

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses edukatif berkelanjutan di mana siswa secara sistematis membangun pemahaman terhadap bahasa ini sebagai bahasa kedua setelah bahasa ibu, dengan capaian kompetensi yang mencakup penguasaan keterampilan reseptif dan produktif yaitu menyimak, berbicara, membaca, serta menulis sebagai satu kesatuan terintegrasi. Sebagai bahasa nasional, Bahasa Indonesia berperan vital sebagai lambang kebanggaan bangsa, representasi identitas nasional, alat pemersatu keberagaman sosial, serta jembatan komunikasi antar daerah dan lintas budaya. Tujuan pembelajarannya meliputi meningkatkan keterampilan berkomunikasi efektif secara lisan maupun tulisan sesuai norma dan etika, menumbuhkan apresiasi serta kebanggaan terhadapnya sebagai bahasa pemersatu dan simbol identitas, memperdalam kaidah bahasa dan kemampuan penggunaannya yang tepat, adaptif, serta kreatif, mengoptimalkan peran bahasa dalam pengembangan potensi intelektual, emosional, dan sosial siswa serta mendorong apresiasi karya sastra untuk memperluas wawasan, memurnikan akhlak, dan memperkaya khazanah budaya bangsa.¹

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat pendidikan dasar (SD/MI) merupakan proses yang dilakukan oleh pendidik untuk membentuk perubahan

¹ Minahul Mubin and Sherif Juniar Aryanto, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 03 (2024): 556, <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>.

perilaku peserta didik dalam berbahasa Indonesia. Perubahan tersebut dapat terwujud apabila proses pembelajaran yang diberikan selaras dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. Mata pelajaran ini diselenggarakan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia secara baik dan benar.² Oleh karena itu, penguasaan Bahasa Indonesia sangat penting bagi para siswa. Namun, pada kenyataannya, banyak siswa terutama siswa kelas V di MIN 24 Hulu Sungai Tengah yang kurang antusias dalam mempelajari mata pelajaran ini.

Menurut konsep perkembangan kognitif, siswa sekolah dasar telah mencapai tahap operasional konkret, di mana mereka mulai bernalar secara rasional tentang keadaan sebenarnya. Metode yang menggabungkan pengalaman atau tindakan praktis dapat sangat berhasil dalam membantu anak-anak memahami materi. Hal ini karena siswa sekolah dasar seringkali berusia antara enam hingga tiga belas tahun. Kelompok usia anak-anak ini lebih menyukai aktivitas praktik langsung.³

Namun, data empiris menunjukkan bahwa pengajaran Bahasa Indonesia kelas V di MIN 24 Hulu Sungai Tengah belum berjalan optimal. Menurut pengamatan awal, siswa tampak kurang tertarik mempelajari mata pelajaran ini. Hal ini menyulitkan pendidik untuk menyediakan lingkungan belajar yang nyaman dan menarik.

² Ummul Khair, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (BASASTRA) Di SD Dan MI," *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2018): 193, <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>.

³ Mutia, "Characteristics Of Children Age Of Basic Education," *Fitrah: International Islamic Education Journal* 3, no. 1 (August 29, 2021): 117–19, <https://doi.org/10.22373/fitrah.v3i1.1330>.

Salah satu penyebab utama rendahnya minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V MIN 24 Hulu Sungai Tengah adalah kurangnya bahan ajar inovatif serta dominasi metode ceramah yang minim strategi interaktif. Sebagian besar siswa cenderung malu bertanya meski belum paham materi, dan saat diberi kesempatan atau ditunjuk, mereka sering ragu-ragu, kurang percaya diri, bahkan menghindar. Kondisi ini sejalan dengan temuan awal bahwa siswa enggan bertanya serta kurang aktif dalam diskusi kelas, mengindikasikan hambatan afektif seperti rendahnya kepercayaan diri dan motivasi belajar. Akibatnya, siswa semakin pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga diperlukan media pembelajaran inovatif serta interaktif untuk mendorong keberanian dan partisipasi aktif mereka.

Karena keadaan ini, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia tidak sepenuhnya tercapai. Para siswa kesulitan untuk sepenuhnya memahami materi pelajaran dan menunjukkan sedikit keinginan untuk berpartisipasi. Hal ini membutuhkan strategi pembelajaran kreatif yang dapat menarik minat siswa dan meningkatkan keterlibatan.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media interaktif ATM Edu. ATM Edu adalah salah satu bentuk media interaktif yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar. Media ini berbentuk simulasi mesin ATM yang dilengkapi dengan fitur-fitur pembelajaran, seperti soal interaktif, animasi, dan suara. ATM Edu dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai konsep, termasuk materi Bahasa Indonesia, dengan cara

yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Untuk menciptakan lingkungan belajar yang adaptif dan beragam, media interaktif dapat digunakan untuk membuat proses pembelajaran lebih jelas. Siswa juga dapat memilih urutan penyajian materi pembelajaran sesuai dengan preferensi mereka. media interaktif dalam konteks pendidikan berperan dalam mewujudkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan adaptif, dengan memberikan ruang bagi peserta didik untuk berkembang sesuai dengan kapasitas individualnya. Hal ini dicapai melalui integrasi berbagai elemen, seperti teks, grafis, audio, video, dan animasi, yang dioperasikan melalui perangkat digital seperti komputer atau laptop. Pemanfaatan komponen-komponen tersebut memungkinkan penyajian konsep secara lebih representatif dan menarik melalui visualisasi animatif, dukungan audio, serta demonstrasi yang komunikatif, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.⁴

Oleh karena itu, media interaktif seperti ATM Edu dapat berfungsi sebagai sarana inovatif untuk menarik perhatian siswa. Dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, diharapkan siswa akan berpartisipasi secara lebih aktif dan memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran. Dalam konteks ini, penelitian ini berfokus pada dampak media interaktif ATM Edu terhadap minat belajar Bahasa Indonesia di kalangan siswa kelas V MIN 24 Hulu Sungai Tengah.

⁴ Sri Wulan Anggraeni et al., "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 5315, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>.

Berdasarkan penjelasan Al-Quran, dapat disimpulkan bahwa para pendidik sebaiknya menggunakan materi pendidikan yang melibatkan unsur permainan atau visual yang menarik untuk memikat siswa dan, idealnya, membangkitkan minat mereka dalam belajar.

Sebagaimana Allah Berfirman pada Al-Qur'an surah An-Nahl ayat 125 yang berbunyi:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۗ

إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ (١٢٥)

Tafsir dari ayat ini menekankan pentingnya berdakwah dengan bijaksana ditekankan dalam teks ini. Perintah untuk mengajak, mengundang, atau memanggil ditunjukkan oleh kata kerja “*ud'u*” (mengajak, memanggil, atau memanggil). Para murid Nabi Muhammad (saw) belajar bagaimana berdakwah dengan bijaksana, halus, dan lembut. Dakwah perlu diajarkan dengan baik dan didukung oleh contoh-contoh nyata agar dapat mencapai tujuan yang positif.⁵ Dan juga Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam tafsir Al-Azhar, secara garis besar ayat ini mengandung ajaran kepada Rosululloh tentang tata-cara dakwah kepada umat manusia. Hamka dalam tafsirnya menjelaskan bahwa ada tiga metode dakwah atau pengajaran yang tercantum dalam ayat ini, yaitu “*hikmah*” (kebijaksanaan), “*mau'izhah hasanah*” (pengajaran yang baik), serta “*jadilhum billati hiya ahsan*” (bantahlah mereka dengan cara

⁵ Rizka Aida Fitri et al., “Metode Pembelajaran Pada Q. S An-Nahl Ayat 125 Berdasarkan Tafsir Al Misbah,” *Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 7.

yang baik).⁶ Oleh karena itu, diharapkan penggunaan media interaktif dalam pengajaran Bahasa Indonesia akan menumbuhkan suasana yang mendorong pembelajaran dan partisipasi aktif.

Upaya peningkatan kualitas pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah memerlukan strategi inovatif yang membangkitkan minat siswa agar mereka lebih terlibat dan termotivasi. Salah satu alternatif efektif adalah pemanfaatan media interaktif seperti ATM Edu. Inisiatif ini selaras dengan Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menargetkan pengembangan potensi siswa menjadi individu beriman, berbudi luhur, berilmu, terampil, kreatif, serta mandiri. Selain itu, Pasal 20 ayat (a) dan (d) Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen mewajibkan guru menyelenggarakan pembelajaran berkualitas tinggi serta meningkatkan kompetensi profesional seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan demikian, integrasi media interaktif tidak hanya memotivasi siswa, tetapi juga memenuhi kewajiban guru dalam menyediakan pendidikan berkualitas sesuai tuntutan era modern.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Syifa Azkia menunjukkan bahwa model ATM Edu terbukti praktis dan efektif ketika diterapkan dalam pembelajaran tematik integratif di MI Al-Muhajirin. Baik guru maupun siswa merespons secara positif model pengembangan ADDIE, yang menghasilkan skor validitas yang memadai. Media ini, yang memadukan unsur permainan

⁶ A.M. Ismatulloh "Metode Dakwah Dalam Al-Qur'an", Jurnal Lentera, Vol. IXX No.2 (Desember 2015), 165-166.

edukatif dengan teknologi, telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta kemampuan kognitif mereka.⁷

Meski demikian, penelitian tersebut belum mengkaji penggunaan ATM Edu dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di masyarakat pedesaan. Kebutuhan dan karakteristik siswa di daerah tersebut tentu berbeda, sehingga diperlukan penelitian lanjutan yang kontekstual dan aplikatif terhadap kondisi lokal.

Penelitian lain oleh Annisatul Musfiroh dan Aninditya Sri Nugraheni, menggunakan multimedia interaktif berbasis PowerPoint untuk materi puisi dan prosa. Namun, media yang digunakan terbatas dan tidak melibatkan unsur permainan edukatif seperti ATM Edu. Selain itu, penelitian tersebut dilakukan saat pandemi, sehingga konteks pembelajarannya berbeda dengan kondisi saat ini.⁸

"Pengaruh Media Interaktif ATM Edu terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V MIN 24 Hulu Sungai Tengah" adalah judul penelitian yang ingin dilakukan peneliti setelah uraian latar belakang masalah.

⁷ Syifa Azkia "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ATM EDU PADA PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF KELAS VI DI MI AL-MUHAJIRIN ,(BANJARMASIN: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI, 2024)" n.d.

⁸ Annisatul Musfiroh and Aninditya Sri Nugraheni, "PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA SISWA KELAS VI SD/MI DI MASA PANDEMI COVID-19," *Jurnal Holistika* 5, no. 1 (2023): 47, <https://doi.org/10.24853/holistika.5.1.47-53>.

B. Definisi Operasional/Istilah

Dalam penelitian ini, diperlukan terminologi dan penjelasan yang tepat mengenai judul penelitian untuk mencegah kesalahpahaman. Berikut adalah definisi operasional dari judul penelitian:

1. Media Interaktif

Media interaktif Adalah media yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan materi yang dipelajari melalui fitur-fitur seperti pilihan, simulasi, latihan dan umpan balik langsung. Media interaktif adalah media yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan-kegiatan interaktif seperti bertanya, berdiskusi, dan melakukan eksperimen. Pengertian media interaktif adalah jenis media yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna (biasanya siswa atau audiens) dengan media tersebut. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara pasif kepada pengguna, tetapi juga memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar atau pengalaman yang disajikan oleh media.⁹

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media interaktif merupakan sarana pembelajaran yang bersifat dua arah dan memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara siswa dengan materi yang dipelajari. Melalui berbagai fitur seperti pilihan, simulasi, latihan, dan umpan balik langsung, media ini tidak hanya menyampaikan informasi secara pasif, tetapi juga men-

⁹ Lika Jafnihirda, , Suparmi Suparmi, Ambiyar Ambiyar, Fahmi Rizal, and Kesi Eka Pratiwi. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239. Retrieved from <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2734>

dorong partisipasi siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, media interaktif berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa sebagaimana yang digunakan dalam penelitian skripsi ini.

2. ATM Edu

ATM (Anjungan Tarik Mandiri) adalah sistem perbankan otomatis yang memungkinkan nasabah melakukan transaksi keuangan mandiri melalui mesin khusus, seperti tarik tunai, transfer, cek saldo, dan pembayaran tanpa perlu teller, dengan keamanan berbasis PIN dan enkripsi data untuk akses cepat dan efisien.

Edu adalah pendekatan pengajaran berbasis pengalaman langsung melalui teknologi replika seperti ATM Edu, yang mengintegrasikan teori literasi keuangan dengan praktik hands-on, melatih keterampilan digital, pengambilan keputusan aman, dan pemecahan masalah transaksi, sehingga siswa memperoleh kompetensi praktis yang siap pakai di dunia nyata.

Syifa Azkia mengembangkan ATM Edu sebagai alat pembelajaran inovatif dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif ATM Edu dalam Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Kelas VI di MI Al-Muhajirin.” Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan tahapan pengembangan serta menilai kelayakan ATM Edu sebagai media pembelajaran tematik. Syifa Azkia menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, yang dipadukan dengan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D). Hasil

penelitian menunjukkan bahwa media interaktif ATM Edu terbukti praktis dan efektif sebagai alat bantu pengajaran, karena mampu meningkatkan kemampuan kognitif dan tingkat aktivitas siswa melalui integrasi permainan edukatif dengan teknologi.¹⁰

3. Minat Belajar

Minat belajar dapat dipahami sebagai kecenderungan psikologis yang ditandai oleh adanya perhatian, dorongan internal, serta rasa ketertarikan individu terhadap aktivitas belajar. Unsur-unsur tersebut berperan dalam memunculkan keterlibatan aktif yang pada akhirnya menumbuhkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, minat belajar mencerminkan kehendak atau motivasi yang disertai fokus dan partisipasi sadar, yang berkontribusi pada perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Sebagai salah satu determinan penting dalam proses belajar, minat memiliki pengaruh signifikan terhadap intensitas usaha yang dilakukan individu. Tingkat minat yang tinggi cenderung mendorong munculnya ketekunan, kesungguhan, serta daya tahan dalam menghadapi berbagai hambatan pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat dapat menghambat keterlibatan dan pencapaian hasil belajar yang optimal. Peserta didik yang memiliki minat belajar yang kuat umumnya lebih cepat dalam memahami materi serta memiliki daya ingat yang lebih baik. Dalam kaitannya dengan aspek perhatian, minat berfungsi sebagai pemicu munculnya fokus secara

¹⁰ Ibid

spontan, mempermudah proses konsentrasi, serta meminimalkan distraksi yang berasal dari lingkungan eksternal. Dengan demikian, keberadaan minat menjadi faktor kunci dalam menciptakan kondisi belajar yang efektif dan kondusif.¹¹

Jadi minat belajar merupakan elemen penting yang dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Minat belajar mencerminkan perhatian, dorongan, dan kesenangan individu yang mendorongnya untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media interaktif ATM Edu, minat belajar menjadi faktor utama yang mendukung perubahan positif pada siswa, baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Minat belajar yang kuat tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memfasilitasi pemusatan perhatian, mengurangi gangguan, dan membangun kegigihan serta motivasi siswa untuk mengatasi berbagai tantangan dalam belajar. Dengan demikian, penggunaan media interaktif ATM Edu diharapkan dapat menjadi salah satu solusi efektif untuk menumbuhkan minat belajar yang optimal di kelas V MIN 24 Hulu Sungai Tengah.

4. Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk memberikan bekal kepada peserta didik agar memiliki keterampilan berbahasa yang baik dan sesuai dengan fungsi serta tujuan penggunaannya. Secara khusus, mata kuliah ini dirancang agar mahasiswa mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien dengan tetap mematuhi tata krama yang berlaku, baik secara lisan maupun

¹¹ Supardi U. S. Supardi et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 2, no. 1 (2015): 76, <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i1.86>.

tertulis, serta menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Persatuan dan Bahasa Nasional. Selain itu, siswa diharapkan dapat memahami dan menerapkan Bahasa Indonesia secara tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, memanfaatkannya untuk meningkatkan kematangan intelektual, emosional, dan sosial mereka, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperkaya wawasan, karakter, pengetahuan, dan keterampilan bahasa mereka, serta menumbuhkan sikap apresiasi dan rasa bangga terhadap Sastra Indonesia sebagai bagian dari warisan budaya dan kekayaan intelektual bangsa Indonesia.¹²

Melalui pendidikan ini, siswa diharapkan mampu menghormati Bahasa Indonesia sebagai identitas nasional sekaligus berkomunikasi secara efektif dan efisien baik lisan maupun tulisan. Penggunaan media interaktif ATM Edu dalam penelitian ini berfungsi sebagai inovasi untuk mendorong pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar lebih banyak dan mengapresiasi budaya Indonesia serta meningkatkan pemahaman isi.

¹² Muhammad Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar," *Pernik: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (September 27, 2020): 41, <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan yang akan dikaji sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar Bahasa Indonesia sebelum menggunakan media interaktif ATM Edu Terhadap Kelas V MIN 24 Hulu Sungai Tengah?
2. Bagaimana minat belajar Bahasa Indonesia sesudah menggunakan media interaktif ATM Edu Terhadap Kelas V MIN 24 Hulu Sungai Tengah?
3. Apakah terdapat pengaruh media interaktif ATM Edu terhadap minat belajar Bahasa Indonesia Kelas V MIN 24 Hulu Sungai Tengah?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, pokok permasalahan yang akan diuji dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pernyataan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui minat belajar Bahasa Indonesia sebelum menggunakan media interaktif ATM Edu terhadap Kelas V MIN 24 Hulu Sungai Tengah.
2. Untuk mengetahui minat belajar Bahasa Indonesia sesudah menggunakan media interaktif ATM Edu terhadap Kelas V MIN 24 Hulu Sungai Tengah.
3. Untuk mengetahui pengaruh media interaktif ATM Edu terhadap minat belajar Bahasa Indonesia Kelas V MIN 24 Hulu Sungai Tengah.

E. Signifikansi Penelitian

Berikut ini adalah beberapa keuntungan yang diharapkan sebagai hasil dari studi media interaktif ATM Edu tentang minat belajar Bahasa Indonesia di kelas V MIN 24 Hulu Sungai Tengah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan bagi pengembangan kajian teoritis di bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media interaktif sebagai strategi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan-temuan ini dapat menjadi acuan bagi penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas sumber belajar berbasis teknologi dalam menumbuhkan minat siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

- 1) Untuk menyediakan strategi pembelajaran alternatif yang lebih inovatif dan menarik melalui penggunaan media interaktif ATM Edu.
- 2) Untuk membantu guru dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 3) Untuk menjadi sumber daya dalam mengoptimalkan teknologi sebagai alat pendidikan yang efektif.

b. Siswa

- 1) Untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar Bahasa Indonesia melalui media interaktif yang menarik.
- 2) Untuk membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran melalui integrasi teks, gambar, animasi, dan interaksi langsung di platform media ATM Edu.
- 3) Untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, sehingga memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

c. Peneliti

- 1) Menjadi referensi dalam pengembangan dan implementasi media interaktif dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar.
- 2) Memberikan gambaran mengenai dampak penggunaan ATM Edu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga dapat dikembangkan lebih lanjut dalam penelitian lain.

F. Alasan Memilih Judul

Peneliti memilih judul “Pengaruh Media Interaktif ATM Edu terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Kelas V MIN 24 Hulu Sungai Tengah” dipilih oleh peneliti karena observasi lapangan awal menunjukkan bahwa siswa kelas lima di MIN 24 Hulu Sungai Tengah memiliki sedikit minat belajar Bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan oleh sejumlah faktor, seperti kurangnya sumber daya pendidikan yang kreatif dan strategi pengajaran yang membosankan dan

tidak menarik minat siswa. Padahal, belajar Bahasa Indonesia sangat penting baik untuk meningkatkan kemampuan berbahasa maupun sebagai alat komunikasi yang efisien.

Para peneliti menyarankan penggunaan materi pembelajaran interaktif dan menarik, seperti media interaktif ATM Edu, untuk mengatasi masalah ini. Untuk lebih menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, media ini menggabungkan elemen visual, audio, animasi, dan interaktif yang dirancang untuk meniru ATM. Studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa ATM Edu adalah alat yang sah, bermanfaat, dan berhasil untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Mengingat bahwa siswa sekolah dasar cenderung lebih menyukai pengalaman belajar yang menarik, menghibur, dan melibatkan kegiatan praktik langsung, penelitian ini sangat relevan sebagai langkah konkret untuk membangkitkan minat belajar siswa melalui pendekatan modern. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi akademik siswa serta mendukung pengembangan metode pengajaran Bahasa Indonesia yang lebih kreatif.

G. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berdasarkan temuan tinjauan peneliti, studi-studi berikut relevan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti:

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu Yang Relevan

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Metode dan Hasil	Keterkaitan	Perbedaan
1	Syifa Azkia (2024)	Pengembangan Multimedia Interaktif ATM Edu pada Pembelajaran Tematik Integratif Kelas VI di MI Al-Muhajirin	R&D dengan model ADDIE. Skor validitas rata-rata 4,05 (skala 5). Uji coba skala kecil dan besar menunjukkan hasil sangat baik dan respons positif dari guru dan siswa.	Sama-sama menggunakan ATM Edu dalam pembelajaran di MI.	Penelitian ini fokus pada pengembangan dan validasi media tematik integratif kelas VI, sementara penelitian Anda fokus pada penggunaan ATM Edu untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia kelas V.
2	Annisatul	Pembelajaran	Deskriptif.	penelitian	Satu-

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Metode dan Hasil	Keterkaitan	Perbedaan
	Musfiroh & Aninditya Sri Nugraheni (2021)	Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif pada Siswa Kelas VI SD/MI di Masa Pandemi Covid-19	Multimedia berbasis PowerPoint efektif dan praktis (nilai rata-rata 85,76). Response guru 88% (praktis) dan siswa (baik).	tersebut sama-sama mengkaji pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.	satunya alat yang digunakan adalah PowerPoint, dengan materi yang terbatas pada puisi dan prosa, dan penelitian tersebut dilakukan selama pandemi. Sementara itu, penelitian Anda menggunakan ATM Edu dan berfokus pada minat belajar

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Metode dan Hasil	Keterkaitan	Perbedaan
					secara umum di kalangan siswa kelas 5.
3	Wahyu Rahmadhani, Sardjijo, & Murnaria Manalu (2022)	Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.	R&D. Nilai pre-test 58,12 meningkat jadi 71,87 pada post-test.	Sama-sama menggunakan multimedia interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.	Fokus pada kelas I, materi tematik, dan tujuan meningkatkan hasil belajar. Penelitian Anda pada kelas V, materi Bahasa Indonesia, dan fokus pada minat belajar.
4	Ni Kadek Feby Widianita (2024)	Multimedia Interaktif Berbasis Contextual	R&D. Media sangat layak dan efektif meningkatkan	Sama-sama menggunakan multimedia interaktif	Penelitian ini fokus pada kelas IV dan

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Metode dan Hasil	Keterkaitan	Perbedaan
		Teaching and Learning pada Materi Kalimat Efektif Bahasa Indonesia.	n hasil belajar siswa kelas IV pada materi kalimat efektif.	dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.	materi kalimat efektif, sementara penelitian Anda pada kelas V dan fokus pada minat belajar Bahasa Indonesia dengan media ATM Edu.

H. Sistematika Penulisan

Gaya penulisan ini disusun dengan tujuan agar pembaca lebih mudah memahami topik yang dibahas. Oleh karena itu, penulis memaparkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan. Bab ini memuat latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi istilah, kajian terhadap penelitian terdahulu yang relevan, serta sistematika penulisan.

BAB II Kajian Teori, Kerangka Berpikir, Asumsi Dasar Dan Hipotesis.

Bab ini berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan penggunaan media interaktif atm edo pada minat pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V MIN 24 Hulu Sungai Tengah , kerangka berpikir penulis serta asumsi dasar dan hipotesis.

BAB III Metode Penelitian. Bab ini menguraikan jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, data beserta sumbernya, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, metode analisis data, serta teknik uji validitas dan keabsahan data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini memuat data yang diperoleh dari lapangan beserta pembahasan mengenai temuan penelitian.

BAB V. Penutup. Bab ini menyajikan kesimpulan dan saran peneliti.