilihat dari indikator siswa bosan saat pembelajaran berlangsung, yang terjadi saat observasi adalah siswa terlihat bosan terlihat dari asyik mengobrol dengan teman sebangku dan bersandar di meja. Hal ini sejalan dengan (Setyani dan Ismah) bahwa konsentrasi mempunyai pengaruh besar pada siswa salah satu faktornya adalah kejenuhan yang mana siswa lebih suka bermain daripada fokus pada proses pembelajaran [13].

Ketujuh dilihat dari indikator siswa keluar masuk saat pembelajaran, yang terjadi saat observasi adalah ada beberapa siswa yang ijin ke kamar kecil dan juga buang sampah dan ketika pembelajaran berlangsung ada juga yang baru masuk saat pembelajaran telah berlangsung.

Kedelapan dilihat dari indikator siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran, yang terjadi saat observasi adalah ada siswa yang antusias namun ada juga siswa yang tidak.

Kesembilan dilihat dari indikator siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, yang terjadi saat observasi adalah cuma beberapa siswa saja yang dapat menjawab pertanyaan lainnya hanya diam.



Kesepuluh dilihat dari indikator siswa bertanya kepada guru apabila ada yang belum dipahami, yang terjadi saat observasi Tidak terlihat ada siswa yang bertanya selama jam pembelajaran berlangsung di kelas.

Kesebelas dilihat dari indikator siswa memberikan pendapat saat diskusi, yang terjadi saat observasi adalah tidak ada diskusi yang dilakukan selama guru mengajar namun ketika penulis mengajar penulis memberikan diskusi untuk di diskusikan bersama namun hanya ada beberapa saja yang memberikan pendapat yang lainnya hanya diam. Dari kesebelas indikator yang menggambarkan sebelum penggunaan media interaktif Marvel, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa masih sangat minim.

Sedangkan ketika diberikan media interaktif marvel terlihat adanya perbedaan. Pertama indikator siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan dengan baik, yang terjadi dalam observasi adalah siswa fokus memperhatikan penjelasan materi sehingga kalau diberikan pertanyaan mereka dapat menjelaskan materi dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Kedua dilihat dari indikator siswa mencatat materi yang disampaikan, yang terjadi dalam observasi adalah siswa tidak mencatat materi karena materi sudah ada di dalam media interaktif marvel.

Ketiga dilihat dari indikator siswa bermain-main saat pembelajaran berlangsung, yang terjadi saat observasi adalah hanya terdapat dua anak yang kedatangan mengobrol tapi setelah itu kedua anak tersebut kembali fokus.

Keempat siswa dalam keadaan tertib saat pembelajaran berlangsung, yang terjadi saat observasi adalah siswa dalam keadaan tertib sehingga suasana kelas tidak ribut seperti biasanya.

Kelima dilihat dari indikator siswa dalam keadaan kondusif saat pembelajaran berlangsung, yang terjadi dalam observasi adalah siswa dalam keadaan kondusif sehingga suasana kelas terlihat lebih tertib.

Keenam dilihat dari indikator siswa bosan saat pembelajaran berlangsung, yang terjadi saat observasi adalah siswa tidak kelihatan bosan justru kelihatan lebih fokus.

Ketujuh dilihat dari indikator siswa keluar masuk saat pembelajaran, yang terjadi saat observasi adalah tidak ada siswa yang keluar masuk saat pembelajaran berlangsung.

Kedelapan dilihat dari indikator siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran, yang terjadi saat observasi adalah siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran karena media interaktif marvel merupakan hal baru bagi siswa.

Kesembilan dilihat dari indikator siswa menjawab pertanyaan yang diberikan, yang terjadi saat observasi adalah banyak siswa yang dapat menjawab pertanyaan yang diberikan sehingga siswa pun berebutan untuk menjawab namun hanya ada beberapa yang diam-diam.

Kesepuluh dilihat dari indikator siswa yang bertanya tentang materi apabila ada yang belum dipahami, yang terjadi saat observasi adalah belum ada siswa yang mengajukan pertanyaan yang belum dipahami kebanyakan siswa sudah memahami.



Kesebelas dilihat dari indikator siswa memberikan pendapat saat diskusi, yang terjadi saat observasi adalah banyak siswa yang dapat memberikan pendapat saat diskusi hanya ada beberapa yang diam-diam. Dari kesebelas indikator terlihat terdapat perubahan yang dirasakan oleh siswa, menurut siswa mereka lebih bersemangat dan merasa tertarik ketika menggunakan media pembelajaran interaktif Marvel. Hal ini juga disampaikan oleh guru bahwa, bentuk media yang kreatif, inovatif dan sesuai zaman teknologi sangat menolong dan menumbuhkan minat siswa.

Dapat dilihat bahwa adanya perbedaan antara sebelum menggunakan media interaktif marvel dan sesudah menggunakan media interaktif marvel dalam proses pembelajaran. Sebelum menggunakan media interaktif marvel siswa terlihat jenuh, kurangnya interaksi antara guru dan siswa sehingga siswa terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran, bahkan siswa merasa kurang berminat dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Sedangkan ketika menggunakan media interaktif marvel adanya antusiasme dari siswa dalam proses pembelajaran, adanya interaksi antara guru dan siswa dan siswa lebih aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga minat siswa yang tadinya kurang semangat dalam belajar bahkan tidak terlalu fokus karena pembelajaran yang monoton berubah dengan meningkatnya minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pemikiran (Apriandi & Setyansah) tentang media pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat memudahkan siswa dalam pemahaman materi dan meningkatkan sikap positif siswa dalam mengikuti pembelajaran selain itu motivasi belajar siswa juga meningkat melalui penggunaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran [14].

Sama seperti pemahaman Apriandi dan Setyansah, Simbolon (2013) juga menyampaikan hal yang serupa, bahwa faktor-faktor pendukung minat siswa datang dari dalam diri siswa atau internal dan dari luar siswa atau eksternal [14][6]. Jika melihat media interaktif marvel maka media ini masuk dalam faktor eksternal yang mendorong dan meningkatkan minat belajar siswa di SMA YPK Tabernakel pada kelas X MIA I.

Dalam melakukan penelitian ini terlihat jelas bahwa media interaktif marvel efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Namun sayangnya dibalik efektivitas media interaktif marvel ada beberapa kendala yang dialami oleh penelitian ini seperti; jaringan internet bahkan wi-fi sekolah yang kurang mendukung, jumlah komputer yang terbatas sehingga dalam menerapkan media interaktif marvel siswa diminta untuk menggunakan handphone masing-masing agar siswa dapat mengakses link marvel sehingga penerapan media interaktif marvel dapat berjalan dengan baik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, hasil observasi memperlihatkan bahwa pemakaian media interaktif marvel dapat membuat minat belajar siswa meningkat dilihat dari indikator yang di observasi ialah: Pertama, siswa memperhatikan penjelasan penulis dengan baik. Kedua, siswa serius mengikuti materi dan dapat mengikutinya dengan baik. Ketiga, saat menggunakan media interaktif Marvel



kelas menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Keempat, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Serta hasil Wawancara yang menyatakan bahwa media interaktif Marvel membuat pemahaman materi menjadi lebih mudah dan sepakat bahwa penggunaan media interaktif marvel membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik serta kemudahan dalam mengakses materi, tidak perlu banyak mencatat tampilan yang menarik, dan kemudahan dalam menonton video sebagai pilihan alternatif untuk memahami materi dan pembelajaran menjadi tidak membosankan, serta peningkatan keberanian dalam berbicara. Guru juga menyatakan penggunaan media interaktif Marvel dalam pembelajaran dianggap inovatif dan maksimal, terutama bagi anak-anak. Menurut guru, kemajuan teknologi membuat anak-anak tertarik untuk belajar. Guru juga mengidentifikasi kelebihan penggunaan media interaktif Marvel dalam mata pelajaran TIK, termasuk inovasi, motivasi untuk anak-anak, dan pemahaman yang lebih baik tentang teknologi. Berangkat dari hal tersebut maka direkomendasikan agar pembelajaran harus lebih kreatif sehingga proses pembelajaran lebih terlihat aktif dan kondusif dan lebih memanfaatkan kemajuan teknologi seperti dengan menggunakan media interaktif salah satunya media interaktif marvel atau bisa juga menggunakan media interaktif lainnya, yang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Sehingga hal yang perlu diperhatikan oleh sekolah adalah jumlah komputer harus ditambahkan dan wi-fi sekolah harus lebih diperhatikan untuk mempermudah dalam mengakses internet. Untuk kedepannya diperlukan sebuah aplikasi yang sejenis dengan media marvel yang berbasis desktop sehingga dapat diakses secara offline pada perangkat komputer sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Nursyam, "Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Ekspose J. Penelit. Huk. Dan Pendidik.*, Vol. 18, No. 1, Pp. 811–819, Jul. 2019, Doi: 10.30863/Ekspose.V18i1.371.
- [2] S. Wulandari, "Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di Smp 1 Bukit Sundi," *Indones. J. Technol. Informatics Sci.*, Vol. 1, No. 2, Pp. 43–48, Jun. 2020, Doi: 10.24176/Ijtis.V1i2.4891.
- [3] M. P. Kumalasan, "Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sd," *J. Bid. Pendidik. Dasar*, Vol. 2, No. 1a, 2018, [Online]. Available: [Http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jbpd](http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jbpd)
- [4] L. Hakim, *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima, 2009.
- [5] Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Pt.Rineka Cipta, 2010.
- [6] N. Simbolon, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik," *Elem. Sch. J. Pgsd Fip Unimed*, Vol. 1, No. 2, 2013, Accessed: Nov. 29, 2023. [Online]. Available: [Https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/view/1323](https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/view/1323).
- [7] H. Fikri And A. Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- [8] A. Boza-Chua And L. Andrade-Arenas, "Inclusive Education: Mobile App For Students With Hearing Impairment," *Int. J. Interact. Mob. Technol.*, Vol. 16, No. 18, Pp. 78–93, Oct. 2022, Doi: 10.3991/Ijim.V16i18.33857.

- [9] M. Lazo-Amado, L. Cueva-Ruiz, And L. Andrade-Arenas, "E-Business Model To Optimise Sales Through Digital Marketing In A Peruvian Company," *Int. J. Adv. Comput. Sci. Appl.*, Vol. 12, No. 11, 2021, Doi: 10.14569/Ijacs.2021.0121184.
- [10] A. A. Permana, R. Taufiq, And S. Ramadhina, "Prototype Design Of Mobile Application 'Hydrolite' For Hydroponics Marketplace," In *2020 7th International Conference On Electrical Engineering, Computer Sciences And Informatics (Eecsi)*, Ieee, Oct. 2020, Pp. 45-48. Doi: 10.23919/Eecsi50503.2020.9251303.
- [11] K. Chen, T. Li, H.-S. Kim, D. E. Culler, And R. H. Katz, "Marvel," In *Proceedings Of The 16th Acm Conference On Embedded Networked Sensor Systems*, New York, Ny, Usa: Acm, Nov. 2018, Pp. 292-304. Doi: 10.1145/3274783.3274834.
- [12] Christina, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tanggal 8 Juli 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," *Zitteliana*, Vol. 19, No. 8, Pp. 159-170, 2003.
- [13] R. O. Rahma, V. Rahmawati, And A. Setyawan, "Pengaruh Kejenuhan Terhadap Konsentrasi Belajar Dan Cara Mengatasinya Pada Peserta Didik Di Sdn 1 Pandan," *J. Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pint.)*, Vol. 6, No. 2, 2022.
- [14] S. W. Damanik And J. S. Seleky, "Penerapan Metode Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Online (The Application Of Interactive Methods To Improve Student's Activeness In The Online Learning)," In *Seminar Nasional Matematika, Geometri, Statistika, Dan Komputasi Sena-Magestik*, 2022, Pp. 282-292. [Online]. Available: [Https://Magestic.Unej.Ac.Id/](https://Magestic.Unej.Ac.Id/)