

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kunci untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi dinamika masa kini dan masa depan. Oleh sebab itu, kualitas penyelenggaraan pendidikan harus diutamakan agar mutu pembelajaran meningkat dan SDM menjadi lebih baik. Seiring dengan kemajuan teknologi, proses belajar mengajar pun tak lepas dari pemanfaatan media, metode, dan dampaknya terhadap hasil belajar.¹

Di samping itu, tujuan Pendidikan Nasional yang tertuang dalam Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Pendidikan memberikan landasan yang penting bagi perkembangan individu, termasuk pemahaman akan pentingnya bahasa inggris sebagai bahasa internasional. Bahasa merupakan alat komunikasi manusia. Kemajuan suatu

¹ A. Widodo dan S. Indartono, "Transformasi Digital Pendidikan Indonesia: Pemanfaatan Teknologi, Metode Pembelajaran Inovatif dan Dampaknya terhadap Mutu Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 7, no. 1 (2022): 45–63, <https://10.24832/jpnk.v7i1.2651>.

² Departemen Pendidikan Nasional, *Undang Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1* (Bandung: Cita Umbaran, 2003).

peradaban manusia didukung karena adanya bahasa. Oleh karena bahasa mempengaruhi seluruh aspek di kehidupan tak terkecuali Bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa universal, bahasa pemersatu dunia. Kemampuan seseorang dalam menggunakan bahasa Inggris sangatlah dibutuhkan seiring dengan kemajuan zaman.³

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MI Kenanga pada bulan Agustus 2024, ditemukan beberapa kondisi pembelajaran bahasa Inggris di kelas 3 yang mana terlihat bahwa guru masih menerapkan metode pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik. Pembelajaran dilakukan dengan pendekatan *teacher-centered* dimana guru hanya mengandalkan buku teks dan papan tulis sebagai sumber belajar.

Hasil observasi menunjukkan bahwa dari banyak peserta didik kelas 3, terlihat kurang antusias dan sering mengalihkan perhatian selama pembelajaran bahasa Inggris berlangsung. Peserta didik terlihat kesulitan dalam memahami kosakata, selain itu peserta didik juga menunjukkan ketidakaktifan dalam merespons pertanyaan guru.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran di kelas 3 MI Kenanga dan sesuai hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris kelas 3, bahwa siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung aktif dan memberikan perhatian terhadap materi pelajaran daripada siswa yang memiliki minat belajar rendah yang cenderung pendiam atau pasif selama proses pembelajaran.

³ D. Ginting dan R. Kusumaningputri, "Bahasa Inggris sebagai Medium Komunikasi Global: Perspektif dan Tantangan dalam Konteks Indonesia," *Jurnal Linguistik Terapan* 10, no. 1 (2020).

Fenomena perbedaan minat belajar ini menjadi perhatian khusus mengingat pentingnya mata pelajaran bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar. Meskipun bahasa Inggris sangat penting untuk peserta didik sekolah dasar sebagai bekal di masa depan, materi yang diberikan hendaknya berupa dasar-dasar saja dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Peserta didik sekolah dasar cenderung lebih suka belajar sambil bermain, sehingga metode pengajaran bahasa Inggris yang diselingi permainan akan lebih efektif. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa ketertarikan peserta didik sekolah dasar terhadap mata pelajaran bahasa Inggris masih rendah. Padahal, pengajaran bahasa Inggris bertujuan untuk menyiapkan peserta didik dalam menghadapi era globalisasi.

Minat belajar peserta didik dapat dijelaskan melalui teori *Flow* yang dikemukakan oleh Csikszentmihalyi. Menurut teori *Flow*, seseorang akan mengalami keterlibatan optimal dalam suatu aktivitas ketika terdapat keseimbangan antara tingkat tantangan yang dihadapi dengan kemampuan yang dimiliki. Teori *Flow* yang dikemukakan oleh Mihaly Csikszentmihalyi menjelaskan kondisi di mana individu sepenuhnya terlibat dalam suatu aktivitas, yang berujung pada peningkatan kesenangan dan kepuasan. *Flow* terjadi ketika kemampuan seseorang sejalan dengan tantangan yang dihadapi, menciptakan perasaan kendali dan motivasi dari dalam diri. Elemen-elemen utama dari *flow* mencakup adanya tujuan yang jelas, yang membantu menjaga fokus; mendapatkan umpan balik langsung, yang memungkinkan individu untuk menyesuaikan kinerja mereka secara langsung; serta mencapai keseimbangan antara tantangan dan keterampilan, sehingga memastikan keterlibatan tanpa memberikan beban berlebih. Dalam

keadaan *flow*, individu mengalami keterlibatan yang mendalam, kehilangan kesadaran diri, dan sepenuhnya terfokus pada aktivitas, yang sering kali mengakibatkan perubahan dalam persepsi waktu.⁴

Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris di madrasah ibtidaiyah, dimana guru kurang menggunakan media pembelajaran, peserta didik mengalami kecemasan karena tingkat kesulitan materi yang dirasakan terlalu tinggi dibandingkan dengan kemampuan mereka, terutama dalam hal penguasaan kosakata. Kondisi ini menyebabkan peserta didik tidak dapat mencapai kondisi *flow* yang optimal untuk belajar.

Sebagian besar peserta didik menganggap belajar bahasa Inggris sulit karena keterbatasan pemahaman terhadap kosakata. Hal ini menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran. Padahal, sebagai bahasa asing, bahasa Inggris memerlukan pemahaman yang baik terhadap setiap kosakata yang digunakan. Berdasarkan fakta di lapangan, masih terdapat peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah yang mengalami kesulitan dalam memahami, mengingat, serta melafalkan kosakata dalam Bahasa Inggris, sehingga berdampak pada berkurangnya minat peserta didik untuk mempelajari bahasa Inggris. Sebagai upaya meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar, pendidik dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran sebagai alat bantu. Media pembelajaran berperan penting sebagai penyalur informasi yang menghubungkan

⁴ M. Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience* (New York: Harper & Row, 1990).

pendidik selaku sumber pengetahuan dengan peserta didik sebagai pihak penerima materi pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, diperlukan unsur pendukung seperti metode maupun media yang mendukung proses belajar peserta didik. Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Penggunaan media yang tepat dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih efektif sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru dituntut memiliki kreativitas dalam mengembangkan media dan metode pembelajaran yang menarik untuk memotivasi peserta didik, dimana media tersebut harus disesuaikan dengan tingkat kognitif peserta didik dan mampu memperluas perbendaharaan kata bahasa Inggris peserta didik. Untuk meningkatkan minat peserta didik sekolah dasar terhadap bahasa Inggris, perlu diterapkan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu media yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah aplikasi *Microsoft Office PowerPoint* yang dapat dikembangkan menjadi media interaktif yang menarik bagi peserta didik sekolah dasar.

Sebagaimana yang terdapat dalam Q.S. Al-Mulk Ayat 23:

قُلْ هُوَ الَّذِي أَنْشَأَكُمْ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَ الْأَفْئِدَةَ ۗ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ

Dalam tafsirnya, Tafsir dari Quraish Shihab yang dikutip dari Nadirsyah Hosen, Ayat ini menegaskan bahwa Allah Swt. adalah pencipta manusia dan telah menganugerahkan tiga nikmat penting kepada manusia, yaitu pendengaran,

penglihatan, dan hati nurani (*af'idah*). Namun, hanya sedikit dari manusia yang bersyukur atas nikmat-nikmat tersebut.⁵

Posisi pendengaran (*as-sam'*) yang disebutkan pertama dalam ayat tersebut mengandung makna khusus, mengingat indera ini merupakan yang paling awal aktif ketika seorang bayi dilahirkan. Dalam dunia pendidikan, komponen audio menjadi sangat penting karena memungkinkan pembelajar mengasimilasi pengetahuan melalui berbagai stimulan pendengaran seperti narasi, bunyi, dan komposisi musik, yang telah terbukti secara empiris mampu memperkuat daya ingat terhadap materi pembelajaran.

Di sisi lain, anugerah penglihatan (*al-absar*) yang disinggung dalam ayat yang sama menjadi landasan spiritual bagi implementasi komponen visual dalam sistem pembelajaran. Sang Pencipta menganugerahkan kemampuan melihat agar manusia dapat mengamati dan mengambil hikmah dari segala manifestasi kekuasaan-Nya.

Berdasarkan konteks pendidikan, elemen-elemen visual berupa ilustrasi, rekaman video, serta visualisasi bergerak berperan penting dalam mentransformasi konsep-konsep abstrak menjadi representasi yang lebih mudah dipahami. Penyampaian materi secara visual secara signifikan memperdalam tingkat pemahaman pembelajar. Sementara itu, anugerah hati (*al-af'idah*) yang mencakup dimensi intelektual dan emosional menjadi instrumen bagi manusia untuk

⁵ Nadirsyah Hosen, *Tafsir Al-Quran di Medsos: Mengkaji Makna dan Rahasia Ayat Suci pada Era Media Sosial* (Yogyakarta: Benteng Pustaka, 2020).

mengolah dan menginternalisasi informasi yang diterima melalui kedua indera tersebut.

Media pembelajaran yang mengintegrasikan aspek audio-visual secara efektif berpotensi mengaktifkan ketiga aspek ini secara bersamaan, sehingga mampu memperkuat proses pemahaman holistik. Penutup ayat yang menekankan "minimnya rasa syukur" dapat diinterpretasikan sebagai teguran terhadap rendahnya pemanfaatan optimal dari ketiga potensi tersebut dalam kehidupan, termasuk dalam ranah pendidikan.

Dengan demikian, pengembangan media instruksional audio-visual yang menyeimbangkan aspek pendengaran, penglihatan, dan kontemplasi dapat dipandang sebagai manifestasi upaya mengoptimalkan kapasitas yang telah dikaruniakan Tuhan kepada umat manusia, sekaligus sebagai ekspresi *gratitude* atas pemberian-Nya. Berdasarkan pemahaman tafsir ini, desain media pembelajaran audio-visual idealnya bersifat komprehensif dengan menyeimbangkan unsur auditori, visual, dan reflektif dalam proporsi yang harmonis dan penuh makna.

Berdasarkan konteks tersebut, penggunaan media *PowerPoint* interaktif dapat menjadi sebagai salah satu cara yang mempermudah untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa Inggris bagi peserta didik sekolah dasar. Melalui media *Powerpoint* interaktif, peserta didik dapat belajar dengan lebih menarik dan interaktif, sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik, dengan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih mendukung dan menyenangkan.

Media *Powerpoint* termasuk dalam jenis multimedia yang menggabungkan animasi, grafik, video, dan audio untuk mendukung proses pembelajaran. Relevansi penggunaan *PowerPoint* dengan pembelajaran bahasa Inggris terletak pada kemampuannya untuk menyajikan materi kosakata dan struktur bahasa secara visual dan auditori secara bersamaan. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa asing akan lebih efektif ketika melibatkan *multiple senses*, yaitu penglihatan dan pendengaran. *PowerPoint* interaktif memungkinkan integrasi teks, gambar, suara, dan animasi yang dapat membantu peserta didik memahami makna kosakata bahasa Inggris melalui konteks visual yang jelas. *PowerPoint* memiliki keunggulan dalam fitur animasi yang sederhana dimana objek dapat muncul (*Entrance*), berubah (*Emphasis*), menghilang (*Exit*) dan bergerak (*Motion Path*). Selain itu, fasilitas *hyperlink* memungkinkan navigasi antar slide atau konten eksternal yang mendukung pembelajaran interaktif.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, fitur-fitur ini dapat dimanfaatkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang menarik, seperti kuis interaktif, permainan kosakata, dan simulasi percakapan yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi dalam pembelajaran terkait penggunaan media *PowerPoint* interaktif untuk pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat pendidikan dasar, khususnya dalam meningkatkan minat belajar bahasa Inggris pada peserta didik kelas 3 MI Kenanga.

B. Definisi operasional

1. Media pembelajaran adalah alat atau sarana untuk menyampaikan suatu informasi. Media pembelajaran interaktif adalah sarana atau alat

pembelajaran yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik, atau antara peserta didik dengan media itu sendiri. Yang dimaksud dengan media pembelajaran pada penelitian ini adalah media *PowerPoint* interaktif yang berisi slide-slide materi pembelajaran yang interaktif.

2. Minat merupakan kecenderungan atau ketertarikan seseorang untuk memilih, memperhatikan, atau berpartisipasi dalam suatu aktivitas. Minat belajar pada penelitian ini berfokus pada minat belajar bahasa Inggris peserta didik kelas 3.
3. Pembelajaran Bahasa Inggris merupakan proses yang sistematis dan terencana dalam memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh kompetensi berbahasa Inggris, yang mencakup empat keterampilan dasar meliputi menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Adapun pada penelitian ini berfokus pada pembelajaran bahasa Inggris kelas 3 pada materi *weather*.

C. Rumusan masalah

1. Bagaimana minat belajar bahasa Inggris peserta didik kelas 3 sebelum penggunaan media *PowerPoint* interaktif di MI Kenanga?
2. Bagaimana minat belajar bahasa Inggris peserta didik kelas 3 setelah penerapan penggunaan media *PowerPoint* interaktif di MI Kenanga?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dari minat belajar bahasa Inggris sebelum dan setelah penggunaan media *PowerPoint* interaktif pada peserta didik kelas 3 MI Kenanga?

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan penelitian yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui minat belajar bahasa inggris peserta didik kelas 3 sebelum penggunaan media *PowerPoint* interaktif di MI Kenanga.
2. Untuk mengetahui minat belajar bahasa inggris peserta didik kelas 3 setelah penerapan penggunaan media *PowerPoint* interaktif di MI Kenanga.
3. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan dari minat belajar bahasa inggris sebelum dan setelah penggunaan media *PowerPoint* interaktif pada peserta didik kelas 3 MI Kenanga.

E. Signifikansi penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi pada ilmu pengetahuan terutama pada bidang pendidikan yaitu sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar bahasa inggris peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Office PowerPoint* .

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah dalam mengembangkan kebijakan dan program pembelajaran yang lebih berorientasi pada teknologi di masa depan.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam mengembangkan penggunaan media pembelajaran yang lebih mendukung serta menarik minat peserta didik dengan menggunakan media teknologi.

c. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan minat belajar dalam mata pelajaran bahasa inggris.

F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Kajian penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan

No.	Identitas	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Ita Alfi Amaliyah ⁶	Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>PowerPoint</i> terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas II MIN 2 Sidoarjo. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan	Persamaannya ada pada variabel X yakni media <i>PowerPoint</i> dan tingkatan sampel penelitian yaitu peserta didik sekolah dasar.	Perbedaannya ada pada variabel Y yang dipilih oleh penelitian Ita Alfi Amaliyah, yakni hasil belajar, sedangkan penelitian penulis mengacu pada variabel minat belajar. Selain itu juga ada pada mata pelajaran

⁶ Ita Alfi Amaliyah, "Pengaruh Media Pembelajaran *PowerPoint* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas 2 MIN 2 Sidoarjo" (Skripsi, Surabaya, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2022).

		<p>perhitungan uji hipotesis menggunakan Paired T-test mendapatkan hasil 0,000 dengan dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian media <i>PowerPoint</i> memiliki peran yang penting dalam pencapaian hasil belajar kelas II MIN 2 Sidoarjo karena media <i>PowerPoint</i> merupakan salah satu faktor pendukung pencapaian hasil belajar peserta didik.</p>		<p>yang dipilih serta tingkatan peserta didik. Penelitian tersebut memilih mata pelajaran matematika kelas II. Sedangkan penelitian penulis mengacu pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas 3.</p>
2.	Mochamad Abdul Mubarak ⁷	<p>Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran interaktif <i>PowerPoint</i> yang bernama "Aplikasi Budaya" dirancang dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah untuk menarik perhatian siswa dan mengkarakterisasi ciri-cirinya. Logo berbentuk lingkaran yang menampilkan gambar reog, tari daerah, buku, dan angklung mencerminkan</p>	<p>Persamaannya ada pada variabel X yakni media <i>PowerPoint</i> interaktif</p>	<p>Perbedaannya ada pada penggunaan media <i>PowerPoint</i> interaktif disertai dengan berbasis <i>Problem Based Learning</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Budaya Daerah Kelas V. Selain itu, penelitian tersebut juga menggunakan model penelitian dan</p>

⁷ Mochamad Abdul Mubarak, "Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Budaya Daerah Kelas V di SDN Purorejo 01 Tempursari Lumajang" (Skripsi, Malang, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024).

		keanekaragaman budaya Indonesia. Perancangan ini bertujuan menyampaikan pesan visual yang efektif kepada siswa melalui media pembelajaran berbasis Android, mendukung peserta didik dalam proses belajar. (2) Melalui dua kali uji respon siswa, uji pertama yang melibatkan 5 siswa kelas V SDN Purorejo 01 memperoleh skor presentase sebesar 89,4%, sedangkan uji kedua yang dilakukan oleh seluruh siswa kelas V mencapai 92,1% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji coba ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 01 Purorejo secara signifikan.		pengembangan (R&D)
3.	Muhammad Fadhilah ⁸	Hasil penelitian menunjukan bahwa minat belajar IPAS siswa kelas V MI Siti Mariam menggunakan media Wordwall berada pada kategori	Persamaannya ada pada variabel X yakni media yang digunakan media yang berbasis	Perbedaanya ada pada variabel Y yang dipilih oleh penelitian Muhammad Fadhillah, yakni hasil belajar, sedangkan

⁸ Muhammad Fadhilah, "Efektifitas penggunaan Media Wordwall terhadap Minat Belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS kelas V di MI Siti Mariam Banjarmasin" (Skripsi, Banjarmasin, UIN Antasari Banjarmasin, 2025).

		<p>“Sangat Tinggi” dengan rata-rata 53,36. Sedangkan, minat belajar IPAS siswa menggunakan media Educaplay berkategori “Cukup” dengan rata-rata 41,00. Berdasarkan hasil uji-T pada minat belajar siswa <i>posttest</i> didapat nilai Sig. $0,000 < 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall efektif dalam meningkatkan minat belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas V di MI Siti Mariam Banjarmasin.</p>	<p>teknologi serta tingkatan sampel penelitian yaitu peserta didik sekolah dasar.</p>	<p>penelitian penulis mengacu pada variabel minat belajar. Selain itu juga ada pada mata pelajaran yang dipilih serta tingkatan peserta didik. Penelitian tersebut memilih mata pelajaran IPAS kelas 5. Sedangkan penelitian penulis mengacu pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas 3.</p>
--	--	---	---	--

G. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis untuk penelitian ini, yakni sebagai berikut:

H_{01} : Minat belajar bahasa Inggris peserta didik kelas 3 MI Kenanga sebelum penggunaan media *PowerPoint* interaktif sudah tinggi.

H_{a1} : Minat belajar bahasa Inggris peserta didik kelas 3 MI Kenanga sebelum penggunaan media *PowerPoint* interaktif masih rendah.

H_{02} : Minat belajar bahasa Inggris peserta didik kelas 3 MI Kenanga setelah penggunaan media *PowerPoint* interaktif tidak mengalami peningkatan.

H_{a2} : Minat belajar bahasa Inggris peserta didik kelas 3 MI Kenanga setelah penggunaan media *PowerPoint* interaktif mengalami peningkatan.

H₀₃: Penggunaan media *PowerPoint* interaktif tidak berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar bahasa Inggris peserta didik kelas 3 MI Kenanga.

H_{a3}: Penggunaan media *PowerPoint* interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar bahasa Inggris peserta didik kelas 3 MI Kenanga.

H. Asumsi Penelitian

Asumsi atau anggapan dasar ini merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan sementara, atau suatu teori sementara yang belum dibuktikan. Minat belajar diidentifikasi sebagai faktor krusial yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris, terutama pada tingkat pendidikan dasar.

Dalam konteks teori *flow* yang dikemukakan oleh Csikszentmihalyi, minat belajar dipahami sebagai keadaan optimal di mana peserta didik terlibat sepenuhnya dalam aktivitas pembelajaran, merasakan tantangan yang seimbang dengan kemampuan peserta didik, dan mengalami kepuasan serta kebahagiaan saat belajar. Teori *flow* menekankan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dan memuaskan terjadi ketika peserta didik dapat fokus sepenuhnya pada tugas yang dihadapi, sehingga peserta didik kehilangan kesadaran akan waktu dan lingkungan sekitar. Media pembelajaran, khususnya yang bersifat interaktif dan visual, diketahui memiliki peran penting dalam menciptakan kondisi *flow* ini, karena dapat memancing perhatian peserta didik dan memfasilitasi keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Pada kerangka teori *flow*, minat belajar terbentuk melalui interaksi antara faktor internal peserta didik, seperti motivasi dan keterampilan, dengan stimulus eksternal yang menarik perhatian peserta didik, seperti media pembelajaran yang interaktif. Ketika peserta didik merasakan tantangan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik dan mendapatkan umpan balik yang positif dari penggunaan media interaktif, peserta didik lebih cenderung untuk mengalami keadaan *flow*, yang pada gilirannya meningkatkan minat dan efektivitas belajar peserta didik.

Namun, tantangan muncul dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat MI, terutama pada peserta didik kelas 3 yang masih dalam tahap perkembangan kognitif konkret operasional. Meski pembelajaran bahasa Inggris merupakan komponen penting dalam kurikulum, metode pembelajaran konvensional seringkali gagal membangkitkan minat belajar peserta didik, yang tercermin dari rendahnya partisipasi aktif dan antusiasme dalam pembelajaran.

Beberapa penelitian telah menunjukkan hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dengan peningkatan minat belajar pada peserta didik sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran konvensional yang kurang menarik pada pembelajaran bahasa Inggris secara signifikan berhubungan dengan rendahnya minat belajar peserta didik, yang kemungkinan disertai oleh kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Lebih lanjut, keterbatasan media pembelajaran yang interaktif juga berkontribusi pada menurunnya minat belajar peserta didik.

Oleh karena itu, peningkatan minat belajar bahasa Inggris dapat dicapai melalui penggunaan media *PowerPoint* interaktif yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 3 MI dan prinsip-prinsip pembelajaran yang menyenangkan.

I. Sistematika Penelitian

Penelitian ini disusun dalam beberapa bab untuk memudahkan pembaca dalam memahami konten secara sistematis. Sistematika penulisan melibatkan:

BAB I yang menjadi pendahuluan, dimana dalam bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, asumsi dasar, hipotesis penelitian, penelitian terdahulu, serta sistematika dalam penulisan.

BAB II bagian dari kajian teori dan kerangka dimana terdapat subbahasan diantaranya tentang Media *PowerPoint* interaktif, Minat Belajar, Pembelajaran Bahasa Inggris, dan kerangka berpikir.

BAB III menguraikan metode yang penulis pakai dalam penelitian, dimana terdapat subbahasan yang meliputi, jenis dan pendekatan penelitian, metode dan desain penelitian, Setting penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, Instrumen penelitian, teknik analisis data, teknik validitas dan keabsahan data, serta variabel dan indikator.

BAB IV mengadakan laporan hasil dari penelitian yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data hasil penelitian, serta pembahasan dari hasil penelitian.

BAB V Penutup, yang meliputi kesimpulan berserta saran.