

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *SMART BOARD* TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS VB DI MIN 2 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)

Oleh:

Nur Islamia

NIM. 200104017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN SINJAI
TAHUN 2024**



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *SMART BOARD* TERHAD MINAT
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS VB DI MIN 2 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)

Oleh:

Nur Islamia

NIM. 200104017

Pembimbing:

1. Dr. Indirwan, M. Pd.I.
2. Nurul Islamiyah, S. Pd., M. Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN SINJAI
TAHUN 2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Islamia

Nim : 200104017

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dan tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiransaya sendiri.
2. Seluruh bagian Skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya brsedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 27 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Nur Islamia

NIM. 200104017

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul, Pengaruh Penggunaan Media *Smart Board* terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas VB di MIN 2 Sinjai, yang ditulis oleh Nur Islamia Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 200104017, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan, yang dimunaqasyahkan pada hari Kamis, tanggal 1 Agustus 2024 M bertepatan dengan 25 Muharram 1446 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Dr. Suriati, M.Sos.I.	Ketua	(.....)
Dr. Jamaluddin, M.Pd.I.	Sekretaris	(.....)
Dr. Jamaluddin, M.Pd.I.	Penguji I	(.....)
R. Nurhayati, S.Pd.I., M.Pd.I.	Penguji II	(.....)
Dr. Indirwan, M.Pd.I.	Pembimbing I	(.....)
Nurul Islamiah, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui:
Dekan FTIK UIAD,

Dr. Takhr, M.Pd.I.
NBM 1213495

ABSTRAK

Nur Islamia, *Penggunaan Media Smart Board Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas VB di MIN 2 Sinjai*, Skripsi. Sinjai Program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah, fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan universitas islam ahmad dahlan sinjai, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan Pengaruh Penggunaan Media *Smart Board* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas VB di MIN 2 Sinjai. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Ex Post Facto* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VB yang berjumlah 22 orang yang terdiri dari 9 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki di MIN 2 Sinjai. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yakni angket dan dokumentasi serta data di analisis menggunakan analisis linear sederhana.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan serta melihat hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media *Smart Board* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran tematik Kelas VB di MIN 2 Sinjai, Hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dengan jumlah responden 22 orang didapatkan hasil penelitian yakni setelah dilakukan uji t diperoleh nilai $t_{hitung} = 5.124$ adapun t_{tabel} dengan 22 responden dan 2 (dua) variabel ditemukan t_{tabel} sebesar 0.404 artinya $t_{hitung} 5.124 > t_{tabel} 0.404$ maka H_0 ditolak H_a diterima. Artinya Pengaruh Penggunaan Media *Smart board* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik kelas VB di MIN 2 Sinjai. Uji hipotesis yang kedua adalah uji f dengan diperoleh nilai $f_{hitung} = 26.253$. adapun f_{tabel} dengan 22 responden dan 2 (dua) variabel ditemukan f_{tabel} sebesar 4,35 artinya $f_{hitung} 26.253 > f_{tabel} 4,35$. Artinya terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Smart board* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik kelas VB di MIN 2 Sinjai. Selain itu juga dilakukan uji besar pengaruh yang menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi yang telah disesuaikan (*R Square*) 0.753 atau 56.8 %.

Kata Kunci : Media *Smart Board*, Minat Belajar, Siswa

ABSTRACT

Nur Islamia, "The Effect of Smart Board Use on Student Learning Interest in Thematic Learning in Class VB at MIN 2 Sinjai," Thesis. Sinjai, Elementary Madrasah Teacher Education Study Program, Faculty of Education and Teacher Training, Ahmad Dahlan Islamic University, Sinjai, 2024.

This study aims to demonstrate the effect of smart board use on student learning interest in thematic learning in Class VB at MIN 2 Sinjai.

This study employed an ex-post-facto approach. The population was 22 Class VB students, consisting of 9 female students and 13 male students at MIN 2 Sinjai. The data collection techniques used were questionnaires and documentation, and the data were analyzed using simple linear analysis.

Based on the research that has been done and looking at the results of research on the influence of the use of Smart Board media on students' interest in learning in thematic learning of Class VB at MIN 2 Sinjai, the results of the hypothesis test that has been done with 22 respondents obtained the results of the study, namely after the t test, the t count value was obtained = 5.124, while the t table with 22 respondents and 2 (two) variables found a t table of 0.404 meaning that $t \text{ count } 5.124 > t \text{ table } 0.404$ then H_0 is rejected H_a is accepted. This means that the Effect of Using Smart Board Media on Students' Interest in Learning in Thematic Learning of Class VB at MIN 2 Sinjai. The second hypothesis test is the f test with the obtained value of f count = 26.253. while the f table with 22 respondents and 2 (two) variables found an f table of 4.35 meaning that $f \text{ count } 26.253 > f \text{ table } 4.35$. This means that the use of smartboard media has an effect on students' learning interest in thematic learning in grade VB at MIN 2 Sinjai. Furthermore, a large-scale effect test showed that the adjusted coefficient of determination (R-square) was 0.753, or 56.8%.

Keywords: Smartboard Media, Learning Interest, Students

مستخلص البحث

نور إسلامية، "تأثير استخدام السبورة الذكية على اهتمام الطلاب بالتعلم الموضوعي في الصف الخامس ب في مدرسة الابتدائية الحكومية ٢ سنجائي"، البحث. سنجائي، قسم إعداد معلمي المدارس الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة أحمد دحلان الإسلامية، سنجائي، ٢٠٢٤.

تهدف هذه الدراسة إلى بيان تأثير استخدام السبورة الذكية على اهتمام الطلاب بالتعلم الموضوعي في الصف الخامس الابتدائي في مدرسة الابتدائية الحكومية ٢ سنجائي. اعتمدت الدراسة على منهجية البحث بأثر رجعي. بلغ عدد طلاب الصف الخامس الابتدائي ٢٢ طالبًا، منهم ٩ طالبات و ١٣ طالبًا. استخدمت الدراسة الاستبيانات والتوثيق، وتحللت البيانات باستخدام التحليل الخطي البسيط. استنادًا إلى البحث الذي تم إجراؤه وبالنظر إلى نتائج البحث حول تأثير استخدام وسائط السبورة الذكية على اهتمام الطلاب بالتعلم في التعلم الموضوعي للفصل ٥ ب في الابتدائية الحكومية ٢ سنجائي، فإن نتائج اختبار الفرضية الذي تم إجراؤه مع ٢٢ مستجيبيًا حصلت على نتائج الدراسة، أي بعد اختبار ت، تم الحصول على قيمة عدد ت = ٥.١٢٤، بينما وجد جدول ت مع ٢٢ مستجيبيًا و ٢ (اثنين) متغيرين جدول ت بقيمة ٠.٤٠٤. مما يعني أن عدد ت < ٥.١٢٤ < جدول ت ٠.٤٠٤. ثم يتم رفض H_0 ويتم قبول H_a . وهذا يعني أن تأثير استخدام وسائط السبورة الذكية على اهتمام الطلاب بالتعلم في التعلم الموضوعي للفصل ٥ ب في الابتدائية الحكومية ٢ سنجائي. اختبار الفرضية الثانية هو اختبار f مع القيمة التي تم الحصول عليها من عدد $f = ٢٦.٢٥٣$ بينما وجد جدول f الذي ضم ٢٢ مشاركًا ومتغيرين (اثنين) قيمة ٤.٣٥، أي أن قيمة $f > ٢٦.٢٥٣$ < جدول f ٤.٣٥. هذا يعني أن استخدام وسائط السبورة الذكية يؤثر على اهتمام الطلاب بالتعلم الموضوعي في الصف ٥ ب في مدرسة الابتدائية الحكومية ٢ سنجائي. علاوة على ذلك، أظهر اختبار التأثير واسع النطاق أن معامل التحديد المعدل كان ٠.٧٥٣، أي ٥٦.٨%.

الكلمات الإسلامية: وسائط السبورة الذكية، اهتمام الطلاب بالتعلم، الطلاب

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ
أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Segala Puji Bagi Allah, Sang Maha pencipta dan Pengatur Alam Semesta, berkat Ridho Nya, penulis akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Smart board* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik kelas VB di MIN 2 Sinjai” Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orangtua tercinta Bapak Nasruddin dan Ibu Haerati yang telah mendidik dan membesarkan serta selalu memberi doa, semangat dan dukungan kepada penulis;
2. Kepada keluarga tercinta yang senantiasa memberikan dukungan
3. Dr. Suriati, M. Sos.I selaku Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai yang telah membantu kelancaran akademik.
4. Dr. Jamaluddin, M.Pd.I. selaku Wakil Rektor I Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai yang telah membantu kelancaran akademik.
5. Dr. Rahmatullah, M.A. selaku Wakil Rektor II Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai yang telah membantu kelancaran akademik.
6. Dr. Muhlis, M.Sos.I. selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai yang telah membantu kelancaran akademik.
7. Dr. Takdir, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIAD Sinjai yang telah memberikan masukan dan dukungan.
8. Dr. Hasmiati, M.Pd.I selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

9. Dr. Indirwan, M.Pd.I. selaku pembimbing I dan Nurul Islamiah, S.Pd. I., M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan motivasi dan dukungan terhadap penulis selama ini.
10. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
11. Seluruh Pegawai dan Jajaran Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai yang telah membantu kelancaran akademik;
12. Kepala Staff dan Kepala perpustakaan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
13. Kepala Madrasah, Guru-guru, dan para peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Sinjai, yang telah membantu kelancaran selama penelitian;
14. Teman-teman peserta didik MIN 2 Sinjai serta teman-teman mahasiswa Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah Swt., dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin

Sinjai, 27 Juli 2024

Nur Islamia
NIM. 200104017

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
HALAMAN PEMBATAS	ii
HALAMAN JUDUL	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACK.....	vii
ABSTRAK BAHASA ARAB	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Kajian Pustaka.....	10
1. Media Smartboard.....	10
2. Minat Belajar Siswa	16
3. Pembelajaran Tematik.....	22
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	26
C. Hipotesis Penelitian.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian.....	31
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	32
C. Definisi Variabel	33

D. Populasi Dan Sampel Pelitian	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Instrumen Penelitian	36
G. Validasi Instrumen.....	37
H. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	41
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	41
B. Hasil Penelitian	45
C. Pembahasan Penelitian.....	55
BAB V PENUTUP.....	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
BIODATA	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi.....	34
Tabel 4.1 Keadaan Guru dan Pegawai	43
Tabel 4.2 Responden Peneliti.....	44
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Variabel X.....	45
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Variabel Y	46
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X	48
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y	48
Tabel 4.7 Hasil Hasil uji deskriptif statistic variabel X dan Y.....	49
Tabel 4.8 Uji Normalitas Data	50
Tabel 4.9 Hasil Uji Linearitas	51
Tabel 4.10 Hasil Uji Anova	52
Tabel 4.11 Hasil Analisis Uji Regresi.....	53
Tabel 4.12 Hasil Uji Besar Pengaruh.....	54

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini dunia telah memasuki era revolusi industri generasi 4.0 yang ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi serta perkembangan sistem digital, kecerdasan artifisial, dan virtual. Dengan semakin konvergennya batas antara manusia, mesin dan sumber daya lainnya, teknologi informasi dan komunikasi tentu berimbas pula pada berbagai sektor kehidupan. Salah satunya yakni berdampak terhadap sistem pendidikan di Indonesia. Perubahan era ini tidak dapat dihindari oleh siapapun sehingga dibutuhkan penyiapan sumber daya manusia (SDM) yang memadai agar siap menyesuaikan dan mampu bersaing dalam skala global. Peningkatan kualitas SDM melalui jalur pendidikan mulai dari pendidikan dasar dan menengah hingga ke perguruan tinggi adalah kunci untuk mampu mengikuti perkembangan Revolusi Industri 4.0 (Doringin et al., 2020).

Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional jelas tertuang bahwa perkembangan teknologi bagi pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri. Pemangku kepentingan dalam dunia pendidikan seperti pemerintah dan guru harus berani menjawab tantangan zaman yang dihadapi dunia pendidikan. Salah satu terobosan yang dapat dilakukan adalah mengganti penggunaan *black board* (papan tulis hitam) dan *white board* (papan tulis putih) menjadi *Smart Board* (papan tulis pintar) sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Penggunaan papan tulis pada bidang edukasi merupakan salah satu hal yang penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif antara guru dengan siswa. Berbagai inovasi dan teknologi digunakan untuk membuat papan tulis terbaik demi mendukung proses pembelajaran yang efektif (UU, 2003).

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada setiap peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seseorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun (Yestiani & Zahwa, 2020).

Peserta didik sekolah dasar merupakan peserta didik yang berada pada rentang usia 7-12 tahun. Pada usia ini anak mengalami perkembangan kognitif yang sangat pesat, dimana anak sudah mulai mengenal berbagai fenomena yang terjadi di lingkungannya. Pendidikan sekolah dasar dilaksanakan dengan tujuan untuk memaksimalkan perkembangan kemampuan anak baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Untuk dapat memaksimalkan perkembangan anak, guru harus mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan aktif dan kreatif melalui pemanfaatan model serta media pembelajaran (Suryana, 2014)

Tantangan era digital seperti kemudahan akses informasi dan disrupsi teknologi memerlukan solusi seperti pemahaman karakteristik Generasi Z dan peningkatan literasi digital. Secara keseluruhan, pendekatan ini membantu Membentuk lingkungan belajar yang efisien dan menarik serta menyiapkan peserta didik menghadapi kehidupan yang penuh tantangan. Dengan demikian, manajemen pendidikan dasar pendidikan dasar di era digital harus mengutamakan integrasi teknologi ke dalam kurikulum untuk menjamin relevansi dan efektivitas pembelajaran. Hal ini mencakup pengembangan materi pembelajaran digital, pelatihan guru untuk menggunakan perangkat digital, dan pengelolaan platform e-learning untuk memenuhi kebutuhan siswa (Nurhayati et al., 2025).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang harus ada dalam proses pembelajaran, dimana media memiliki peran dalam

memotivasi siswa dalam belajar dan membangkitkan minat sehingga dapat memberi rangsangan pada kegiatan belajar. Dengan media pembelajaran siswa lebih bersemangat dan merasa tertarik dalam proses pembelajaran karena adanya rasa keingintahuan dalam diri siswa mengenai proses pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru di kelas sehingga dengan demikian siswa secara tidak langsung akan terarah dan berfokus pada pembelajaran yang sedang berlangsung dengan memperhatikan guru secara serius. Secara lebih lanjut dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran akan mempermudah guru dalam proses penyampaian materi, hal ini disebabkan karena media mampu mengkonkritkan berbagai konsep abstrak yang tersaji dalam materi ajar (Sukiyati et al., 2023).

Sebagai pengajar, guru bertanggung jawab atas perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Guru sebagai pembimbing menekankan aspek mendidik. Guru tidak hanya membantu mengembangkan ranah kognitif siswa, tetapi juga mendorong berkembangnya sikap positif. Kemudian tugas guru sebagai administrator kelas menunjuk pada tugas ketatalaksanaan pembelajaran di kelas yang mesti dilaksanakan secara kontinyu dan konsisten (Nurhayati et al., 2021).

Beberapa strategi yang dapat digunakan pendidik untuk menciptakan kemandirian belajar adalah menyajikan materi secara sederhana, unik dan menyenangkan, mengapresiasi kinerja siswa, memberikan masukan untuk perbaikan hasil kerja siswa, memotivasi, serta menciptakan situasi belajar yang kondusif dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat siswa tertarik untuk belajar, sehingga ketika siswa tertarik untuk belajar akan membuat prestasi belajar siswa meningkat. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik seperti tayangan atau tampilan yang dihasilkan dari media pembelajaran siswa akan mudah mengingat dan menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran menjadi perantara guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang berbeda dan cara

yang menarik sehingga siswa memiliki motivasi yang lebih untuk belajar siswa (M. A. P. Siregar et al., 2023).

Media memiliki kedudukan yang sangat penting dan strategis untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Selain untuk memperjelas materi, media pembelajaran juga dapat meningkatkan keinginan, motivasi dan rangsangan dalam kegiatan pembelajaran. Namun dalam praktiknya, masih banyak pendidik yang tidak melibatkan media pembelajaran (Nurkhofifah, 2022).

Memberikan batasan dalam media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan semangat belajar dalam diri peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat oleh seorang pendidik berdasarkan teknik dan langkah-langkah yang benar tentu dapat mnyukseskan program belajar agar tercapai perubahan tingkah laku yang diharapkan. Pada kenyataannya banyak tenaga pendidik yang belum memahami serta tidak melakukan teknik dan langkah-langkah pemilihan media pembelajaran yang tepat. Masih banyak para pengajar yang mengandalkan papan tulis sebagai satu-satunya media pembelajaran (Juhaeni et al., 2020).

Proses belajar mengajar media pembelajaran juga dapat membangkitkan semangat belajar dan minat dari siswa yang tinggi, selain itu juga dapat membangkitkan prestasi belajar siswa, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Pemakaian atau penggunaan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran di Sekolah. Media memanfaatkan memiliki posisi alat bantu guru dalam proses mengajar, misalnya slide, foto, Bagi peserta didik, media yang digunakan dapat membantu proses pemahaman terhadap kandungan dari materi pelajaran yang disajikan pendidik secara lebih mudah (Fauziah et al., 2023).

Media pembelajaran dirancang secara khusus untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga terjadinya proses pembelajaran. Media pembelajaran didefinisikan sebagai sarana atau

perantara untuk membantu penyampaian materi dari pendidik kepada siswa saat proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran bisa berupa benda diam ataupun hidup. Banyak teori yang mendefinisikan media pembelajaran, pada intinya media pembelajaran dimanfaatkan untuk membantu peserta didik dalam memahami sebuah materi atau informasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat dimanfaatkan. Dengan demikian, tekanan utama dari penelitian ini akan mendeskripsikan penggunaan media *Smart Board* sebagai salah satu inovasi media pembelajaran digital untuk meningkatkan keterampilan pelajaran membaca pemahaman dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar (Mustaqim, 2016).

Smart Board merupakan sebuah papan tulis interaktif dengan layar besar sehingga guru dan siswa dapat menjelajahi website, memberikan presentasi ilmiah atau pembelajaran praktek visual. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan kemampuan siswa dengan membuat pembelajaran berbasis pengalaman kelas yang dinamis. Kunci dari pengalaman yang mengesankan ini adalah hanya dengan sentuhan pada permukaan layar untuk memilih menu dan simbol, menulis catatan, mengambil pena dan menulis, baik dengan pena atau jari. Tidak perlu baterai atau alat-alat khusus yang dapat menimbulkan kesalahan. Hanya dengan *software* pada *notebook*, guru dapat dengan mudah membuat pengalaman belajar interaktif yang menarik sambil memberikan fleksibilitas untuk merespon kebutuhan siswa secara bersamaan. *Smart Board* membuat guru memiliki persiapan yang baik dan fokus pada saat guru berada dalam kelas, penggunaan *Smart Board* juga dapat melibatkan siswa dalam menambahkan catatan dan menyimpan semua informasi. Dengan *Smart Board*, guru akan menghemat waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran setiap siswa (Juniayanti, n.d).

Pentingnya penggunaan media pembelajaran *Smart Board* yaitu dapat meningkatkan minat belajar siswa selain itu siswa juga lebih tertarik untuk belajar, karena kegiatan pembelajaran tidak monoton seperti mendengar guru

berceramah saja, tetapi siswa juga dapat memahami pelajaran baik secara visual, maupun auditori, tentu saja hal ini akan lebih menarik bagi siswa dari pada hanya mendengar ceramah dari guru, selain itu siswa lebih antusias mengikuti jalannya pembelajaran, serta siswa juga aktif bertanya saat guru menerangkan materi mengenai apa yang disajikan dalam media yang dibawakan, karena ketertarikan peserta didik dengan media audio visual ini, sehingga membuat minat belajar siswa semakin meningkat (Sutarno & Mukhidi, 2013).

Hasil penelitian tersebut di dukung oleh teori yang telah ada sebagaimana seorang ahli dalam bidang multimedia mengatakan bahwa Media pembelajaran jenis audio visual akan memudahkan dan memperlancar pemahaman penggunaanya (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Audio visual juga dapat membangkitkan motivasi siswa dan dapat memberikan korelasi yang baik antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata (Rahman, 2023)

Minat diartikan suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan, perhatian, fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan, motivasi, pengatur perilaku, dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan konten atau kegiatan tertentu. Minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu. Minat mempengaruhi tiga aspek penting dalam pengetahuan seseorang yaitu perhatian, tujuan dan tingkat pembelajaran. Berbeda dengan motivasi sebagai faktor pendorong pengetahuan, minat tidak hanya sebagai faktor pendorong pengetahuan namun juga sebagai faktor pendorong sikap. Selanjutnya pengertian minat belajar adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Pembelajaran tematik sering disebut dengan pembelajaran terpadu karena pembelajaran tematik itu menjadi salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga

memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Terpadu berarti mengkombinasikan dari aspek pedagogi, epistemologi, sosial, sampai psikologi. Oleh karena itu, realisasinya dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu kesatuan tema pembelajaran (Pauddikdasmen Kemendikbud RI, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 31 Oktober 2023 calon pendidik, pada saat proses pembelajaran berlangsung didapatkan peserta didik tidak fokus saat pembelajaran hal ini disebabkan oleh penjelasan guru kurang menarik, peserta didik bosan, peserta didik keluar masuk saat di kelas, mengganggu teman sebangku, memainkan barang yang ada disekitarnya seperti buku, pulpen dan alat tulis lain. Senada dengan itu diperkuat oleh hasil wawancara dengan ibu Fatmawati menyatakan “pada saat proses pembelajaran apalagi ketika jam-jam siang peserta didik sering merasa mengantuk, bosan, ingin cepat-cepat pulang, dan banyak keluhan lain selama proses pembelajaran berlangsung serta jarang memperhatikan penjelasan guru.” (Wawancara, 31/10/2023).

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat dipahami bahwa selama proses belajar-mengajar berlangsung siswa sering merasa mengantuk dan bosan. Mereka cenderung ingin segera pulang dan sering tidak memperhatikan penjelasan guru, mengakibatkan berbagai keluhan dan kurang fokus dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh suasana belajar yang monoton dan tidak menyenangkan oleh karena itu guru harus kreatif dalam mengajar, seperti menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan serta mampu menarik perhatian siswa.

Dalam kegiatan belajar di tingkat MI/SD, tentu harus disesuaikan dengan karakteristik siswa yang dihadapi. Iklim ruang belajar yang positif dan menyenangkan, berpotensi untuk menarik minat belajar siswa. Sehingga, dalam hal ini diperlukan kemampuan guru yang kreatif sehingga mampu mengelola pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Penggunaan media dalam pembelajaran

akan membantu guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Akan tetapi pendidik juga harus menentukan apakah media yang digunakan pada kegiatan pembelajaran sudah efektif (M. A. P. Siregar et al., 2023:107.)

Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Smart Board* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas VB di MIN 2 Sinjai” dimana peneliti ingin mengetahui sejauh mana pengaruh dari penggunaan media *Smart Board*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti dapat merumuskan masalah yang menjadi pokok pembahasan dalam penelitian ini. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Smart Board* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Tematik kelas VB di MIN 2 Sinjai?

C . Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini yaitu, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Smart Board* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Tematik kelas VB di MIN 2 Sinjai.

D. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

Memberikan nilai positif dalam menambah khasanah pengetahuan terkait media pembelajaran yang baik sesuai materi pelajaran khususnya terhadap minat belajar siswa.

b. Secara Praktis

1. Sekolah

Menjadi bahan evaluasi bagi sekolah untuk memperbaiki masalah-masalah dalam pembelajaran di kelas yang rendahnya minat belajar siswa.

2. Pendidik

Membantu guru menemukan masalah dalam pembelajaran di kelas yang menyebabkan rendahnya minat belajar

3. Peserta didik

Dapat memperbaiki cara belajar sehingga mendapatkan nilai sesuai dengan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

4. Peneliti

Meningkatkan pengetahuan dan wawasan dalam menganalisis masalah-masalah yang ada.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Media *Smart Board*

a. Pengertian media *Smart Board*

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pebelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Contoh: gambar, bagan, model, film, video, komputer, dan sebagainya. Mengidentifikasi manfaat media yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan dan informasi;
- 2) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar dan interaksi secara langsung;
- 3) Mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu; dan
- 4) Memberikan kesamaan pengalaman belajar pada siswa (Febrita & Ulfah, 2019).

Teori yang diusung oleh Azhar Asryad, media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Sementara, teknologi dan informasi berkembang semakin pesat di tengah arus modernisasi dan globalisasi. Demikian juga perkembangan media pembelajaran yang begitu beragam, salah satunya adalah media berbasis audio visual. Meskipun membutuhkan biaya dan pengetahuan mendasar untuk mengoperasikannya, media modern diasumsikan memiliki banyak kelebihan di ranah efektivitas dan efisiensi (Rosyada et al., 2024).

Media Pembelajaran audio visual merupakan salah satu alternatif bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan proses pembelajaran karena bahan ajar audio memiliki beberapa aspek diantaranya mudah diakses, lebih menarik, dapat diperbaiki setiap saat (Haryoko, 2009). Karakteristik media audio visual adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi dua jenis media yaitu media audio dan visual (Agnezi et al., 2019).

Smart Board adalah sebuah papan tulis *touch screen* yang terhubung dengan komputer & LCD projector. Presentasi dalam menyampaikan suatu materi menjadi lebih mudah bahkan dapat langsung di jalankan (*open, edit, delete dan save*) tanpa menyentuh PC / laptop. Perangkat ini biasa digunakan di ruang meeting kantor sebagai perangkat penunjang presentasi dan meeting atau ruang kelas untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran. Pada dasarnya fungsi utama dari *smartboard* ini adalah memindahkan fungsi PC/laptop kepada board atau LCD (charisma, 2015).

Smart Board sendiri adalah merek terkenal internasional. Di Indonesia sendiri, banyak orang tahu istilah “papan pintar”, terutama di bidang pendidikan. *Smart Board* sangat mudah digunakan, kita dapat menghubungi semua aplikasi di papan pengembangan hanya dengan satu sentuhan tangan. Papan tulis pintar dapat digunakan dengan menampilkan gambar di papan papan pintar.

Smart Board adalah papan tulis interaktif yang dibuat oleh *SMART Technologies* Kanada, yang menggunakan teknologi baru canggih sebagai media utama untuk presentasi dan pembelajaran. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, Papan adalah kayu (Besi, batu, dan sebagainya yang lebar dan Tipis. Papan pintar dalam penelitian ini adalah sebuah bidang persegi yang berukuran 100 cm x 80 cm yang di

gunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil dan minat belajar peserta didik. Media *Smart Board* membantu mempromosikan interaksi antara guru dan siswa, tujuannya adalah untuk membantu siswa mendapatkan hasil pembelajaran terbaik. (Maghfi & Suyadi, 2020).

Media *Smart Board* merupakan sebuah teknologi yang menggabungkan papan tulis elektronik dengan kemampuan komputasi dan konektivitas internet. Biasanya digunakan di ruang kelas atau ruang rapat untuk presentasi atau pembelajaran interaktif. *Smart Board* memungkinkan pengguna untuk menulis, menggambar, dan memanipulasi konten digital langsung di atas layar, sering kali dengan menggunakan pena atau jari sebagai alat input. Ini memungkinkan interaksi yang lebih langsung dan dinamis dengan materi pembelajaran atau presentasi (Agnezi, 2019).

b. Manfaat *Smart Board*

Smart Board juga memberikan banyak manfaat, yaitu:

- 1) Materi pembelajaran akan lebih menarik perhatian untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa,
- 2) Siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran,
- 3) Metode pengajaran akan lebih beragam sehingga mereka tidak akan bosan dan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran,
- 4) Memperjelas penyampaian pesan,
- 5) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya Indra, mengatasi sikap pasif, sehingga peserta didik menjadi lebih semangat dan lebih mandiri dalam belajar (Maghfi & Suyadi, 2020:163).

c. Indikator media *Smart Board*

Adapun beberapa indikator yang digunakan untuk penggunaan media pembelajaran smartboard yaitu :

- 1) Kesesuaian Media. Penggunaan media *Smart Board* harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kompetensi yang ingin dicapai, serta materi yang diajarkan. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah dan cepat memahami tujuan pembelajaran dan isi materi. Dibandingkan dengan hanya melihat gambar di buku pegangan, menggunakan media *Smart TV* memungkinkan siswa untuk lebih mendalam dalam pemahaman materi yang diajarkan.
- 2) Kemudahan Media. Pembelajaran menggunakan *Smart Board* tergolong praktis, karena guru dapat memutar video pembelajaran melalui *YouTube* atau menggunakan *flashdisk* yang berisi materi yang telah disiapkan sebelumnya. Penggunaan *Smart Board* juga membuat siswa lebih mudah memahami materi serta lebih fokus dan tertarik, berkat tampilan teknologi yang interaktif dan menarik. Selain itu, media ini juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan tidak monoton. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.
- 3) Kualitas Media. Media pembelajaran *Smart Board* harus memiliki kualitas yang baik dan mampu menarik perhatian siswa, baik dari segi tampilan, pemilihan warna, maupun isi materi. Penyajian isi juga perlu disusun secara jelas dan tidak membingungkan, agar dapat membangkitkan minat siswa untuk lebih fokus memperhatikan materi yang disampaikan. Media ini cukup dibilang sangat menarik dihadapan siswa, karena dalam media tersebut dapat menampilkan berbagai macam video dan power point. Siswa sangat tertarik dengan media tersebut karena bisa melihat video, gambar, dan juga suara animasi yang lucu, sehingga siswa lebih antusias dalam proses. *Smart Board* telah memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa. Kemampuan untuk menyaksikan video dan gambar, bersama dengan kualitas suara yang jelas,

membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Selain itu, video yang disajikan oleh guru juga membuat siswa merasa senang, mungkin karena kesan lucu dan menariknya. Penggunaan media pembelajaran *Smart Board* membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas dibandingkan metode pembelajaran tradisional yang tidak menggunakan teknologi. Pengalaman belajar yang lebih menyenangkan ini turut mendorong meningkatnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. (Syarifuddin et al., 2022).

d. Langkah-langkah menggunakan media *smart board*

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), gadget sekarang bisa diterapkan di sekolah, yaitu sebagai media ajar. Salah satu mesin yang selaras dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini adalah *smart board*. *Smart board* adalah sebuah perangkat berupa layar yang ukurannya kurang lebih sama dengan papan tulis biasa. *Smart board* sangat mudah digunakan, hanya melalui sentuhan tangan maka kita dapat mengontrol semua aplikasi yang ada di dalam komputer. Cukup dengan menghubungkan kabel USB ke komputer dan kabel yang tersambung pada *smart board* untuk menampilkan gambar komputer tepat di *smart board*, dan papan tulis ini sudah siap untuk digunakan. Perangkat ini bisa diterapkan disemua jenjang pendidikan bahkan sejak jenjang PAUD (Farid, 2019).

Smart Board bukan hanya sebagai hiburan dalam arti digunakan untuk melengkapi proses belajar agar lebih menarik perhatian peserta didik. ada 5 keuntungan penggunaan media pembelajaran interaktif diantaranya yaitu:

- 1) Respon peserta didik dapat diketik dan dilihat di layar;
- 2) Objek yang dihubungkan dengan sistem dapat dimanipulasi;

- 3) Sistem menuntut peserta didik berpartisipasi aktif dalam presentasi video pendidikan;
- 4) Media interaktif dapat digunakan untuk pengajaran remidi, mengulang bagian-bagian yang belum dikuasai dengan informasi yang masih lengkap dan asli;
- 5) Menyediakan banyak materi untuk dipelajari. Media memiliki kedudukan yang sangat penting dan strategis untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Nurkhofifah, 2022:04).

Selain untuk memperjelas materi, media pembelajaran juga dapat meningkatkan keinginan, motivasi dan rangsangan dalam kegiatan pembelajaran. Namun dalam praktiknya, masih banyak pendidik yang tidak melibatkan media pembelajaran. Keberadaan media tidak dapat diabaikan begitu saja, untuk itu dari semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran perlu memberikan perhatian yang memadai untuk permasalahan ini. (Nurkhofifah, 2022).

e. Fungsi *Smart board*

Keberadaan *smart board* memang belum banyak terdapat di sekolah-sekolah, alat ini merupakan alat penerima informasi yang berupa gambar dan suara. Tidak seperti televisi tradisional yang hanya dapat menayangkan informasi audio visual secara *real-time* dan tergantung dari penyedia channel. *Smart Board* juga dapat mengakses jaringan internet, jadi pengguna atau guru dapat lebih banyak memilih *channel* yang disukai atau sesuai dengan materi yang akan diajarkan, bahkan menyimpan dan memesan tayangan yang sudah atau belum tayang (Kukuh, 2017).

Penggunaan *smart board* sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan otentik bagi siswa untuk belajar menggunakan media dunia nyata. Selain itu, juga akan menjadikan siswa sadar akan dunia komunikasi elektronik yang selalu berubah, dan memungkinkan

siswa memiliki konsepsi yang lebih baik tentang materi tersebut, yang selanjutnya dapat membangun siswa menjadi beruntung di masa depan. Dengan menggunakan *smart board*, Siswa dapat menonton film, mendengarkan musik, atau bekerja bersama dengan media digital menggunakan sumber daya pengajaran terbaik (Nadhiroh, 2023).

2. Minat Belajar

a. Minat Belajar

Minat adalah kecenderungan tertarik pada sesuatu yang relatif tetap. Untuk lebih memperhatikan dan mengingat secara terus-menerus yang diikuti rasa senang untuk memperoleh suatu kepuasan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Firdaus, 2019).

Adapun unsur – unsur minat sebagai berikut:

1. Minat adalah suatu gejala psikologis.
2. Adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subyek karena tertarik.
3. Adanya perasaan senang terhadap objek yang menjadi sasaran
4. Adanya kemauan atau kecenderungan pada diri subjek untuk melakukan kegiatan guna mencapai tujuan (Nisa, 2017).

Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat *continuu*, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Proses perubahan tingkah laku dapat terjadi dalam berbagai kondisi berdasarkan penjelasan dari para ahli pendidikan dan psikologi. Adapun pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Kemudian, keberhasilan dalam proses belajar dan pembelajaran dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa

guru telah berhasil dalam mengajar. Dengan demikian, efektivitas sebuah proses belajar dan pembelajaran ditentukan oleh interaksi diantara komponen-komponen tersebut (Pane & Dasopang, 2017).

Minat belajar terdiri dari dua kata yakni minat dan belajar, dua kata ini beda arti, untuk itu penulis akan mendefinisikan satu persatu. Minat mempunyai peranan dalam “Melahirkan perhatian yang serta merta, memudahkan terciptanya pemusatan perhatian, dan mencegah gangguan perhatian dari luar”. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, kegiatan ini termasuk belajar yang diminati siswa akan diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang. Minat adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tertentu, tanpa ada yang menyuruh. demikian di dalam jiwa seseorang yang memperhatikan sesuatu ia mulai dengan menaruh minat terhadap hal itu. Minat itu erat hubungannya dengan kepribadian seseorang; ketiga fungsi jiwa: kognisi, emosi dan konasi terdapat dalam minat kadang minat itu timbul dengan sendirinya, dan kadang-kadang perlu diusahakan. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa minat adalah kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan (Sirait, 2016).

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi sehingga dapat menumbuhkan minat peserta didik (Mirnawati M, 2023).

Seorang pendidik harus memiliki strategi atau metode yang menarik agar mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa. Sebab minat belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang mempunyai pengaruh besar terhadap keberhasilan siswa. Minat belajar siswa akan timbul karena adanya pengaruh dari luar dan berasal dalam diri siswa.

Minat yang tinggi akan lebih besar harapan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Minat belajar siswa yang tinggi menjadi pedoman tindakannya menuju tercapainya tujuan belajar dan tercapainya hasil belajar yang optimal (Nurhayati et al., 2024).

b. Faktor yang mempengaruhi minat belajar

Minat belajar yang ada pada diri seorang peserta didik, termasuk peserta didik terbentuk karena dipengaruhi oleh berbagai faktor. Minat itu tidak muncul dengan sendirinya akan tetapi banyak faktor yang dapat mempengaruhi munculnya minat belajar, ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa, yaitu: motif, perhatian dan bahan pelajaran dan sikap guru (Walyyunita & Indriyati, 2021).

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu, motivasi, sikap terhadap guru dan pelajaran, keluarga, fasilitas sekolah, dan teman pergaulan, minat belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor yang saling berhubungan erat dan tidak dapat berdiri sendiri. Dalam artian secara umum faktor yang mempengaruhi minat belajar dikategorikan dalam dalam dua faktor, yakni faktor dari dalam diri dan faktor dari luar individu (Aprijal et al., 2020).

Faktor intern merupakan faktor yang mampu menumbuhkan minat seseorang karena adanya kesadaran dari diri sendiri tanpa ada paksaan dari orang lain seperti:

1. Faktor Emosional

Merujuk pada kondisi emosional seseorang, seperti suasana hati, kecemasan, atau kebahagiaan, yang dapat memengaruhi minat belajar mereka. Lingkungan emosional yang stabil dan positif dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar.

2. Faktor Persepsi

Persepsi adalah cara individu menginterpretasikan dan memahami dunia di sekitarnya. Persepsi terhadap materi pelajaran, guru, atau lingkungan belajar dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa.

3. Faktor Motivasi

Motivasi adalah dorongan internal atau eksternal yang mendorong seseorang untuk bertindak atau mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar mencakup keinginan dan keinginan siswa untuk belajar dan mencapai keberhasilan akademis.

4. Faktor Bakat

Bakat merujuk pada potensi alami atau kemampuan khusus yang dimiliki seseorang dalam bidang tertentu. Bakat yang diidentifikasi dan dikembangkan dengan baik dapat menjadi sumber motivasi dan minat belajar yang kuat.

5. Faktor Penguasaan Ilmu Pengetahuan

Ini mencakup tingkat pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran atau keterampilan tertentu. Tingkat penguasaan ilmu pengetahuan dapat memengaruhi tingkat minat dan motivasi belajar siswa, karena keberhasilan dalam memahami dan menguasai materi dapat meningkatkan rasa percaya diri dan minat belajar mereka.

Sedangkan faktor ekstern yaitu faktor yang mampu menumbuhkan minat seseorang akibat adanya peran orang lain dan lingkungan yang ada di sekitar seperti:

1. Faktor lingkungan keluarga

cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.

2. Faktor lingkungan social

Teman sebaya tidak mendukung, tingkat penghargaan masyarakat terhadap pendidikan, kesenjangan sosial dan ekonomi, serta kekerasan atau konflik (Korompo, 2020).

Minat belajar dapat timbul disebabkan beberapa hal, antara lain adanya keinginan yang kuat untuk menaikkan atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang dan bahagia. Senada dengan pendapat di atas, Slameto (2013) menyatakan minat belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap prestasi belajar, karena jika bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan baik. Jika belajar tanpa disertai minat, siswa akan malas dan tidak akan mendapatkan kepuasan dalam mengikuti pembelajaran (Charli et al., 2019).

c. Pentingnya minat belajar

Minat dapat memengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang studi tertentu, umpamanya seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap suatu mata pelajaran matematika, maka ia akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada siswa lain. Kemudian, karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat, dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan. Minat belajar merupakan aspek psikologis yang memengaruhi hasil belajar. Adapun minat yang dapat menunjang belajar adalah minat kepada bahan atau mata pelajaran dan kepada guru yang mengajarnya. Peranan minat dalam belajar adalah sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar. menciptakan minat terlebih dahulu adalah cara yang sangat baik untuk memberikan motivasi pada diri untuk mencapai tujuan. Minat seseorang terhadap pelajaran dapat dilihat dari kecenderungan untuk memberikan

perhatian yang lebih besar terhadap pelajaran tersebut (Heriyati, 2017). Guru memiliki peran untuk dimainkan dalam menginspirasi siswa mengambil bagian dalam sejumlah kegiatan yang berhubungan dengan belajar mengajar. Oleh karena itu, guru harusnya inovatif dalam cara mereka mengawasi pembelajaran. Di sini menjadi kreatif digambarkan memiliki kemampuan untuk mengembangkan produksi aktual atau mengubah strategi pengajaran yang telah ada. Teknik pengajaran yang baik akan mendorong gairah belajar siswa menjadi lebih mendukung, hingga siswa jadi bertambah terlibat dan terdorong untuk belajar (Nurhayati et al., 2023).

Terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. Disamping itu, penggunaan media pembelajaran sangat karena dapat menyingkat waktu. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa. Dari beberapa hal yang diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar (Supriyono, 2018).

d. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar yaitu:

- 1) Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran,
- 2) Adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran,
- 3) Adanya kemauan untuk belajar,
- 4) Adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran,

- 5) Adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar (Fitriani et al, 2024).

Dalyono menyebutkan minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi belajar yang tinggi, sebaliknya jika minat belajar kurang maka akan menghasilkan prestasi yang rendah. Minat dapat timbul karena adanya daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Minat yang besar memudahkan untuk mencapai tujuan yang diminati.

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik merupakan bentuk yang akan menciptakan sebuah pembelajaran terpadu, yang akan mendorong keterlibatan siswa dalam belajar, membuat siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan menciptakan situasi pemecahan masalah sesuai dengan kebutuhan siswa, dalam belajar secara tematik siswa akan dapat berjalan dan bermain dengan kreativitas tinggi (Muklis, 2019).

Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan, di antaranya:

siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu;

- 1) Siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar matapelajaran dalam tema yang sama;
- 2) Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan;

- 3) Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa;
- 4) Siswa mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas;
- 5) Siswa mampu lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari matapelajaran lain;
- 6) Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan (widyaningrum, 2021).

Romiszowski dalam Milan Rianto: 2000 menjelaskan tentang pendekatan pembelajaran yang diibaratkan sebagai rentangan antara dua ujung yang saling berlawanan seperti ekspositori dan diskoveri/inkuiri. Ekspositori menunjukkan pendekatan dengan dominasi peran guru selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan diskoveri/inkuiri menunjukkan dominasi siswa selama proses pembelajaran dan peran guru hanya sebagai fasilitator.

Pendekatan pembelajaran Tematik secara umum, pendekatan dapat dipahami sebagai cara pandang terhadap obyek yang akan mewarnai seluruh jalannya proses pembelajaran. Ada dua pendekatan dalam Tematik yaitu, Pendekatan Aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) adalah Pembelajaran aktif menekankan keaktifan siswa dalam membangun pemahaman melalui kegiatan langsung, sementara pembelajaran kreatif memberikan kesempatan untuk berpikir secara mendalam dan inovatif. Pembelajaran efektif sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini dan masa depan, sedangkan

pembelajaran yang menyenangkan menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa betah dan tidak bosan saat belajar. Sedangkan, Pendekatan *Learning Contextual teaching and learning* atau sering disingkat dengan CTL adalah pendekatan pembelajaran yang membantu guru mengaitkan materi yang dibelajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa mengkontruksi pengetahuannya sendiri kemudian menghubungkannya dengan kehidupan keseharian mereka. Proses pembelajarannya berlangsung alamiah dlm bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami (Haji, 2015).

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Karakteristik Pembelajaran Tematik sebagai suatu model proses, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada siswa, pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
- 2) Memberikan pengalaman langsung. Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, Siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Bersifat fleksibel Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.
- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa-siswi diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

Pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Secara sederhana apa yang dimaksudkan dengan pembelajaran tematik adalah kegiatan siswa bagaimana seorang siswa secara individual atau secara kelompok dapat menemukan keilmuan yang holistik. Pembelajaran terpadu/tematik menawarkan model-model pembelajaran yang menjadikan aktivitas pembelajaran itu relevan dan penuh makna bagi siswa, baik aktivitas formal maupun informal, meliputi pembelajaran inquiry secara aktif sampai dengan penyerapan pengetahuan dan fakta secara pasif, dengan memberdayakan pengetahuan dan pengalaman siswa untuk membantunya mengerti dan memahami dunia kehidupannya (Muklis, 2012b).

2 Jenis Pembelajaran Tematik di Indonesia

1) Pembelajaran Jaring Laba-Laba (*Spider Webbed*)

Pembelajaran Jaring Laba-Laba (*Spider Webbed*) adalah beberapa mata pelajaran yang dikaitkan dalam satu tema dan setiap mata pelajaran diajarkan seperti biasa menggunakan jadwal pelajaran. Penilaian dalam setiap mata pelajaran masih dilakukan seperti biasa sesuai dengan karakteristik dari setiap mata pelajaran. Satu tema dapat dilakukan selama 2 minggu tergantung dari materi yang dikaitkan. Contohnya untuk mata pelajaran BI, Mat, IPA, IPS dan SBK dengan tema Diri Sendiri.

2) Pembelajaran Terpadu (*Integrated*)

Pembelajaran Terpadu (*Integrated*) adalah beberapa mata pelajaran yang dikaitkan dalam satu tema tanpa ada batas satu pelajaran dengan pelajaran lainnya. Satu sub tema dilakukan setiap hari tanpa jadwal pelajaran hanya jam pelajaran yang ditekankan. Penilaian dilakukan secara keterpaduan untuk setiap mata pelajaran dan aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotor. Contoh untuk mata pelajaran BI, MAT, IPA, IPS dan SBK dengan tema Diri Sendiri (Karli, 2016).

B. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian serupa yang relevan dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Smart Board* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik di Kelas VB MIN 2 Sinjai.” Adalah sebagai berikut:

1. Romaisa Dkk, Telah melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Smart Board* Dalam Pembelajaran Matematika di Kelas III SD”. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *smart board* telah memenuhi kriteria valid dan praktis berdasarkan penilaian dari ahli bahasa, ahli validasi materi, dan ahli validasi media. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa respon peserta didik terhadap media *smart board* dalam pembelajaran matematika sangat praktis dengan skor rata-rata 93,6. Hal ini menunjukkan bahwa media *smart board* dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran matematika. (Ariyanti et al., 2021).

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti tentang kevalidan media *smart board* pada proses pembelajaran siswa. Sedangkan, perbedaannya terletak pada lokasi dan mata pelajaran, jika penelitian yang dilakukan oleh Romaisa Dkk pada mata pelajaran Matematika, maka penelitian yang akan dilakukan yaitu pada Pembelajaran Tematik.

2. Dilla Mifa Fauziah Dkk, telah melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media *Smart Board* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Hak Dan Kewajiban ” penelitian yang dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari 1 kali pertemuan, dan tahapan setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (*observasi*), dan refleksi. Dari hasil penelitian, terlihat bahwa penggunaan media *smart board* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, seperti yang terlihat dari peningkatan rata-rata skor aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan data nilai ulangan harian kelas III sebagai kondisi awal, hasilnya menunjukkan peningkatan prestasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II (Fauziah et al., 2023).

Perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Dila Dkk dan penelitian yang akan dilakukan adalah mereka melakukan penelitian untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan terletak pada minat belajar siswa perbedaan itu juga terletak pada

lokasi serta hanya melakukan uji coba di materi hak dan kewajiban. Adapun persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media *smart board*.

3. Charisma Alimshadeq Panglindung, telah melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan *Smart Board* Untuk Pembelajaran Bahasa Arab di MTs YAPI Pakem” tujuan dari penelitian ini yaitu peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran papan tulis interaktif atau *smart board* pada mata pelajaran bahasa arab di karena kan masih dominan menggunakan buku teks dan papan tulis manual dalam menjelaskan materi pembelajaran bahasa arab, ditambah metode ceramah yang masih dominan. kesulitan siswa dalam memahami buku teks pembelajaran Bahasa Arab, sehingga menimbulkan rasa jenuh dan bosan sehingga menyebabkan tidak adanya perhatian dari siswa dalam memperhatikan guru ketika pelajaran bahasa arab (Palindung, 2015)

Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media *smart board*, sedangkan perbedaanya jika penelitian yang dilakukan oleh Charisma pada mata pelajaran bahasa Arab, dan penelitian ini di uji cobakan pada pembelajaran Tematik. Jika, penelitian yang dilakukan Charisma menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan angket, maka teknik pengumpulan ini menggunakan teknik observasi, tes, dan dokumentasi.

4. Ristra Sandra Ritonga Dkk, telah melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Board* Berbasis *Augmented Reality* Untuk Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini” Adapun tujuan penelitian ini yaitu (1) untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *smart board* berbasis *augmented reality* untuk pengenalan hewan pada anak usia dini; dan (2) mengetahui pengaruh media pembelajaran *smart board* berbasis *augmented reality* untuk pengenalan hewan pada anak usia dini. Adapun uji kelayakan pada produk sebesar 77,17% dimana sudah masuk dalam kategori layak untuk diuji cobakan pada kelompok kecil. Hasil uji coba yang dilakukan adalah sebesar 85,6%, artinya produk media

pembelajaran layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pengenalan hewan pada anak usia dini di PAUD Ummul Habibah Klambir V. Maka media pembelajaran *smart board* berbasis augmented reality sangat efektif dan berpengaruh untuk meningkatkan kognitif anak usia dini terutama pada pengenalan hewan.

5. Rosalina Putri Dkk, telah melakukan penelitian yang berjudul “ Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar (*Smart Board*) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD” Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 di SDN Pulau Harapan 01 Pagi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran papan pintar (*smart board*) terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 1 SDN pulau harapan 01 pagi semester 2 tahun ajaran 2021/2022. Hasil penelitian ini diperoleh data sebagai berikut Uji hipotesis menggunakan rumus uji t-test diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,228 > 2,002$. Dengan demikian H_0 di tolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran papan pintar (*smart board*) terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 1 SDN pulau harapan 01 pagi. Uji effect size mendapatkan hasil 0,986 yang berarti berpengaruh sangat tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa papan pintar berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan.

C. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian. Dalam hipotesis juga terdapat beberapa komponen penting yakni dugaan sementara, hubungan antar variabel dan uji kebenarannya (Yam & Taufik, 2021).

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *smart board* terhadap minat belajar siswa.

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media *Smart Board* terhadap minat belajar siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian *ex-post facto* merupakan metode yang banyak dipakai dalam situasi yang dihadapi oleh banyak penelitian pendidikan. Penelitian ini tetap merupakan metode yang berguna yang dapat memberikan banyak informasi berharga bagi pengambilan keputusan di bidang pendidikan (Sappaile, 2010). Penelitian *ex-post facto* meneliti hubungan sebab-akibat yang tidak dimanipulasi atau tidak diberi perlakuan oleh peneliti. Penelitian sebab-akibat dilakukan terhadap program, kegiatan atau kejadian yang telah berlangsung atau telah terjadi. Adanya hubungan sebab-akibat didasarkan atas kajian teoretis, bahwa sesuatu variabel disebabkan atau dilatarbelakangi oleh variabel tertentu atau mengakibatkan variabel tertentu.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh penggunaan media *smart board* terhadap minat belajar siswa pada pelajaran Tematik kelas VB di MIN 2 Sinjai. Media tersebut dapat dikatakan berpengaruh jika dalam penggunaan kompetensi pembelajarannya dapat tercapai.

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian kuantitatif adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya, penelitian kuantitatif banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya (Nugroho, 2018). Pendekatan kuantitatif memungkinkan kita mencapai ukuran sampel yang lebih tinggi. Peneliti harus mengumpulkan informasi dengan cepat saat menggunakan penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif menggunakan sampel acak, duplikasi hasil dimungkinkan ketika

menggunakan penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif berfokus pada fakta dan informasi.

Sugiyono mengemukakan bahwa Metode penelitian kuantitatif adalah suatu metode yang bertumpu dari filsafat postpositivisme, metode penelitian kuantitatif dipakai untuk penelitian yang berfokus kepada kondisi obyek yang alamiah. Selain itu menggunakan teknik pengambilan data dengan triangulasi (gabungan), analisis yang bersifat induktif atau kualitatif (Sahir, 2022). Hasil yang diperoleh dari menggunakan penelitian kualitatif sendiri adalah menekankan pada makna dari generalisasi. Penelitian ini sangat menekankan pada hasil yang objektif, melalui penyebaran kuesioner data bisa diperoleh dengan objektif dan di uji menggunakan proses validitas dan reliabilitas. Adapun dalam penggunaan kuesioner dipaparkan beberapa pertanyaan sehingga peneliti dapat mengetahui pengaruh penggunaan media *smart board* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas VB di MIN 2 Sinjai.

B. Definisi Variabel

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Untuk menentukan variabel yang baik ditentukan oleh landasan teoritis, ditegaskan oleh hipotesis dan tergantung dari rumit dan sederhana rancangan penelitian (Purwanto, 2019).

Secara teoritis variabel didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau subjek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan orang yang lainnya atau satu objek dengan subjek lain.

Variabel independen sering disebut juga sebagai variabel bebas, variabel yang mempengaruhi. Variabel bebas juga dapat diartikan sebagai suatu kondisi atau nilai yang jika muncul maka akan memunculkan (mengubah). Sedangkan, kondisi atau nilai yang lain. Variabel dependen atau variabel terikat

adalah variabel yang secara terstruktur berpikir keilmuan menjadi variabel yang disebabkan oleh adanya perubahan variabel lainnya.

a. *Media Smart Board*

Smart board adalah sebuah perangkat berupa layar yang ukurannya kurang lebih sama dengan papan tulis biasa. *Smart board* sangat mudah digunakan, hanya melalui sentuhan tangan maka kita dapat mengontrol semua aplikasi yang ada di dalam komputer. Cukup dengan menghubungkan kabel *USB* ke komputer dan kabel yang tersambung pada *smart board* untuk menampilkan gambar komputer tepat di *smart board*, dan papan tulis ini sudah siap untuk digunakan.

b. Minat Belajar

Variabel dependen atau variabel terikat adalah variabel yang secara terstruktur berpikir keilmuan menjadi variabel yang disebabkan oleh adanya perubahan variabel lainnya.

Minat belajar siswa merupakan sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu hal. Minat belajar siswa merupakan aspek kepribadian, yang menggambarkan adanya kemauan, dorongan yang timbul dari dalam diri individu untuk memilih objek yang sejenis. Jadi, Variabel independen atau variabel bebas (X) pada penelitian ini yaitu media *Smart Board* sedangkan, variabel dependen atau terikatnya (Y) adalah minat belajar.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 2 Sinjai yang beralamatkan di Jl. Slamet Riyadi No. 6 Kecamatan Sinjai Utara, kabupaten Sinjai, Provinsi Sulawesi Selatan. Alasan pemilihan lokasi penelitian karena dilatarbelakangi oleh beberapa pertimbangan dan sesuai dengan topik penelitian. Keunikan dari tempat tersebut yaitu fasilitas penelitian yang memadai

seperti *smart board* yang akan menjadi alat untuk penelitian ini dan alat elektronik lain untuk menunjang jalannya proses pembelajaran siswa, *Tab* dan *Laptop/computer* yang belum semua sekolah memilikinya di MIN 2 Sinjai juga ada program kelas digital.

2. Waktu

Pelaksanaan kegiatan penelitian ini terhitung pada bulan Maret-Mei tahun ajaran 2024.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah semua komponen yang dianggap memiliki satu atau lebih ciri yang sama, sehingga merupakan suatu kelompok. Karakteristik kelompok ini ditentukan oleh peneliti, tergantung fokus penelitiannya. Populasi adalah keseluruhan orang atau kasus atau objek, di mana hasil penelitian akan digeneralisasikan. Untuk lebih memahami peneliti akan menjabarkan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

Kelas	Laki-laki	Perempuan
VB	13	9
Jumlah	22	

(TU, MIN 2 Sinjai 2024)

2. Sampel

Sampel adalah bagian terpilih dari populasi yang dipilih melalui beberapa proses dengan tujuan menyelidiki atau mempelajari sifat-sifat tertentu dari populasi induk. Sampel adalah sekumpulan kasus yang ditarik atau dipilih dari kumpulan atau populasi kasus yang lebih besar (Agustina et al., 2024).

Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VB yang memenuhi kriteria peneliti, agar peneliti dapat mengambil hasil

penelitian yang tepat berdasarkan tujuan penelitian yang mana peneliti ingin mengetahui apakah benar “Pengaruh Penggunaan Media *Smart Board* Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas VB Di MIN 2 Sinjai”.

E. Teknik Pengumpulan Data

Definisi teknik pengumpulan data menurut Deni Alfiansyah dan Supriyati menjelaskan bahwa ”Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah untuk mendapatkan data”.

1. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan yang diajukan secara tertulis untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dari responden atau narasumber sebagai informasi yang diperlukan oleh peneliti.(Mardalis, 2016). Angket adalah sejumlah pertanyaan ter-tulis yang digunakan dengan tujuan untuk mem peroleh informasi atau data dari responden mengenai hal-hal yang bersangkutan dengan pribadinya (Fahmi & Suryanti, 2019).

Menurut Sukardi angket dengan item tertutup untuk siswa pada prinsipnya sangat efektif dilihat dari kepentingan peneliti, karena dengan hanya memberikan beberapa alternatif jawaban, mereka dapat membawa jawaban responden sesuai dengan tujuan penelitian yang ada (Fatmala, 2016).

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan media pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik sebagai subjek uji coba.

2. Dokumen

Teknik dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik tertulis, gambar

maupun elektronik. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen yang didapat melalui observasi dan wawancara yang berhubungan dengan masalah yang diteliti (Karim et al., 2022).

Metode ini digunakan untuk mengetahui terkait data mengenai Peserta didik. Adapun dokumentasi yang diperlukan berupa data peserta didik, data guru, data pegawai, dan data sekolah.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian agar data lebih mudah diolah dan menghasilkan penelitian yang berkualitas. Data yang telah terkumpul dengan menggunakan instrumen yang diajukan dalam suatu penelitian.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Lembar Angket

Lembar angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan pada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan yang berhubungan dengan penelitian (Puji Purnomo Palupi & Meria Sekar, 2016). Peserta didik diberikan lembar angket berupa pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi terkait dengan minat belajar peserta didik (Karim et al., 2022).

b. List Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi yang digunakan oleh peneliti adalah gambar, foto-foto, data sekolah, data guru, data pegawai, dan data peserta didik.

G. Validitas Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Dalam literatur yang lain disebutkan bahwa validitas dari suatu perangkat tes dapat diartikan kemampuan suatu tes untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas instrumen mempermasalahkan sejauh mana pengukuran tepat dalam mengukur apa yang hendak diukur, instrumen dikatakan valid saat dapat mengungkap data dari variabel secara tepat tidak menyimpang dari keadaan sebenarnya (Ovan & Andika Saputra, 2020).

Dalam pengujian validitas instrumen pengumpulan data dengan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*), uji validitas ini dilakukan dengan cara mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total dari instrumen yang ada. Pengujian uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 memiliki kriteria pengujian sebagai berikut: jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ (uji 2 signifikansi 0,05) maka instrumen atau item pertanyaan tidak berkorelasi secara signifikansi terhadap skor total dan dinyatakan tidak valid.

Kriteria uji validitas adalah dengan membandingkan Nilai r_{hitung} dengan nilai r_{tabel} . Nilai r_{hitung} ini nantinya yang akan digunakan sebagai tolak ukur yang menyatakan valid atau tidaknya item pertanyaan yang digunakan untuk mendukung penelitian, maka akan dicari dengan membandingkan r_{hitung} terhadap $r_{tabelnya}$.

- Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen penelitian dikatakan valid.
- Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen penelitian dikatakan invalid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Sehingga uji reliabilitas dapat digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur tetap

konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali.

Biasanya sebelum dilakukan uji reliabilitas data, dilakukan uji validitas data. Hal ini dikarenakan data yang akan diukur harus valid, lalu dilanjutkan dengan uji reliabilitas data. Namun, apabila data yang diukur tidak valid, maka tidak perlu dilakukan uji reliabilitas data (Janna & Herianto, 2021).

Adapun dalam penelitian ini akan digunakan uji reliabilitas metode *Cronbach's Alpha* dengan menggunakan SPSS, cara perhitungannya yaitu sebagai berikut: Perhitungan menggunakan rumus Cronch's Alpha diteroma, apabila perhitungan $r_{hitung} > r_{tabel 5\%}$.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain (Siregar, 2021).

Dalam kegiatan penelitian, data mentah akan memberi arti bila dianalisis dan ditafsirkan. Sehingga analisis data sangat memegang peran penting dalam penelitian. Pekerjaan analisis data dalam hal ini ialah mengatur, mengelompokkan, memberi kode, dan mengkategorikannya. Analisis data merupakan suatu kegiatan yang membutuhkan kemampuan dan pemahaman tertentu untuk dapat menyelesaikannya.

1. Uji Deskriptif statistik

Uji deskriptif statistik adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2019).

Uji deskriptif statistic ini bertujuan untuk memberikan gambaran atau deskripsi suatu data yang dilihat dari nilai rata-rata hitung (mean), standard deviasi, maximum, minimum.

2. Uji Prasyarat

a. Normalitas data

Uji normalitas data adalah salah satu asumsi manakala data yang diperoleh dari sampel berskala Interval-Ratio, yang akan diuji menggunakan statistic parametric. Pada dasarnya uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak (Herawati, 2016).

Jika data yang diperoleh dari pengukuran pada sampel dinyatakan berdistribusi normal, maka dapat dikatakan bahwa data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Selain itu, uji normalitas untuk memenuhi asumsi bahwa sampel berasal dari populasi sehingga memungkinkan hasil penelitian digeneralisasi ke populasi.

Data dinyatakan berdistribusi normal jika melalui suatu uji normalitas dengan hasil: nilai signifikansi (sig 2-tailed) lebih besar dari 0,05 atau 0,01 dan dinyatakan tidak berdistribusi normal jika nilai signifikansi (sig 2-tailed) lebih kecil atau sama dengan 0,05 atau 0,01. Terdapat 2 (dua) metoda analisis yang sering digunakan untuk mengetahui suatu set data memiliki distribusi normal atau tidak, yaitu:

Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ terima H_0 , dan

Jika $L_{hitung} \geq L_{tabel}$ tolak H_0

b. Uji Linieritas

Uji linieritas adalah pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah regresi bersifat linear atau tidak. Tujuan uji linieritas adalah untuk mengetahui apakah variabel bebas dan terikat linier atau tidak. Kriteria pengujian linieritas adalah jika nilai signifikansi

lebih kecil dari 0,05 maka hubungan antara variable bebas dan terikat adalah linier.

c. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis pada penelitian ini penulis menggunakan cara analisis regresi linear sederhana. Analisis regresi linear sederhana di gunakan untuk menguji pengaruh suatu variable bebas terhadap variable terikat untuk membuktikan ada atau tidaknya hubungan atau pengaruh yang berarti antara variable bebas dan terikat. Uji hipotesis dilakukan bertujuan untuk mengetahui signifikan dari variable X dan Variabel Y berpengaruh atau tidak. Adapun dasar pengambilan keputusan uji regresi linear sederhana dapat mengacu pada dua hal, yakni membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05 yaitu:

Jika nilai signifikansi $< 0,05$ artinya variable X berpengaruh terhadap variable Y.

Jika nilai signifikansi $> 0,05$ artinya variable X tidak berpengaruh terhadap variable Y.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Identitas sekolah;

- | | |
|------------------------------|---------------------------------------|
| a. Nama Madrasah | : Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Sinjai |
| b. NSM/ NPSN | : 111173070001 / 6072368 |
| c. Provinsi | : Sulawesi Selatan |
| d. Kab / Kota | : Sinjai |
| e. Kecamatan | : Sinjai Utara |
| f. Desa /Kelurahan | : Lappa |
| g. Alamat | : Jln. Slamet Riyadi No. 6 |
| h. Faksimile / Faks | : - |
| i. Kode Pos | : 92614 |
| j. Telepon | : (0482) 22423 |
| k. Daerah | : Perkotaan |
| l. Status Sekolah | : Negeri |
| m. Akreditasi | : A |
| n. Surat Izin Operasional | : No. 137 Tahun 1991 |
| o. Tahun Berdiri | : 1991 |
| p. Tahun Perubahan | : - |
| q. Kegiatan Belajar Mengajar | : Pagi |
| r. Bangunan Sekolah | : Milik Sendiri |
| s. Lokasi Sekolah | : Jarak Ke Pusat Kecamatan |
| t. Jarak Ke Pusat Kota / Kab | : 1 Km |
| u. Terletak Pada Lintasan | : Kota |
| v. Jumlah Ke Anggotaan KKM | : 9 (Sembilan) Madrasah Swasta. |

2. Sejarah singkat MIN 2 Sinjai

MIN 2 Sinjai adalah salah satu madrasah dibawah naungan Kementerian Agama yang di Negerikan pada tanggal 11 Juli 1991 dengan No. SK Pendirian No. 137 Tahun 1991 oleh Menteri Agama RI. Awalnya madrasah ini di bangun atas swadaya masyarakat tepatnya pada tahun 1987 dengan status swasta yang merupakan hasil rintisan dari tokoh masyarakat yaitu Bapak Abu Bakar, Tawil Hasan, dan H. Abd. Muin Almashora. Pada tahun 1991, MIN 2 Sinjai yang beralamat di Jln. Slamet Riyadi No. 6 akhirnya menyandang status Negeri. (*TU MIN 2 Sinjai, 2024*)

Madrasah ini pada tahun pertama di Negerikanya dipimpin oleh Drs. H. B. Zainuddin (1991-1994), kemudian dilanjutkan oleh Mahmud (1994-1996), dilanjutkan oleh Ambo Siri (1996-2004), kemudian di lanjutkan oleh Dra. Asma Abdullah (2004-2010) dan pada tahun 2010 – 2017 di pimpin Muh. Amin, S. Ag dan pada (Bulan November 2017– Tanggal 15 Oktober 2019) dipimpin oleh Ibu Misnah, S. Pd.I, M. Pd.I dan pada Tanggal 16 Oktober 2019 sampai sekarang di pimpin oleh Ibu Hasiah, S.Ag., M.Pd.I.

3. Visi dan Misi MIN 2 Sinjai

a. Visi

“Mewujudkan Madrasah yang BERSMAR dan Generasi Intelektual, Religius, Kompetitif, Berakhlak Karimah dengan Berwawasan Lingkungan”.

b. Misi

- 1) Mewujudkan madrasah yang BERSMAR : Bersih, Elok, Rapi, Sehat, Maju, Aman dan Ramah;
- 2) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif terhadap peserta didik untuk mewujudkan kecerdasan intelektual dan emosional yang mantap;
- 3) Mewujudkan peserta didik dan para lulusan yang unggul, cerdas, inovatif, terampil, mandiri, kompetitif, dan bertanggung jawab

dengan berbekal IMTAQ dan IPTEK di era globalisasi dan berperan aktif ditengah masyarakat;

- 4) Melaksanakan dan memantapkan proses pembelajaran yang AKBAR : Aktif, Kreatif, Bersih, Aman, dan Religius dengan berwawasan lingkungan;
- 5) Melaksanakan dan mengamalkan nilai – nilai *akhlakul karimah* dalam kehidupan sehari – hari, di lingkungan madrasah, dan di masyarakat yang sesuai dengan ajaran islam (*TU MIN 2 Sinjai, 2024*).

4. Tujuan

- a. Menghasilkan generasi yang unggul, cerdas, inovatif, kreatif, terampil, kompetitif, mandiri dan bertanggung jawab dengan berbekal IMTAQ dan IPTEK;
- b. Melaksanakan, mengembangkan dan mengamalkan ajaran islam dan nilai- nilai *akhlakul karimah* melalui pembinaan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan madrasah maupun ditengah masyarakat (*TU MIN 2 Sinjai*).

5. Keadaan Guru dan Pegawai

Tabel 4.1 Guru dan Pegawai MIN 2 Sinjai

	Pria	Wanita	Jumlah
Kepala Sekolah	-	1	1
Guru Tetap	3	12	15
GTT	4	7	11
Pegawai Tetap	-	1	1
PTT	3	2	5
Jumlah	10	23	33

Sumber: TU, MIN 2 Sinjai

6. Responden Peneliti

Tabel 4.2 Responden Peneliti

No	Nama	Jenis Kelamin
1.	A. Muh Fadil Saputra	Laki-Laki
2.	Ahmad Fauzan	Laki-Laki
3.	Airin Salsabila	Perempuan
4.	Azzah Janeta	Perempuan
5.	Egi Saputra	Laki-Laki
6.	Galang Saputra	Laki-Laki
7.	Illaiya Mudfadillah	Perempuan
8.	M. Ade Fharid	Laki-Laki
9.	Muh. Afdal	Laki-Laki
10.	Muh. Badai Aidil Adha	Laki-Laki
11.	Muh Fahdar	Laki-Laki
12.	Muh Yusuf Mussagani	Laki-Laki
13.	Muh Fajar Fadik	Laki-Laki
14.	Muhammad Rizky	Laki-Laki
15.	Novia Aprilia	Perempuan
16.	Raisya Fortuna	Perempuan
17.	Rasti Ananda Saputri	Perempuan
18.	Ratih	Perempuan
19.	Raifah Az-Zahrah	Perempuan
20.	Taufan M.A	Laki-Laki
21.	Wandi Arfandi	Laki-Laki
22.	Yasmin Putri Amalia	Perempuan

Sumber: TU, MIN 2 Sinjai 2024

B. Instrumen Penelitian

1. Hasil Uji Validitas

Uji Validitas *Pearson Product Moment*

Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat Apakah suatu alat ukur tersebut valid (sahih) atau tidak valid. Alat ukur yang dimaksud disini Merupakan pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan Valid jika pertanyaan tersebut pada kuesioner dapat mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh Kuesioner. Dalam uji pengukuran validitas terdapat Dua macam yaitu Pertama, mengkorelasikan antar skor butir pertanyaan (item) dengan total Item. Kedua, mengkorelasikan antar masing-masing skor indikator item dengan total skor Konstru (Janna, 2021).

Uji validitas berguna untuk mengetahui kevalidan atau kesesuaian kusioner yang digunakan oleh peneliti dalam mengukur dan memperoleh data penelitian dari para responden.

Dasar pengambilan keputusan uji validitas pearson, Membandingkan nilai r hitung dengan r tabel, jika nilai r hitung $> r$ tabel = valid, jika nilai r hitung $< r$ tabel = tidak valid. Cara mencari r tabel dengan $N=22$ pada signifikansi 5% pada distribusi nilai r tabel statistik. Maka diperoleh nilai r tabel sebesar 0,404.

Jika melihat nilai signifikansi

- Jika nilai signifikansi $< 0,05$ = valid
- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ = tidak valid

Tabel 4.3

Hasil Uji Validitas Variabel X

Corelation			
No Item Soal	Person Correlation	R_{tabel} Sig. 0,05	Keterangan
P1	0.614	0.404	Valid
P2	0.960	0.404	Valid

P3	0.814	0.404	Valid
P4	0.901	0.404	Valid
P5	0.631	0.404	Valid
P6	0.618	0.404	Valid
P7	0.949	0.404	Valid
P8	0.761	0.404	Valid
P9	0.916	0.404	Valid
P10	0.823	0.404	Valid

Sumber : hasil analisis data dengan SPSS 27

Hasil uji validitas pada media *smart board* menunjukkan tingkat validitas yang memadai, memberikan dukungan yang kuat terhadap kevalidan instrument yang digunakan dalam penelitian ini. Hal ini disebabkan karena semua item memiliki nilai signifikan $< 0,05$. Dengan kata lain, semua pernyataan dalam skala kusioner atau angket dinyatakan valid.

Tabel 4.4

Hasil Uji Validitas Variabel Y

Corelation			
No Item Soal	Person Correlation	R_{tabel} Sig. 0,05	Keterangan
P1	0.954	0.404	Valid
P2	0.736	0.404	Valid
P3	0.811	0.404	Valid
P4	0.802	0.404	Valid
P5	0.864	0.404	Valid
P6	0.784	0.404	Valid
P7	0.947	0.404	Valid
P8	0.943	0.404	Valid

P9	0.901	0.404	Valid
P10	0.939	0.404	Valid

Sumber : hasil analisis data dengan SPSS 27

Hasil uji validitas pada minat belajar menunjukkan tingkat validitas yang memadai, memberikan dukungan yang kuat terhadap kevalidan instrument yang digunakan dalam penelitian ini. Hal ini disebabkan karena semua item memiliki nilai signifikan $< 0,05$. Dengan kata lain, semua pernyataan dalam skala kusioner atau angket dinyatakan valid.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Menurut Notoatmodjo, reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Sehingga uji reliabilitas dapat dihunakan untuk mengetahui konditensi alat ukur, apakah alat ukur tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Alat ukur dikatakan reliable jika menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali. Biasanya sebelum dilakukan uji reliabilitas, dilakukan uji validitas. Hal ini dikarenakan data yang akan diukur harus valid, dan baru dilanjutkan dengan uji reliabilitas data. Namun, apabila tidak valid, maka tidak perlu dilakukan uji reliabilitas (Janna, 2021:7).

Umar, uji reliabilitas untuk alternatif jawaban lebih dari dua menggunakan uji cronbach's alpha, yang nilainya akan dibandingkan dengan nilai koefisien reliabilitas minimal yang dapat diterima. Reliabilitas kurang dari 0.5 adalah kurang baik, sedangkan 0.7 dapat diterima, dan lebih dari 0.5 adalah baik. Kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

- Jika nilai nilai cronbach's alpha > 0.05 , maka instrumen penelitian reliable
- Jika nilai cronbach's alpha $< 0,05$, maka instrumen penelitian tidak reliabel (Waspodo et al., 2013).

Tabel 4.5
Hasil Uji Reliabilitas Variable X

Cronbach's Alpha	N of Items
.939	10

Sumber: Hasil analisis SPSS 27

Tabel 4.5 (variabel X) menjelaskan bahwa hasil instrument penelitian pada tabel diatas dikatakan reliable, hal tersebut dapat disimpulkan dengan melihat *crombach's alpha*. (Tony Wijaya, 2009), Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada media *smart board*, dapat disimpulkan bahwa instrument yang digunakan dalam peneltian ini menunjukkan tingkat reliabilitas yang tinggi yaitu $0,939 > 0,05$ memberikan kepercayaan yang cukup terhadap konsistensi pengukuran.

Tabel 4.6
Hasil Uji Reliabilitas Variable Y

Cronbach's Alpha	N of Items
.963	10

Sumber: Hasil analisis SPSS 27

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada meida minat belajar, dapat disimpulkan bahwa instrument yang digunakan dalam peneltian ini menunjukkan tingkat reliabilitas yang tinggi yaitu $0,963 > 0,05$ memberikan kepercayaan yang cukup terhadap konsistensi pengukuran.

3. Uji Deskriptif *statistic*

Uji deskriptif statistic ini bertujuan untuk memberikan gambaran atau deskripsi suatu data yang dilihat dari nilai rata-rata hitung (mean), standard deviasi, maximum, minimum.

Tabel 4.7 Hasil uji deskriptif statistic variabel X dan Y

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Smart board	22	21	40	34.41	6.005
Minat belajar	22	20	40	29.18	7.069
Valid N (listwise)	22				

Berdasarkan hasil uji deskriptif statistik variabel X dan variabel Y, diketahui mean atau nilai rata-rata dari jumlah variabel X yaitu 34 dan variabel Y adalah 29.

4. Uji Normalitas Data

Uji normalitas adalah apakah data empiric yang didapatkan dari lapangan sesuai dengan distribusi teoritik tertentu. Dalam kasus ini, distribusi normal. dengan Kata lain, apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi Normal. Data berdistribusi normal apabila data akan mengikuti bentuk distribusi normal. Dimana data memusat pada nilai rata-rata atau dikenal dengan istilah median.data yang membentuk distribusi normal bila jumlah data yang diatas dan dibawah rata-rata adalah sama, begitupula dengan simpangan bakunya. (Haniah, 2013).

Untuk melakukan uji normalitas data, salah satu metode yang dapat digunakan adalah uji Kolmogorov-Smirnov. Dan menggunakan SPSS 27.

- Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka nilai residual berdistribusi normal.
- Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.8
Hasil Uji Normalitas Variabel X dan Y

		Unstandardized Residual
N		22
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.95117637
Most Extreme Differences	Absolute	.145
	Positive	.145
	Negative	-.143
Test Statistic		.145
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Berdasarkan hasil uji normalitas dua variabel yaitu media *smart board* (X) dan minat belajar (Y) diketahui nilai signifikansi $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

5. Uji Linearitas

Menurut Priyatno uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji linearitas biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Pengujian dapat dilakukan dengan software Statistical Product and Service Solution (SPSS), dengan menggunakan test for linearity pada taraf signifikansi 0.05 (wasposito et al., 2013).

Dasar pengambilan keputusan:

- Jika nilai Sig. Deviation From Linearity $> 0,05$ maka terdapat hubungan yang linear antara variable bebas dan variable terikat.
- Jika nilai Sig. deviation from linearity $< 0,05$ maka tidak terdapat hubungan yang linear anantara variabel bebas dan variabel terikat.

Tabel 4.9
Hasil Uji Linearitas Variabel X dan Y

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
minat belajar * smart board	Between	(Combined)	233.439	10	23.344	.315	.960
	Groups	Linearity	29.854	1	29.854	.403	.539
		Deviation from Linearity	203.585	9	22.621	.305	.957
	Within Groups		815.833	11	74.167		
	Total		1049.273	21			

Sumber: Hasil analisis SPSS 27

Uji linearitas adalah uji untuk mengetahui apakah garis regresi antara X dan Y membentuk garis linear atau tidak. 20 Kriterianya jika koefisien signifikansi lebih besar yang ditentukan, yaitu 5% atau 0.05, maka dinyatakan bahwa garis regresi berbentuk linear. Berdasarkan perhitungan dapat dijelaskan bahwa model telah sesuai dalam bentuk linear, karena hubungan antara variabel independen media *Smart Board* dengan variabel dependen Minat Belajar memiliki nilai signifikansi $0,957 > 0,05$.

6. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan suatu prosedur statistik yang memungkinkan peneliti untuk menggunakan data sampel untuk menarik kesimpulan tentang populasi tersebut. Pengujian hipotesis merupakan salah satu prosedur pengambilan keputusan yang paling umum digunakan. Meskipun secara detail pengujian hipotesis berbeda-

beda dari satu situasi dengan situasi lainnya, proses umum tetap sama. Proses umum tersebut merupakan kombinasi dari konsep skor-z, probabilitas, dan distribusi sampel yang digunakan untuk menyusun suatu prosedur statistika yang baru, yang dinamakan uji hipotesis. Uji Hipotesis adalah suatu metode statistik yang menggunakan data sampel untuk mengevaluasi suatu hipotesis karakteristik populasi (Lolang, 2014).

Untuk menguji hipotesis pada penelitian ini penulis menggunakan cara analisis regresi linear sederhana. Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menguji pengaruh suatu variable bebas terhadap variable terikat untuk membuktikan ada atau tidaknya hubungan atau pengaruh yang berarti antara variable bebas dan terikat Adapun dasar pengambilan keputusan uji regresi linear sederhana dapat mengacu pada dua hal, yakni membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05 yaitu:

- Jika nilai signifikansi $< 0,05$ artinya variable X berpengaruh terhadap variable Y.
- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ artinya variable X tidak berpengaruh terhadap variable Y.

a. Uji Anova

Uji Anova dilakukan untuk mengetahui apakah variabel (X) mempunyai pengaruh terhadap variabel (Y) dengan dasar pengambilan keputusan dengan mengacu pada kaidah berikut:

- a) Jika $f_{hitung} > f_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- b) Jika $f_{hitung} < f_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Tabel 4.10 Hasil Analisis Uji Anova

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	406.840	1	406.840	26.253	.001 ^b
	Residual	309.933	20	15.497		

Total	716.773	21			
-------	---------	----	--	--	--

a. Dependent Variable: Minat belajar

b. Predictors: (Constant), Smartboard

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai $f_{\text{tabel}} = 26.253$. adapun f_{tabel} dengan 22 responden dan 2 (dua) variabel ditemukan sebesar 4.30, artinya $f_{\text{hitung}} 26.253 > f_{\text{tabel}} 4,30$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh penggunaan media smartboard terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas VB di MIN 2 Sinjai.

b. Uji Coefficients

Uji t dilakukan untuk mengetahui signifikansi peran secara persial antara variabel bebas (X) mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat (Y) dengan dasar pengambilan keputusan dengan mengacu pada kaidah berikut:

- Jika $t_{\text{hitung}} > \text{dari } t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- Jika $t_{\text{hitung}} < \text{dari } t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tabel 4.11 Hasil Analisis Regresi

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	-10.008	7.985		.225
	Smartboard	1.208	.236	.753	.001

a. Dependent Variable: Minat belajar

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai $t_{\text{hitung}} = 5.124$ adapun t_{tabel} dengan 22 responden dan (2) dua variabel ditemukan t_{tabel} sebesar 0.404 artinya $t_{\text{hitung}} 5.124 > t_{\text{tabel}} 0.404$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh penggunaan media Smartboard

terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas VB di MIN 2 Sinjai.

c. Besar Pengaruh

Uji yang digunakan untuk mendapatkan hasil pengaruh variabel X dan Y adalah Regresi linear sederhana merupakan analisis regresi yang melibatkan hubungan antara satu variabel tak bebas dihubungkan dengan satu variabel bebas. Regresi linier juga merupakan metode statistik yang berfungsi untuk menguji sejauh mana hubungan sebab-akibat antara variabel faktor penyebab (x) terhadap variabel akibatnya (Ginting et al., 2019).

Simple Linear Regression digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel bebas dapat menjelaskan variabel terikat. Adapun hasil uji Simple Linear Regression dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Hasil Uji Pengaruh

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.753 ^a	.568	.546	3.937

a. Predictors: (Constant), Smartboard

b. Dependent Variable: Minat belajar

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi $R = .753$ dengan $r_{\text{tabel}} = 0.546$. dapat diketahui bahwa ada korelasi atau hubungan antara kegiatan infak terhadap kepedulian sosial. Nilai R Square yaitu determinasi yang menunjukkan pengaruh langsung variabel bebas dengan variabel terikat dinyatakan dalam persentase. Koefisien determinasi 0.568 berarti pengaruh penggunaan media smartboard terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas VB di MIN 2 Sinjai adalah sebesar 56.8%.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dari analisis, berikut adalah pembahasan hasil penelitian. Pengaruh Penggunaan Media *Smart board* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik kelas VB di MIN 2 Sinjai. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yakni media *smartboard* adalah variabel (X) dan minat belajar adalah variabel (Y). Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan pada program SPSS versi 27 dengan 22 responden yakni kelas VB di MIN Sinjai. Pada hasil uji validitas dengan jumlah 20 item soal, dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ terdapat 20 item soal yang dinyatakan valid semua. Pada uji reliabilitas diketahui bahwa Cronbach's Alpha pada variabel X adalah sebesar $0.939 > 0.05$ sedangkan pada variabel Y di peroleh Cronbach's Alpha sebesar $0.963 > 0.05$ maka dapat dikatakan bahwa item soal pada angket penelitian dinyatakan reliabel. Pada uji normalitas diketahui nilai $0.200 > 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual hasil angket berdistribusi normal. Pada uji linearitas diperoleh sig sebesar $0.957 > 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa data hasil angket memiliki hubungan yang linear.

Pembahasan dengan penggunaan media pembelajaran yang sama juga dilakukan oleh Romaisa Dkk, dan mendapat hasil penelitian dengan skor rata-rata 93,6%. Hal ini menunjukkan bahwa media *smart board* dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran matematika. (Ariyanti et al., 2021).

Panglindung, juga telah melakukan penelitian mencoba mengembangkan media pembelajaran papan tulis interaktif atau *smart board* pada mata pelajaran bahasa arab di karena kan masih dominan menggunakan

buku teks dan papan tulis manual dalam menjelaskan materi pembelajaran bahasa arab, ditambah metode ceramah yang masih dominan. kesulitan siswa dalam memahami buku teks pembelajaran Bahasa Arab, sehingga menimbulkan rasa jenuh dan bosan sehingga menyebabkan tidak adanya perhatian dari siswa dalam memperhatikan guru ketika pelajaran bahasa arab. Media smart board layak diterapkan dengan karena setelah dilakukan uji coba skor nilai ujian yang didapatkan sebesar 46.75% melebihi rentang skor > 39.99 (Palindung, 2015).

Ritonga Dkk, menunjukkan uji kelayakan pada produk sebesar 77,17% dimana sudah masuk dalam kategori layak untuk diuji cobakan pada kelompok kecil. Hasil uji coba yang dilakukan adalah sebesar 85,6%, artinya produk media pembelajaran layak untuk digunakan dala proses pembelajaran pengenalan hewan pada anak usia dini di PAUD Ummul Habibah Klambir V. Maka media pembelajaran *smart board* berbasis *augmented reality* sangat efektif dan berpengaruh untuk meningkatkan kognitif anak usia dini terutama pada pengenalan hewan.

Pandangan lain juga berasal dari Putri Dkk, dari hasil penelitian mendapatkan 0,986% yang berarti berpengaruh sangat tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa papan pintar berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan.yang berarti bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran papan pintar (*smart board*) terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik pada mata pelajaran bahasa indonesia.

Berdasarkan hal tersebut diatas, mengenai penggunaan media *smart board*, dapat disimpulkan bahwa media ini tergolong sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dalam penelitian yang telah dilakukan bahwa pengaruh penggunaan media *smart board* dalam konteks pembelajaran mencapai angka 56,8%, yang mengindikasikan adanya pengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran tematik di

kelas VB MIN 2 Sinjai. Hal ini sejalan dengan teori Azhar Arsyad, yang menyatakan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat merangsang keinginan dan minat baru, serta meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa. Ditengah pesatnya perkembangan teknologi dan informasi yang diringi oleh arus penggunaan media berbasis audio-visual seperti smart board menjadi semakin relevan. Meskipun membutuhkan biaya dan pengetahuan mendasar untuk mengoperasikannya, media modern diasumsikan memiliki banyak kelebihan di ranah efektifitas dan efisiensi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan merujuk pada hasil penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media *Smart board* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik kelas VB di MIN 2 Sinjai, berdasarkan data yang di analisis dengan menggunakan SPSS 27. Berdasarkan uji regresi linear sederhana uji *anova* diketahui bahwa $t_{hitung} = 5.124 > 0.404$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0.00 < 0.05$ maka H_0 di tolak H_a di terima. Selain itu diperoleh angka *R square* sebesar 0.568 atau setara dengan 56.8%. Hal ini menunjukkan bahwa 56.8%. Ini menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Smart board* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik kelas VB di MIN 2 Sinjai, dan sisanya 54.2% dipengaruhi oleh sebab-sebab lain yang tidak di teliti.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas, maka peneliti dapat menarik saran saran diantaranya:

1. Kepala Sekolah

Menfasilitasi semua kelas dengan media *smart board* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

2. Guru

Sebaiknya lebih menggalakan penggunaan media *smart board* pembelajaran tematik dikelas dengan menambahkan sumber materi yang mudah dipelajari oleh siswa.

3. Peneliti

Penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan terkait dengan penggunaan media *smart board* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiansyah, D., & Supriyati, S. (2020). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Piutang Usaha pada Bapel JPKM Surya Sumirat menggunakan PHP MySQL. *@ is the best*: 5(1), 1–15.
- Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a).
- Annahariyah, N. N. (2023). Pemanfaatan Kemajuan Teknologi Digital (Aanalisis Penggunaan Android TV dalam Pembelajaran Fikih di MA Miftahul Ulum Bulu Balen Bojonegoro) (Doctoral dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri).
- Ariyanti, R., Rosalina, E., & Satria, T. G. (2021). Pengembangan Media Smart Board Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas III SD. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 88–94.
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. R. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *SPEJ (Science and Physics Educational Journal)*, 2(2), 52–60.
- Darma, B. (2021). Statistika penelitian menggunakan SPSS (Uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji t, uji F, R2). Guepedia.
- Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Doringin, F., Tarigan, N. M., & Prihanto, J. N. (2020). Eksistensi pendidikan di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Teknologi Industri Dan Rekayasa (JTIR)*, 1(1), 43-48.
- Fahmi, F. A., & Suryanti, H. H. S. (2019). Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Kewaspadaan Siswa Tentang Pelecehan Seksual Di Kelas Viii-C Smp N 1 Matesih Tahun Pelajaran 2018/2019. *MEDI KONS: Jurnal Prodi Bimbingan dan Konseling UNISRI Surakarta*, 5(2).
- Farid, R. M. N., Agustin, R. D., & Erik, D. S. (2019). Pembangunan media ajar berbasis multimedia interaktif untuk Dinas Pendidikan Bandung dengan media smart board: Studi kasus belajar macam-macam bangun datar. Universitas Pasundan. <http://repository.unpas.ac.id/46393/>

- Fatmala, D., & Yelianti, U. (2016). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Android pada materi Plantae untuk siswa SMA menggunakan Eclipse Galileo. *Biodik*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/ISSN2460-2612>
- Fauziah, D. M., Ganda, N., & Elan. (2023). Penggunaan Media Smartboard Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Hak Dan Kewajiban. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 10658–10663.
- Fitriani, I. (2024). Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika di SMA Negeri 2 Konawe Selatan (Doctoral dissertation, IAIN Kendari).
- Fransiska, A., & Destiana, E. (2023). Improving Language Skills Through Smart Board Media Ages 5-6 Years in Kindergarten: Peningkatan Kemampuan Bahasa Melalui Media Papan Pintar Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak Kanak. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 18(1), 10-21070.
- Gumantan, A., Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan aplikasi pengukuran tes kebugaran jasmani berbasis android. *J. Ilmu Keolahragaan*, 19(2), 196-205.
- Haji, S. (2015). Pembelajaran tematik yang ideal di sd/mi. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 2(1), 56-69.
- Herawati, L., & Kadarusno, A. (2016). Uji normalitas data kesehatan menggunakan SPSS. *Jurusan Kesehatan Lingkungan*, 1.
- Heriyati, H. (2017). Pengaruh minat dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(1).
- Hidayat, A. A. (2021). Menyusun instrumen penelitian & uji validitas-reliabilitas. *Health Books Publishing*.
- Idris, A. Z. (2024). Model Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *JURNAL SARAWETA*, 2(2), 258-268.
- Janna, N. M. (2021). Herianto.(2021). Artikel statistik yang benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047(2).
- Juhaeni, S., Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep dasar media pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34-43.
- Juniayanti, D. Efektifitas Penggunaan “Smart Board” Untuk Meningkatkan Minat Siswa Mengenai Budaya Lokal Bali dan Ajaran Agama Hindu Melalui

Pesraman Kilat di SD Wiryana Sedana 1.

- Karim, N., Djibu, R., & Napu, Y. (2022). Peran keluarga dalam pendidikan karakter anak di Desa Poowo. *Student Journal of Community Education*, 42-50.
- Karli, H. (2015). Penerapan pembelajaran tematik SD di Indonesia. *EduHumaniora| Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 2(1).
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40-48.
- Maghfi, U. N., & Suyadi, S. (2020). Meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui media papan pintar (smart board). *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 157-170.
- Mirawati, M. (2023). Pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap minat belajar peserta didik pada tema 3 kelas V MIN 2 Sinjai (Skripsi sarjana). Universitas Islam Ahmad Dahlan.
- Muklis, M. (2012). Pembelajaran tematik. *Fenomena*, 4(1).
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 174-183.
- Nasution, S., & Nurbaiti, A. (2021). Teks Laporan Hasil Observasi Untuk Tingkat SMP Kelas VII. Guepedia.
- Nisa, A. (2017). Pengaruh perhatian orang tua dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 1-9.
- Novri, U. S., Zulfah, Z., & Astuti, A. (2018). Pengaruh strategi REACT (relating, experiencing, applying, cooperating, transferring) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik kelas VII Smp Negeri 1 Bangkinang. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 81-90.
- Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1).
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 1(1), 128.
- Nurkhofifah, F. I. (2022). Penggunaan Media Smartboard dalam Meningkatkan

- Kemampuan Membaca Pemahaman. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2701-2709.
- Nurhayati, R., Sir, N. U., Arifin, A., Ningsih, D. A., Suwito, A., & Sudarsifa, N. A. (2025). Manajemen Kurikulum Pendidikan Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 10(1), 108-116.
- Nuri, R. N., & Zulaiza, U. (2024). Peningkatan Minat Belajar Siswa Dengan Metode Diskusi Pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas X SMKN 2 Sinjai. *Edukasi*, 1(1), 1-7.
- Nurhayati, R., Sudirman, P., Qadrianti, L., Islamiah, N., Hidayat, I., Amal, M., ... & Faizah, A. (2023). Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan Guna Menumbuhkan Motivasi Belajar di MTs Muhammadiyah Balangnipa. *PENDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 58-64.
- Nurhayati, R. N. R., Musdiana, M., Jamaladdin, J., & Ahmad, N. I. (2021). Pengaruh kepribadian guru mata pelajaran akidah akhlak terhadap motivasi belajar peserta. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 13(1), 7-15.
- Panglindung, C. A. (2015). Penggunaan Smart Board untuk pembelajaran Bahasa Arab di MTs YAPI Pakem (Skripsi sarjana). UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Pauddikdasmen Kemendikbud RI. (2022). FAQ Pembelajaran Tematik. Pauddikdasmen Kemendikbud
- Putri, R. (2022). pengaruh media pembelajaran papan pintar (smart board) terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1181-1189.
- Purwanto, N. (2019). Variabel dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115(9).
- Rahman, A. (2023). Manajemen Multimedia Berbasis Smart Tv Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Kelola: Journal of Islamic Education Management*, 8(2), 177-190.
- Ritonga, R. S., Syahputra, Z., Arifin, D., & Sari, I. M. (2022). Pengembangan media pembelajaran smart board berbasis augmented reality untuk pengenalan hewan pada anak usia dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 40-46.
- Saputra, A. (2020). CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web. Yayasan ahmar cendekia indonesia.
- Saputra, F., & Taufik, M. I. (2022). Halimah Tus, S., dkk, Peta Aset Budaya

- Masyarakat Desa Watunonju. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2).
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1).<https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Siregar, I. A. (2021). Analisis dan interpretasi data kuantitatif. *ALACRITY: Journal of Education*, 39-48. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.25>
- Siregar, M. A. P., Ammamiarihta, A., & Rohimah, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Pada Pembelajaran Matematika Berbasis Drill And Practice. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 12(1), 106-119.
- Sukiyati, N., Yudiana, K., & Ujianti, P. R. (2023). Media Papan Pintar berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Siswa Kelas II SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 129-136.
- Sujianto, P. P. P., & Supriyono, S. (2020). Analisis strategi pemasaran 7P di Kolam Renang Tirto Argo Siwarak Kabupaten Semarang. *Journal of Sport Science and Fitness*, 6(1), 65–71.
- Swarjana, I. K., & Skm, M. P. H. (2022). *Populasi-sampel, teknik sampling & bias dalam penelitian*. Penerbit Andi.
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *EJurnal Al Musthafa*, 2(3), 43-56.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional (2003).
- Widyaningrum, R. (2012). Model Pembelajaran Tematik DI MI/SD. *Cendekia/Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 10(1), 107. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v10i1.405>
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis penelitian kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96-102.
- Yasir, M., Rakhmawati, F., & Wandini, R. R. (2023). Pengaruh Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Mis Mutiara Sei Mencirim. *Jurnal Manuhara: Pust Penelitian Ilmu Manajemen Dan Bisnis*, 1(4), 331–340.
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran guru dalam pembelajaran pada siswa

sekolah dasar. *Fondatia*, 4(1), 41-47.

Zahroh, F. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Partisipatif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Kelas VIII MTs NU Darul Anwar Cranggang Dawe Kudus Tahun Ajaran 2019/2020 (Undergraduate thesis). IAIN Kudus.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian

1.1 Kisi-Kisi Angket Penggunaan Media *Smartboard* (X)

No	Indikator	No butir soal
1	Kesesuaian media pembelajaran	1,3, 2
2	Kemudahan media pembelajaran	5, 4,6
3	Kualitas media pembelajaran	7,9,10, 8
Jumlah		10

1.2 Angket Penggunaan Media *Smartboard* (X)

Nama Responden:

Kelas:

Sekolah:

Petunjuk pengisian angket:

Pilihlah salah satu jawaban yang tersedia dengan memberi tanda centang (✓) pada jawaban yang anda pilih.

Keterangan:

SS = Sangat setuju

S = Setuju

TS = Tidak setuju

STS = Sangat tidak setuju

No	Pertanyaan	Keterangan			
		SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan media <i>smart</i>				

	<i>board</i> lebih menyenangkan dibanding media lainnya.				
2	saya lebih mudah memahami materi dengan menggunakan media <i>smart board</i>				
3	Saya lebih menyukai media pembelajaran menggunakan Tab yang lebih mudah di pegang daripada <i>smart board</i>				
4	saya sangat menyukai media pembelajaran <i>smart board</i> karena banyak macam materi yang biasa diakses terutama di aplikasi youtube				
5	Media <i>smart board</i> membuat saya tidak fokus pada materi				
6	dengan adanya media <i>smartboard</i> dapat menumbuhkan minat belajar saya				
7	Saya sangat antusias jika belajar menggunakan media <i>smart board</i> karena tampilan materi yang menarik membuat sangat sangat bersemangat				
8	saya lebih suka belajar menggunakan buku daripada <i>smart board</i> , karena saya suka suasana tenang saat belajar				
9	Media <i>smart board</i> membuat saya malas belajar menggunakan buku dan lebih memilih belajar menggunakan HP yang semua materi bias dijangkau melalui internet				
10	Media <i>smart board</i> menampilkan kejelasan materi melalui layar besar dan animasi pembelajaran yang menyenangkan				

1.3 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar (Y)

No	Indikator	No butir soal
1	Perasaan senang terhadap pembelajaran	1,2
2	Pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran	3,4
3	Kemauan untuk belajar	5,6
4	Kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran	7,8
5	Upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar	9,10
Jumlah		10

1.4 Angket Minat Belajar (Y)

Nama Responden:

Kelas:

Sekolah:

Petunjuk pengisian angket:

Pilihlah salah satu jawaban yang tersedia dengan memberi tanda centang (✓) pada jawaban yang anda pilih.

Keterangan:

SS = Sangat setuju

S = Setuju

TS = Tidak setuju

STS = Sangat tidak setuju

No	Pernyataan	Keterangan			
		SS	S	TS	STS
1	Saya senang mengikuti pembelajaran				
2	Saya malas mengikuti pembelajaran jika diberi latihan				
3	Saya selalu menyimak pembelajaran dengan baik				
4	Saya tidak bisa lebih lama mengingat materi yang telah diberikan				
5	saya merasa ingin mengetahui lebih banyak tentang materi yang sudah diajarkan				
6	Saya akan menyerah untuk belajar walaupun memperoleh nilai rendah				
7	saya selalu bertanya pada guru ketika ada yang tidak saya pahami				
8	saya malu mengajukan pertanyaan ketika guru membuka sesi Tanya jawab				
9	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi pelajaran.				
10	Apabila ada tugas/PR, saya langsung mengerjakan tugas tersebut sepulang sekolah,				

Lampiran 2 Tabulasi Data

Tabel 2.1 Tabulasi Data Variabel X

[illegible]

Tabel 2.2 Tabulasi Data Variabel Y

No	Nama	Item Soal										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	A. Muh Fadil Saputra	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	38
2	Ahmad Fauzan	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	28
3	Airin Salsabila	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	23
4	Azzah Janeta	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	31
5	Egi Saputra	2	2	4	2	4	2	2	2	4	2	26
6	Galang Saputra	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
7	Illaiya Mudfadillah	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
8	M. Ade Fharid	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	22
9	Muh. Afdal	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
10	Muh. Badai Aidil Adha	4	2	3	4	4	2	3	4	4	4	34
11	Muh Fahdar	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
12	Muh Yusuf Mussagani	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	22
13	Muh Fajar Fadik	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
14	Muhammad Rizky	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
15	Novia Aprilia	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	22
16	Raisya Fortuna	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	22
17	Rasti Ananda Saputri	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	40
18	Ratih	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	40
19	Raifah Az-Zahrah	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	37
20	Taufan M.A	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	21
21	Wandi Arfandi	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38
22	Yasmin Putri Amalia	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38

Lampiran 3 Hasil Analisis Data

3.1 Hasil Uji Validitas Variabel X

Correlations

		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	Total I
X01	Pearson Correlation	1	.513	.179	.556	.146	.934	.576	.104	.600	.544	.614
	Sig. (2-tailed)											
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
X02	Pearson Correlation	.513	1	.767	.923	.594	.475	.964	.712	.965	.723	.960
	Sig. (2-tailed)	.015										
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
X03	Pearson Correlation	.179	.767	1	.678	.601	.249	.723	.937	.652	.579	.814
	Sig. (2-tailed)	.425	.000									
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
X04	Pearson Correlation	.556	.923	.678	1	.399	.514	.883	.613	.958	.648	.901
	Sig. (2-tailed)	.007	.000	.001								
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
X05	Pearson Correlation	.146	.594	.601	.399	1	.183	.571	.570	.426	.591	.631
	Sig. (2-tailed)	.518	.004	.003	.066							
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
X06	Pearson Correlation	.934	.475	.249	.514	.183	1	.543	.183	.554	.549	.618
	Sig. (2-tailed)	.000	.026	.264	.014	.414						
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
X07	Pearson Correlation	.576	.964	.723	.883	.571	.543	1	.659	.929	.730	.949
	Sig. (2-tailed)	.005	.000	.000	.000	.006	.009					
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
X08	Pearson Correlation	.104	.712	.937	.613	.570	.183	.659	1	.594	.541	.761

[illegible]

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

3.2 Hasil Uji Validitas Variabel Y

Correlations

[illegible]

[illegible]

Total	Pearson	.954	.736	.811	.802	.864	.748	.947	.943**	.901	.939	1
	Correlation	**	**	**	**	**	**	**		**	**	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

3.3 Hasil uji reliabilitas variabel Y

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.963	10

3.4 Hasil uji reliabilitas variabel

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.939	10

3.5 Hasil Uji Normalitas Variabel X dan Y

		Unstandardized Residual
N		22
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.95117637
Most Extreme Differences	Absolute	.145
	Positive	.145
	Negative	-.143
Test Statistic		.145
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.
- e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

3.6 Hasil Uji Linearitas Data

ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
minat belajar * smart board	Between Groups	(Combined)	233.439	10	23.344	.315	.960
		Linearity	29.854	1	29.854	.403	.539
		Deviation from Linearity	203.585	9	22.621	.305	.957
	Within Groups		815.833	11	74.167		
	Total		1049.273	21			

3.7 Hasil Uji Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Smart board	22	21	40	34.41	6.005
Minat belajar	22	20	40	29.18	7.069
Valid N (listwise)	22				

3.8 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	406.840	1	406.840	26.253	.001 ^b
	Residual	309.933	20	15.497		
	Total	716.773	21			

a. Dependent Variable: Minat belajar

b. Predictors: (Constant), Smartboard

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-10.008		-1.253	.225
	Smartboard	1.208	.236	.753	.001

a. Dependent Variable: Minat belajar

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.753 ^a	.568	.546	3.937

a. Predictors: (Constant), Smartboard

1) Dependent Variable: Minat belajar

DISTRIBUSI R_{tabel} dan F_{tabel}

$Df = (N-2)$	Tingkat Signifikansi untuk uji dua arah				
	0,1	0,05	N	0,1	0,05
1	0,9877	0,9969	24	0,3297	0,3882
2	0,9000	0,9500	25	0,3233	0,3809
3	0,8054	0,8783	26	0,3172	0,3739
4	0,7293	0,8114	27	0,3115	0,3673
5	0,6694	0,7545	28	0,3061	0,3610
6	0,6215	0,7067	29	0,3009	0,3550
7	0,5822	0,6664	30	0,2960	0,3494
8	0,5494	0,6319	35	0,2746	0,3246
9	0,5214	0,6021	40	0,2573	0,3046

10	0,4973	0,5760	41	0,2429	0,2867
11	0,4762	0,5529	42	0,2542	0,2973
12	0,4575	0,5324	43	0,2483	0,2940
13	0,4409	0,5140	44	0,2455	0,2907
14	0,4259	0,4973	45	0,2429	0,2876
15	0,4124	0,4821	46	0,2403	0,2845
16	0,4000	0,4583	55	0,2201	0,2609
17	0,3887	0,4555	60	0,2108	0,2500
18	0,3783	0,4438	65	0,2027	0,3404
19	0,3687	0,5326	70	0,1954	0,2319
20	0,3598	0,4227	75	0,8188	0,2242
21	0,3515	0,4132	80	0,1829	0,2108
22	0,3438	0,4044	85	0,1775	0,2108

Nilai Distribusi F tabel

Titik Persentase Distribusi F untuk Probabilita = 0,05

df untuk penyebut (N2)	df untuk pembilang (N1)														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	161	199	216	225	230	234	237	239	241	242	243	244	245	245	246
2	18.51	19.00	19.16	19.25	19.30	19.33	19.35	19.37	19.38	19.40	19.40	19.41	19.42	19.42	19.43
3	10.13	9.55	9.28	9.12	9.01	8.94	8.89	8.85	8.81	8.79	8.76	8.74	8.73	8.71	8.70
4	7.71	6.94	6.59	6.39	6.26	6.16	6.09	6.04	6.00	5.96	5.94	5.91	5.89	5.87	5.86
5	6.61	5.79	5.41	5.19	5.05	4.95	4.88	4.82	4.77	4.74	4.70	4.68	4.66	4.64	4.62
6	5.99	5.14	4.76	4.53	4.39	4.28	4.21	4.15	4.10	4.06	4.03	4.00	3.98	3.96	3.94
7	5.59	4.74	4.35	4.12	3.97	3.87	3.79	3.73	3.68	3.64	3.60	3.57	3.55	3.53	3.51
8	5.32	4.46	4.07	3.84	3.69	3.58	3.50	3.44	3.39	3.35	3.31	3.28	3.26	3.24	3.22
9	5.12	4.26	3.86	3.63	3.48	3.37	3.29	3.23	3.18	3.14	3.10	3.07	3.05	3.03	3.01
10	4.96	4.10	3.71	3.48	3.33	3.22	3.14	3.07	3.02	2.98	2.94	2.91	2.89	2.86	2.85
11	4.84	3.98	3.59	3.36	3.20	3.09	3.01	2.95	2.90	2.85	2.82	2.79	2.76	2.74	2.72
12	4.75	3.89	3.49	3.26	3.11	3.00	2.91	2.85	2.80	2.75	2.72	2.69	2.66	2.64	2.62
13	4.67	3.81	3.41	3.18	3.03	2.92	2.83	2.77	2.71	2.67	2.63	2.60	2.58	2.55	2.53
14	4.60	3.74	3.34	3.11	2.96	2.85	2.76	2.70	2.65	2.60	2.57	2.53	2.51	2.48	2.46
15	4.54	3.68	3.29	3.06	2.90	2.79	2.71	2.64	2.59	2.54	2.51	2.48	2.45	2.42	2.40
16	4.49	3.63	3.24	3.01	2.85	2.74	2.66	2.59	2.54	2.49	2.46	2.42	2.40	2.37	2.35
17	4.45	3.59	3.20	2.96	2.81	2.70	2.61	2.55	2.49	2.45	2.41	2.38	2.35	2.33	2.31
18	4.41	3.55	3.16	2.93	2.77	2.66	2.58	2.51	2.46	2.41	2.37	2.34	2.31	2.29	2.27
19	4.38	3.52	3.13	2.90	2.74	2.63	2.54	2.48	2.42	2.38	2.34	2.31	2.28	2.26	2.23
20	4.35	3.49	3.10	2.87	2.71	2.60	2.51	2.45	2.39	2.35	2.31	2.28	2.25	2.22	2.20
21	4.32	3.47	3.07	2.84	2.68	2.57	2.49	2.42	2.37	2.32	2.28	2.25	2.22	2.20	2.18
22	4.30	3.44	3.05	2.82	2.66	2.55	2.46	2.40	2.34	2.30	2.26	2.23	2.20	2.17	2.15
23	4.28	3.42	3.03	2.80	2.64	2.53	2.44	2.37	2.32	2.27	2.24	2.20	2.18	2.15	2.13
24	4.26	3.40	3.01	2.78	2.62	2.51	2.42	2.36	2.30	2.25	2.22	2.18	2.15	2.13	2.11
25	4.24	3.39	2.99	2.76	2.60	2.49	2.40	2.34	2.28	2.24	2.20	2.16	2.14	2.11	2.09
26	4.23	3.37	2.98	2.74	2.59	2.47	2.39	2.32	2.27	2.22	2.18	2.15	2.12	2.09	2.07
27	4.21	3.35	2.96	2.73	2.57	2.46	2.37	2.31	2.25	2.20	2.17	2.13	2.10	2.08	2.06
28	4.20	3.34	2.95	2.71	2.56	2.45	2.36	2.29	2.24	2.19	2.15	2.12	2.09	2.06	2.04
29	4.18	3.33	2.93	2.70	2.55	2.43	2.35	2.28	2.22	2.18	2.14	2.10	2.08	2.05	2.03
30	4.17	3.32	2.92	2.69	2.53	2.42	2.33	2.27	2.21	2.16	2.13	2.09	2.06	2.04	2.01
31	4.16	3.30	2.91	2.68	2.52	2.41	2.32	2.25	2.20	2.15	2.11	2.08	2.05	2.03	2.00
32	4.15	3.29	2.90	2.67	2.51	2.40	2.31	2.24	2.19	2.14	2.10	2.07	2.04	2.01	1.99
33	4.14	3.28	2.89	2.66	2.50	2.39	2.30	2.23	2.18	2.13	2.09	2.06	2.03	2.00	1.98
34	4.13	3.28	2.88	2.65	2.49	2.38	2.29	2.23	2.17	2.12	2.08	2.05	2.02	1.99	1.97
35	4.12	3.27	2.87	2.64	2.49	2.37	2.29	2.22	2.16	2.11	2.07	2.04	2.01	1.99	1.96
36	4.11	3.26	2.87	2.63	2.48	2.36	2.28	2.21	2.15	2.11	2.07	2.03	2.00	1.98	1.95
37	4.11	3.25	2.86	2.63	2.47	2.36	2.27	2.20	2.14	2.10	2.06	2.02	2.00	1.97	1.95
38	4.10	3.24	2.85	2.62	2.46	2.35	2.26	2.19	2.14	2.09	2.05	2.02	1.99	1.96	1.94
39	4.09	3.24	2.85	2.61	2.46	2.34	2.26	2.19	2.13	2.08	2.04	2.01	1.98	1.95	1.93
40	4.08	3.23	2.84	2.61	2.45	2.34	2.25	2.18	2.12	2.08	2.04	2.00	1.97	1.95	1.92
41	4.08	3.23	2.83	2.60	2.44	2.33	2.24	2.17	2.12	2.07	2.03	2.00	1.97	1.94	1.92
42	4.07	3.22	2.83	2.59	2.44	2.32	2.24	2.17	2.11	2.06	2.03	1.99	1.96	1.94	1.91
43	4.07	3.21	2.82	2.59	2.43	2.32	2.23	2.16	2.11	2.06	2.02	1.99	1.96	1.93	1.91
44	4.06	3.21	2.82	2.58	2.43	2.31	2.23	2.16	2.10	2.05	2.01	1.98	1.95	1.92	1.90
45	4.06	3.20	2.81	2.58	2.42	2.31	2.22	2.15	2.10	2.05	2.01	1.97	1.94	1.92	1.89

DOKUMENTASI

Lampiran 4 Dokumentasi



Gambar 4.1 foto dari depan sekolah



**Gambar 4.2 Lingkungan sekolah
MIN 2 sinjai**



**Gambar 4.3 Menjelaskan bagaimana
cara pengisian angket**



**Gambar 4.4 proses belajar
menggunakan media smartboard**



Gambar 4.5 suasana belajar



Gambar 4.6 penyebaran lembar angket



Gambar 4. 7 foto bersama wali kelas VB

Lampiran 5 Persuratan

5.1 SK Pembimbing



UAD

**UNIVERSITAS ISLAM
AHMAD DAHLAN**

**FAKULTAS TARBIYAH
DAN ILMU KEGURUAN**

SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 709.D1/III.3.AU/F/KEP/2023

TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A. 2023/2024

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN

- menimbang : 1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2023/2024, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.
2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.
- mengingat : a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
- b. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
- c. Undang-Undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
- d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 1502 Tahun 2022, tentang perubahan nama Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai menjadi Universitas Islam Ahmad Dahlan.
- e. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
- f. Statuta Universitas Islam Ahmad Dahlan.
- memperhatikan : 1. Kalender Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2023/2024.
2. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai nomor: 293.R/III.3.AU/F/KEP/2023 tanggal 02 Desember 2023 tentang nama-nama Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2023/2024.

MEMUTUSKAN

- menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.
- sertama : Mengangkat dan menetapkan saudara(i) :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Indirwan, M.Pd.I.	Nurul Islamiah, S.Pd.I., M.Pd.

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : Nur Islamia
NIM : 200104017
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Efektifitas Media Smartboard Mata Pelajaran Tematik di Kelas 5B di MIN 2 Sinjai

- kedua : Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Islam Ahmad Dahlan.
- ketiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.



UIAD UNIVERSITAS ISLAM
AHMAD DAHLAN

**FAKULTAS TARBIYAH
DAN ILMU KEGURUAN**

Ditetapkan di : Sinjai

Pada Tanggal : 05 Jumadil Akhir 1445 H
18 Desember 2023 M

Dekan,

Dr. H. Akdir, M.Pd.I.
NBM. 1213495

Tembusan Disampaikan Kepada Yang Terhormat:

1. Ketua BPH Universitas Islam Ahmad Dahlan
2. Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan
3. Ketua Program Studi PAI, PGMI, PBA, TBI & TM

5.2 Surat Izin Penelitian



Nomor : 422.D1/III.3.AU/F/2024
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Sinjai 4 Muharram 1446 H
10 Juli 2024 M

Kepada Yang Terhormat

Kepala MIN 2

Di -

Sinjai

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S-1), dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Nur Islamia
NIM : 200104017
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul:

"Pengaruh Penggunaan Media *Smart Board* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Vb Di MIN 2 Sinjai."

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian **Di MIN 2 Sinjai.**

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan
2. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Sinjai

5.3 Surat Izin Telah Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SINJAI
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 SINJAI
Jalan Slamet Riyadi No. 6 Kel. Tappa Kec. Sinjai Utara Kab. Sinjai Sul-Sel 92614

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-120/ML.21.19.01/PP.004/07/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Asti Yuliarni, S.Pd.I., M.Pd
NIP : 19751124 199903 2 005
Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Nur Islamia
NIM : 200104017
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar telah melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Sinjai dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul:

“Pengaruh Penggunaan Media Smart Board Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik di Kelas 5B MIN 2 Sinjai”

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 18 Juli 2024

Kepala Madrasah



ASTI YULIARNI, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 19751124 199903 2 005



SURAT KETERANGAN

Nomor: 108/GI.1/III.3.AU/A/2024

Gugus Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Universitas Islam Ahmad Dahlan menerangkan telah selesai melakukan pemeriksaan plagiasi dengan membandingkan artikel-artikel lain menggunakan perangkat lunak Turnitin pada tanggal 26 / 07 / 2024

Judul:

Penulis :

Jenis Tulisan:

No. Pemeriksaan : 14.42.26.02.2024

Dengan hasil sebagai berikut:

Tingkat kesamaan diseluruh artikel (Similarity Index) yaitu 21 %

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

GP2M FTIK

Sabaruddin, S.Pd., M.TESOL
NIDN. 2126029204



UNIVERSITAS ISLAM
AHMAD DAHLAN

PERPUSTAKAAN

SURAT KETERANGAN HASIL TURNITIN

Nomor : 039.L10/III.3AU/A/2025

Saya yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Irwan Setiawan, S.I.P., M.I.Kom.

NBM : 1341989

Jabatan : Kepala Perpustakaan UIAD Sinjai

Menerangkan bahwa,

Nama : Nur Islamia

Nim : 200104017

Prodi : PGMI

Jenis dokumen : Skripsi

Telah melakukan cek plagiat menggunakan aplikasi *Turnitin Similarity Check* dengan Indeks **Plagiat 23%**. Hasil plagiat *terlampir*.

Demikian surat keterangan ini supaya digunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 30 Agustus 2025

Kepala Perpustakaan



Irwan Setiawan, S.I.P., M. I. Kom.

NBM : 1341989

Perpustakaan UIAD

Nur Islamia 200104017

 Perpustakaan

 Perpustakaan

 LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part V

Document Details

Submission ID

trn:old::1:3324736214

78 Pages

Submission Date

Aug 30, 2025, 1:42 PM GMT+8

12,490 Words

Download Date

Aug 30, 2025, 3:12 PM GMT+8

73,656 Characters

File Name

Nur_Islamia_-skripsi_file_turniting.docx

File Size

2.7 MB

23% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

- 22%  Internet sources
- 12%  Publications
- 11%  Submitted works (Student Papers)



Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

BIODATA PENULIS



Nama : Nur Islamia
NIM : 200104017
Tempat/ Tgl. Lahir : Sinjai, 11 Agustus 2002
Alamat : Dusun Talise, Desa. Pattongko
Kec. Tellu Limpoe, Kab. Sinjai

Pengalaman Organisasi : Himpunan Mahasiswa Prodi PGMI

Riwayat Pendidikan

1. SD : SD Negeri 39 Pattongko
2. SMP : SMP Negeri 3 Bua
3. SMA : SMK Negeri 3

Handphone : 082127852471

Email : nurislamia0802@gmail.com

Nama Orang Tua

1. Ayah : Nasruddin
2. Ibu : Haerati