

## BAB IV

### PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN

#### A. Paparan Data dan Temuan Penelitian

##### 1. Paparan Data

Dalam bab ini, setelah penjelasan teori pada bab sebelumnya, peneliti akan memaparkan data dan temuan penelitian. Sejarah singkat MAN 2 Pamekasan akan disajikan beserta data dan temuan penelitian di lapangan dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Namun, sebelum memasuki paparan data penelitian, peneliti ingin memberikan informasi tentang identitas sekolah seperti dibawah ini:

**Tabel 4.1 Identitas Madrasah**

Identitas Madrasah	
Nama Madrasah	Madrasah Aliyan Negeri 2 Pamekasan
Status Madrasah	Unggulan & Madrasah
Alamat Madrasah	Jl. KH. Wahid Hasyim No 28
Kelurahan	Barurambat Timur
Kecamatan	Pademawu
Kabupaten	Pamekasan
Provinsi	Jawa Timur
Kode Pos	69321
Tahun Berdiri	PGAN Tahun 1956 Berubah Menjadi MAN Tahun 1992
Pogram yang diselenggarakan	Ipa & Ips
Waktu belajar	Pagi (07.00-14.30)
Akreditasi	A (Pada Tahun 2015)
NSM	1311352800002
NPSM	20584409
Nomer Telp/Fax	(0324) 332212

Email	<a href="mailto:man_pamekasan2@yahoo.com">man_pamekasan2@yahoo.com</a>
	<a href="mailto:man_pamekasan2@gmail.com">man_pamekasan2@gmail.com</a>
Nama Kepala Madrasah	Dr. Mohammad Holis S,ag. M.si.
Titi Kordinat	Latitude -7. 1584022., Longitude 113.49722

**a. Strategi kepala madrasah dalam meningkatkan minat siswa melalui multimedia di MAN 2 Pamekasan**

Hal ini sebagaimana yang telah digaungkan Bapak Subhan selaku kepala lab. komputer di MAN 2 Pamekasan. Beliau menuturkan bahwa:

“Kalau multimedia itu luas, kalau masalah IT itu kan ada pelajaran TIK sendiri, kalau multimedia semua guru mengajar multimedia bisa berupa tv, dashboard itu semuanya bisa, *lah* untuk meningkatkan itu pertama harus mengajak siswa terdahulu kita kenalkan, karena selama ini mereka terkadang terkendala dengan yang namanya HP. Jadi untuk mengajarkan multimedia itu mereka harus memahami betul bahwa pembelajaran di era sekarang ini tidak harus buku jadi semuanya ada di internet bahkan semua soal juga bisa menggunakan HP, Termasuk persentasi pun bisa menggunakan HP juga soal-soal ulangan Kita juga bisa menggunakan HP Jadi, mereka itu harus *dikasih* pemahaman dulu sehingga mereka ketika ada ulangan ada ujian mereka sudah siap. Saya sendiri memberikan dorongan kepada siswa untuk berminat mengikuti kelas multimedia karena mereka sendiri akan mempunyai keahlian yang nantinya dibutuhkan ketika memasuki dunia pekerjaan.”<sup>1</sup>

Dalam hal ini Bapak Afnan memberikan pernyataan bahwa ia harus memperkenalkan dunia internet terlebih dahulu. Hal ini juga disampaikan oleh bapak afnan selaku guru multimedia, beliau berkata:

“Ya kalau dari saya biasanya saya memberi motivasi bahwa di zaman sekarang teknologi komputer itu sangat diperlukan, ya terutama dalam ketika anak-anak itu dapat tugas biasanya dapat tugas mengetik pasti

---

<sup>1</sup> Subhan Wahyudi, Kepala Lab Multimedia MAN 2 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (17 Februari 2024)

berkaitan dengan komputer ataupun kalau kita bicara tentang multimedia yang berkaitan dengan pembuatan film ataupun editing foto itu Pasti berkaitan dengan komputer. maka saya sampaikan kalau misalkan anak-anak mau berkembang dan minimal mengikuti alur zaman maka anak-anak harus minimal apa itu komputer ataupun mengoperasikan komputer itu seperti apa.”<sup>2</sup>

Dalam hal ini juga dicanangkan Bapak Budi selaku pengajar multimedia pun turut memberikan semangat kepada siswa MAN 2 Pamekasan yang berminat mengikuti kelas multimedia, beliau juga memaparkan bahwa:

“Jadi untuk menarik minat anak-anak ke multimedia biasanya memberikan semangat dengan kasih gambaran-gambaran tujuan dan fungsinya belajar multimedia. Misalnya, belajar desain grafis atau belajar film atau belajar foto. saya *kasih* gambaran dulu seperti apa yang nanti bisa diperoleh manfaatnya. dari itu misalnya kalau kita belajar foto yang baik suatu saat foto itu akan berguna bagi di kehidupan setelah lulus misalkan bisa jadi fotografer, editor. jadi kalau ke anak-anak saya kasih gambaran misalkan ada temannya yang ulang tahun mau pacar atau apa bisa diedit fotonya, diedit dipercantik ditambah tulisan atau apa itu bisa dijadikan sebuah gift atau hadiah.”<sup>3</sup>

Dari hasil wawancara di atas dapat ditarik hasil temuan penelitian dengan memperhatikan triangulasi sumber yaitu:

- a. Memaparkan keunggulan multimedia
- b. Memberikan motivasi

Dengan memberikan penjelasan mengenai pentingnya teknologi dan internet pada zaman sekarang ini dan juga motivasi, dorongan dan juga semangat. Sehingga adanya motivasi dari para

---

<sup>2</sup> Bapak Afnan, Guru Multimedia MAN 2 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (17 Februari 2024)

<sup>3</sup> M. Budi Syafiudin, Guru Multimedia MAN 2 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (17 Februari 2024)

guru ada beberapa siswa yang berminat untuk mengikuti kelas multimedia yang ada di MAN 2 Pamekasan.

Pada hari ini, hari Sabtu tanggal 27 April 2024 peneliti melakukan pengamatan ke MAN 2 Pamekasan dengan bertemu Bapak Subhan sedang melakukan kegiatan mengajar sambil memberikan arahan kepada siswa untuk berminat masuk ke kelas multimedia, tata busana, tata boga, thafidz dan lainnya. Akan tetapi, bapak subhan disini selaku kepala lab multimedia mengarahkan siswanya untuk masuk ke kelas multimedia. Oleh karena itu, bapak subhan sedikit memperkenalkan keunggulan dari multimedia yang ada di MAN 2 Pamekasan, serta memberikan motivasi agar siswa dapat berminat mengikuti kelas multimedia.

Hasil penelitian pengamatan tersebut juga didukung oleh adanya dokumentasi yang menunjukkan salah satu guru memberikan motivasi kepada siswa MAN 2 Pamekasan. yang diambil langsung oleh peneliti saat melakukan observasi. Adapun dokumentasi yang lainnya terdapat dibagian lampiran.



**Gambar 4.2** Memberikan motivasi kepada siswa yang berminat kelas multimedia

Dari hasil wawancara serta observasi dan dukungan dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa salah satu guru sedang memberikan motivasi dan juga memaparkan bagaimana keunggulan multimedia. Motivasi menjadi faktor penting untuk meningkatkan minat siswa terutama pada pembelajaran multimedia di MAN 2 Pamekasan, karena masih banyak siswa yang bingung untuk menentukan pilihan mereka, seperti tata boga, tahfidz, dan lainnya. Akan tetapi di sini Bapak Subhan selaku kepala lab. multimedia memotivasi siswa untuk mengikuti dan berminat masuk ke kelas multimedia.

Untuk menggali informasi lebih lanjut, peneliti juga menanyakan langsung mengenai upaya-upaya yang dilakukan dalam meningkatkan minat siswa melalui multimedia di MAN 2 Pamekasan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada Bapak Subhan selaku kepala lab multimedia beliau menjelaskan mengenai upaya-upaya yang dikerjakan untuk

peningkatan minat siswa melalui multimedia, sebagaimana hasil wawancara sebagai berikut:

“Kita harus *ngasih* minat bacaan kepada mereka dalam pembelajaran. mereka disuruh membaca berbagai artikel atau bahan ajar yang berhubungan dengan pelajaran, sehingga mereka jika terbiasa secara tidak langsung mereka bacanya akan naik seperti itu. selain itu, langkah saya dalam meningkatkan minat siswa melalui multimedia dengan memperkenalkan sesuatu yang baru dengan cara memaksimalkan media pembelajaran, artinya peserta didik dapat menggunakan fasilitas media digital yang ada untuk memaksimalkan proses belajar dan pembelajaran. Seperti menggunakan internet, hp, komputer, dan aplikasi teknologi lainnya guna memudahkan proses belajar pembelajaran dan memahami mata pelajaran”<sup>4</sup>

Dalam hal ini Bapak Afnan juga memberikan pernyataan bahwa ia harus memaksimalkan proses pembelajaran melalui inovasi, beliau berkata:

“Kalau minat *sih* ya seperti pertanyaan awal tadi itu, gimana cara berkembang di era sekarang kalau mereka nggak menguasai ya berarti mereka belum siap untuk bersaing di dunia luar. saya lebih banyak *ngasih* inovasi untuk memaksimalkan proses belajar di MAN 2 Pamekasan.”<sup>5</sup>

Peneliti juga menanyakan langsung mengenai langkah-langkah dalam meningkatkan minat siswa melalui multimedia. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada Bapak Budi selaku guru multimedia, ia pun memaparkan upaya-upaya yang dilakukan dalam meningkatkan minat siswa melalui multimedia, sebagaimana hasil wawancara sebagai berikut:

---

<sup>4</sup> Subhan Wahyudi, Kepala Lab Multimedia MAN 2 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (17 Februari 2024)

<sup>5</sup> Bapak Afnan, Guru Multimedia MAN 2 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (17 Februari 2024)

“Bapak akan menciptakan ide-ide baru seperti memperbanyak konten-konten dan contoh yang menarik bagi siswa, Biasanya yang pertama kasih contoh yang lebih menarik yang kedua bapak akan memaksimalkan media pembelajaran sehingga saya akan selalu memberikan informasi terbaru terkait dengan multimedia trik-trik trik cepat dan trik mudah misalkan trik mudah untuk edit foto, editing video, mereka diberikan trik-trik cepat mereka biasanya lebih tertarik lagi.”<sup>6</sup>

Dari hasil wawancara diatas dapat ditarik hasil temuan penelitian dengan memperhatikan triangulasi sumber yaitu:

- a. Memberikan inovasi
- b. Memaksimalkan media pembelajaran

dengan memberikan inovasi dan memaksimalkan media pembelajaran dari para guru ada beberapa siswa yang berminat untuk mengikuti kelas multimedia yang ada di MAN 2 Pamekasan.

Pada hari ini, hari Rabu tanggal 24 April 2024 peneliti melakukan pengamatan ke MAN 2 Pamekasan dengan bertemu Bapak Afnan yang kebetulan sedang praktek membuat film pendek karya anak bangsa. Bapak afnan telah memilih siswanya yang berkompetensi dan berbakat dalam membuat film. Dalam foto tersebut siswa ada yang bereperan sebagai kameramen, ada yang berperan sebagai pencahayaan, dan ada juga yang berperan sebagai perekam suara dan mikrofon. Kegiatan tersebut dilakukan langsung di halaman MAN 2 pamekasan yang di arahkan langsung oleh bapak Afnan selaku guru multimedia di MAN 2 Pamekasan.

---

<sup>6</sup> M. Budi Syafiudin, Guru Multimedia MAN 2 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (17 Februari 2024)

Hasil penelitian pengamatan juga di dukung oleh adanya foto dokumentasi yang menunjukkan langkah-langkah guru dalam meningkatkan minat siswa melalui kelas multimedia, yang di foto langsung oleh peneliti pada saat melakukan observasi.



**Gambar 4.3** Langkah-langkah guru dalam meningkatkan minat siswa melalui kelas multimedia

Dari hasil wawancara serta observasi dan dukungan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa salah satu guru sedang mempraktekkan langsung kepada siswa tentang pembuatan film karya untuk anak bangsa. Dengan ini, Bapak Afnan telah memberikan inovasi dan memaksimalkan media pembelajaran yang sudah di pelajari di kelas dengan mempraktekkan langsung di lapangan. Dengan adanya praktek langsung seperti ini, akan memunculkan inovasi baru terhadap siswa dan akan menghasilkan karya-karya baru dari siswa MAN 2 Paamekasan.



Untuk menggali informasi lebih lanjut, peneliti juga menanyakan langsung mengenai strategi melalui multimedia apakah memiliki dampak dalam hal untuk meningkatkan minat siswa. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada Bapak Subhan selaku kepala lab multimedia beliau menjelaskan strategi melalui multimedia apakah memiliki pengaruh dalam meningkatkan minat siswa, sebagaimana hasil wawancara sebagai berikut:

“Kalau di bidang multimedia Saya rasa pengaruhnya juga banyak, karena pertama mereka akan meningkatkan skill di bidang multimediana juga mereka lulus dari sini pun memiliki gambaran atau skill sehingga mereka bisa menekuni atau melanjutkan di bidang multimediana selama yang diperoleh di MAN 2 Pamekasan yang sudah diajarkan oleh guru. Dan juga dengan adanya media dapat digunakan atau menyampaikan informasi (bisa berupa teks, gambar, animasi, audio ataupun video).”<sup>7</sup>

Dalam hal ini Bapak Afnan juga memberikan pernyataan mengenai strategi melalui multimedia apakah memiliki pengaruh dalam meningkatkan minat siswa, beliau berkata: “Dalam hal ini siswa bisa menjadi kreatif, jadi misalkan dalam membuat desain ataupun membuat sebuah logo itu mereka mencari referensi dari luar. Dengan hal itu, siswa akan mempunyai pengaruh dan keahlian baru dari dalam diri mereka.”<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Subhan Wahyudi, Kepala Lab Multimedia MAN 2 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (17 Februari 2024)

<sup>8</sup> Bapak Afnan, Guru Multimedia MAN 2 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (17 Februari 2024)

Peneliti juga menanyakan langsung mengenai strategi melalui multimedia apakah memiliki pengaruh dalam meningkatkan minat/ketertarikan peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Bapak Budi selaku guru multimedia beliau menjelaskan sebagaimana hasil wawancara sebagai berikut:

“Minat belajar siswa kelas dengan multimedia itu akan cukup mempengaruhi pada minat belajar peserta didik, akan sangat berdampak karena mereka merasa telah sesuai dengan apa ya zamannya mereka, mereka lebih tertarik ke anime, fotografi, tipografi, itu akan ada pengaruh yang signifikan ketika anak-anak dipelajari dengan berbasis multimedia yang seperti itu. Dengan pengaruh ini dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam pembelajaran multimedia.”

Dari hasil wawancara diatas dapat ditarik hasil temuan penelitian dengan memperhatikan triangulasi sumber yaitu:

- a. Meningkatkan skill dalam bidang multimedia
- b. Menyampaikan informasi yang bermanfaat melalui multimedia

dengan beberapa strategi diatas memiliki pengaruh terhadap peningkatan skill dan juga dapat menyampaikan informasi yang bermanfaat melalui multimedia di MAN 2 Pamekasan.

Pada hari ini, hari Sabtu tanggal 04 Mei 2024 peneliti melakukan pengamatan ke MAN 2 Pamekasan dengan bertemu langsung dengan Bapak Budi di ruang kelas XII IPA 5. Bapak budi sedang mengajar multimedia kepada siwa. Selain itu, bapak budi juga memberikan arahan dan juga pemahaman terkait pentingnya teknologi seperti komputer, HP yang bisa bermanfaat ketika digunakan dengan baik.

Seperti komputer bisa digunakan oleh siswa untuk meningkatkan skill dengan belajar tentang editing foto, video, animasi dan lainnya.

Hasil penelitian pengamatan juga di dukung oleh adanya foto dokumentasi yang menunjukkan strategi melalui multimedia apakah memiliki pengaruh dalam meningkatkan minat siswa, yang di foto langsung oleh peneliti pada saat melakukan observasi.



**Gambar 4.4** Strategi melalui multimedia apakah memiliki pengaruh dalam meningkatkan minat siswa

Dari hasil wawancara serta observasi dan dukungan dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa salah satu guru sedang menyampaikan informasi yang bermanfaat terkait multimedia. Dengan ini, bapak budi memberikan arahan dan pemahaman kepada siswa bahwasanya dengan siswa mengikuti kelas multimedia, siswa dapat meningkatkan skill di bidang multimedia dan ketika mereka sudah menjadi alumni, sangat berpeluang sekali untuk mudah mendapatkan pekerjaan, terutama

ketika mereka sudah mempunyai keahlian di peroleh di MAN 2 Pamekasan, seperti dapat menjadi seorang kasir, fotografer, vidiografer, youtuber dan lainnya.

**b. Faktor pendukung dan faktor penghambat minat siswa melalui multimedia di MAN 2 Pamekasan**

Minat belajar seorang siswa tidak hanya berasal dari dalam dirinya, tetapi juga dari luar siswa, atau faktor luar. Keberhasilan seorang siswa dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, baik yang berasal dari dalam diri maupun dari luar diri siswa tersebut. Karena faktor dorongan internal timbul dari dalam diri siswa, maka guru harus semaksimal mungkin membangkitkan dorongan dari dalam diri siswa pada saat pembelajaran dengan cara mengaitkan pembelajaran dengan minat atau kebutuhan peserta didik. Sumber belajar, metode pengajaran, sistem umpan balik, dan faktor eksternal lainnya adalah contohnya. Kecerdasan, strategi belajar, motivasi, dan minat belajar hanyalah sebagian kecil dari faktor siswa.<sup>9</sup>

Hasil wawancara dari Bapak Subhan sebagai berikut:

“Faktor pendukungnya yaitu di MAN 2 Pamekasan untuk fasilitas komputer sudah memadai, selain itu anak-anak juga bisa menggunakan

---

<sup>9</sup> Naeklan Simbolon, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik, jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Unimed, 16.

fasilitas tersebut dengan baik dan semaksimal mungkin. Faktor pendukung lainnya yaitu ketika siswa sudah menjadi alumni memiliki keahlian seperti bisa menjadi photograper, editing video, animasi atau bisa membuka lapangan pekerjaan sendiri dengan keahlian yang mereka punya.<sup>10</sup>

Bapak Afnan selaku guru kelas multimedia juga menyampaikan pendapatnya mengenai faktor pendukung minat siswa melalui multimedia, beliau mengatakan:

“Faktor pendukungnya kalau di Man itu menyediakan ekstra multimedia lab-lab juga disediakan lab multimedia sama lab TKJ untuk lab multimedia lab nya bisa digunakan untuk desain pakai Corel dan untuk kelas 11 12 itu ada Photoshop sama editing video. Dengan itu siswa akan mempunyai kemampuan untuk mengembangkan potensinya dibidang multimedia.<sup>11</sup>”

Hal ini juga dikatakan oleh Bapak Budi selaku guru kelas multimedia juga menyampaikan pendapatnya mengenai faktor pendukung minat siswa melalui multimedia, beliau mengatakan:

“Faktor pendukungnya berupa peralatan multimedia itu, jadi peralatan-peralatan yang mendukung perlahan-lahan kami tingkatkan sesuai dengan budget yang ada, semisal dengan adanya Wifi itu dapat menambah kecepatan internet. Dengan itu siswa akan merasa bersemangat dalam belajar seperti mengembangkan keahlian dan kemampuan mereka dalam editing vidio, menjadi fotografer dan lain-lain.<sup>12</sup>

Dari hasil wawancara diatas dapat ditarik hasil temuan penelitian dengan memperhatikan triangulasi sumber yaitu:

---

<sup>10</sup> Subhan Wahyudi, Kepala Lab Multimedia MAN 2 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (17 Februari 2024)

<sup>11</sup> Bapak Afnan, Guru Multimedia MAN 2 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (17 Februari 2024)

<sup>12</sup> M. Budi Syafiudin, Guru Multimedia MAN 2 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (17 Februari 2024)

1. Tersedianya fasilitas komputer yang sudah memadai
2. Mempunyai keahlian dan kemampuan dalam mempelajari multimedia

Dengan beberapa faktor pendukung diatas siswa memiliki minat untuk mengikuti kelas multimedia di MAN 2 Pamekasan, karena sudah tersedianya fasilitas komputer dan siswa mempunyai keahlian dibidang tersebut.

Pada hari ini, hari Rabu tanggal 24 April 2024 peneliti melakukan pengamatan ke MAN 2 Pamekasan dengan mengamati langsung ke kelas multimedia. Pada hari itu, siswa sedang melakukan praktek dengan membuat animasi atau stiker melalui komputer. Peneliti melihat bahwa fasilitas komputer yang ada di MAN 2 Pamekasan sudah memadai, dan para peserta didik telah satu-per-satu menggunakan komputer. Dengan mempraktekkan langsung, siswa dapat mempunyai skill atau keahlian baru yang tidak dimiliki sebelumnya.

Hasil penelitian pengamatan juga di dukung oleh adanya foto dokumentasi yang menunjukkan faktor pendukung minat siswa melalui multimedia , yang di foto langsung oleh peneliti pada saat melakukan observasi.



#### **Gambar 4.5** Faktor pendukung minat siswa melalui multimedia

Dari hasil wawancara serta observasi dan dukungan dokumentasi peneliti dapat menarik kesimpulan, bahwa faktor pendukung minat siswa melalui multimedia di MAN 2 Pamekasan sudah ada dan tersedianya fasilitas komputer yang sudah memadai, dibuktikan dengan dokumentasi diatas menunjukkan siswa sedang mengikuti pelajaran dan mempraktekkan tugas dari guru dengan membuat animasi atau stiker melalui komputer. Dengan mempunyai keahlian dan kemampuan dalam mempelajari multimedia, siswa dapat mempelajari dan mempraktekkan pembelajaran yang lain dengan ketersediaannya komputer yang sudah memadai di MAN 2 Pamekasan.

Hasil wawancara dari Bapak Subhan sebagai berikut:

“Sedangkan faktor penghambatnya yaitu rasa malas dari dalam diri siswa yang tidak mau belajar komputer. Selain itu faktor pengahambat lainnya misalnya tidak punya paket data sehingga mereka hanya membawa HP dan tidak ada paket datanya jadi itu kendalanya sehingga mereka untuk meningkatkan minat bidang it-nya kadang kadang masih lemah.”<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Subhan Wahyudi, Kepala Lab Multimedia MAN 2 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (17 Februari 2024)

Bapak Afnan selaku guru kelas multimedia juga menyampaikan pendapatnya mengenai faktor penghambat minat siswa melalui multimedia, beliau mengatakan:

“Faktor penghambat nya, balik lagi kalau bicara teknologi ya pasti dari gadget yang dimiliki biasanya kalau ada tugas yang berkaitan dengan teknologi gadget biasanya mereka ada yang hp-nya belum support itu bisa kami bantu dengan menyediakan tab kalau hambatan dari siswanya mungkin ya itu balik lagi ke minat nya. Faktor lainnya dari lingkungan, dimana teman-teman itu mengajak sesama teman lainnya untuk bolos mengikuti kelas multimedia.”<sup>14</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti mendapatkan kesimpulan, bahwa faktor penghambat minat siswa melalui multimedia, sebagaimana hasil wawancara dari Bapak Budi sebagai berikut:

“Faktor penghambatnya lagi-lagi terkait dengan masalah biaya dana yang ada di sekolah itu tidak serta merta untuk diharuskan untuk pembelajaran berbasis multimedia ini karena yang menjadi penghambat itu ketersediaannya dana yang ada tidak sesuai dengan kebutuhan yang ada. Faktor lainnya juga dari sekolah, dimana guru pengajar tidak sesuai dengan yang diminati oleh siswa.”<sup>15</sup>

Dari hasil wawancara diatas dapat ditarik hasil temuan penelitian dengan memperhatikan triangulasi sumber yaitu:

- a. Faktor penghambat minat siswa yaitu internet
- b. Faktor lingkungan yang menjadi penghambat minat siswa

Dengan beberapa faktor penghambat diatas ada beberapa faktor penghambat yang mempengaruhi minat siswa melalui multimedia, seperti internet dan lingkungan.

---

<sup>14</sup> Bapak Afnan, Guru Multimedia MAN 2 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (17 Februari 2024)

<sup>15</sup> M. Budi Syafiudin, Guru Multimedia MAN 2 Pamekasan, *Wawancara Langsung* (17 Februari 2024)



Pada hari ini, hari Sabtu tanggal 04 Mei 2024 peneliti melakukan pengamatan ke MAN 2 Pamekasan dengan mengamati langsung di Aula MAN 2 Pamekasan. Pada siang itu, bapak budi sedang memberikan tugas kepada siswa dengan menggunakan HP melalui internet. Akan tetapi, sebagian dari siswa masih belum mempunyai paket data, dan juga HP yang dimiliki siswa kurang support seperti RAM memory HP penuh. Jadi, sebagian dari siswa masih meminjam HP milik temannya. Selain itu, juga masih banyak peserta didik yang malas untuk mengerjakan tugas pemberian Pak Budi.

Hasil penelitian pengamatan juga di dukung oleh adanya foto dokumentasi yang menunjukkan faktor penghambat minat siswa melalui multimedia , yang di foto langsung oleh peneliti pada saat melakukan observasi.



#### **Gambar 4.6** Faktor penghambat minat siswa melalui multimedia

Dari hasil wawancara serta observasi dan dukungan dokumentasi dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor penghambat minat siswa melalui multimedia yaitu faktor internet dan lingkungan, dibuktikan dengan adanya foto dokumentasi diatas dimana HP yang dimiliki siswa masih banyak yang tidak mendukung untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru. Selain itu, juga faktor HP siswa yang tidak ada paket data sehingga membuat siswa sulit dalam menyelesaikan tugas multimedia yang diberikan oleh guru. Selain itu, faktor lingkungan berpengaruh juga terhadap minat siswa, seperti ajakan teman untuk bolos dalam masuk kelas, tidak mengerjakan tugas dan rasa malas dari diri sendiri.

## **2. Temuan Penelitian**

Berdasarkan pemaparan-pemaparan sebelumnya, baik yang bersumber dari wawancara, observasi maupun dokumentasi, peneliti dapat mengambil kesimpulan mengenai temuan penelitian, seperti:

### **1. Strategi kepala madrasah dalam meningkatkan minat siswa melalui multimedia di MAN 2 Pamekasan**

- a) Memaparkan keunggulan multimedia dan Memberikan motivasi
- b) Memberikan inovasi dan Memaksimalkan media pembelajaran

- c) Meningkatkan skill dalam bidang multimedia dan Menyampaikan informasi yang bermanfaat melalui multimedia

## **2. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Minat Siswa Melalui Multimedia di MAN 2 Pamekasan**

- a) Faktor pendukung minat siswa melalui multimedia di MAN 2 Pamekasan yaitu Tersedianya fasilitas komputer yang sudah memadai dan Mempunyai keahlian dan kemampuan dalam mempelajari multimedia
- b) Faktor penghambat minat siswa yaitu faktor internet dan faktor lingkungan

## **3. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penyajian data dan temuan penelitian di atas, maka peneliti akan menyajikan pembahasan secara rinci, sesuai dengan fokus peneliti. Pembahasannya adalah sebagai berikut:

### **1. Strategi kepala madrasah dalam meningkatkan minat siswa melalui multimedia di MAN 2 Pamekasan**

Garis besar acuan dalam melakukan tindakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan itulah yang dimaksud dengan strategi secara spesifik. Strategi dapat dipahami sebagai suatu pola umum kegiatan antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan jika diartikan sebagai belajar dan belajar mengajar. Sebaliknya, seni merencanakan operasi perang yang erat

kaitannya dengan pergerakan pasukan pada posisi perang yang dianggap paling menguntungkan bagi pencapaian kemenangan inilah yang dimaksud dengan istilah “perencanaan strategis” dalam kegiatan militer.<sup>16</sup> Sederhananya, istilah strategi ini ditujukan untuk menjelaskan tentang bagaimana cara dan strategi yang dilakukan oleh seseorang dalam rangka mencapai sasaran dan tujuannya. Sehingga ketika seseorang mendengarkan kata strategi maka dalam pikirannya adalah tentang cara atau teknik yang akan dilakukan.

Ada berbagai strategi yang dilakukan kepala sekolah guna meningkatkan minat siswa dengan multimedia di MAN 2 Pamekasan yakni:

- a) Memaparkan keunggulan multimedia dan Memberikan motivasi

Multimedia sering kali memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten, misalnya melalui permainan, simulasi, atau tautan ke konten tambahan. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan memperdalam pemahaman mereka. Konten multimedia dapat disesuaikan dengan preferensi dan kebutuhan pengguna. Misalnya, seseorang dapat memilih untuk membaca teks, mendengarkan narasi, atau menonton video yang sama, memungkinkan untuk akses yang lebih inklusif. Multimedia

---

<sup>16</sup> Eka Lestari, Strategi Kepala Sekolah Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar Pusri Palembang, (*Skripsi*: Fakultas II Mu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (Uin) Raden Fatah Palembang, 2018), 19.

dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan audiens dengan membuat pengalaman belajar atau presentasi lebih interaktif dan memantik. Hal ini dapat mendorong audiens/peserta didik agar tidak pasif dalam proses belajar dan memahami informasi.

Membangkitkan minat belajar siswa merupakan kunci utama dalam mencapai kesuksesan pendidikan. Peserta didik yang memiliki minat tinggi pada suatu pelajaran akan lebih gampang memahami materi, lebih aktif dalam proses belajar mengajar, dan lebih termotivasi untuk mencapai prestasi yang optimal. Multimedia memberikan platform untuk mengekspresikan ide-ide kreatif melalui berbagai media seperti teks, visual, dan animasi. Bidang multimedia menawarkan beragam peluang karir, mulai dari desain grafis dan animasi hingga pengembangan web dan produksi video. Dengan menguasai keterampilan dalam bidang ini, dapat membuka pintu menuju karir yang menarik dan beragam. Multimedia memungkinkan interaksi yang kaya dan mendalam antara pengguna dan konten. Ini menciptakan kesempatan untuk menciptakan pengalaman yang menarik dan memikat untuk pengguna. Melalui multimedia, dapat menyampaikan pesan-pesan penting dan memengaruhi perubahan positif dalam masyarakat. Dengan menyediakan berbagai jenis media, multimedia dapat meningkatkan suatu proses pembelajaran

dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam dan menyesuaikan dengan gaya belajar individu. Multimedia dapat mempermudah akses informasi karena dapat disimpan dan diakses dengan mudah melalui berbagai platform dan perangkat. Hal ini dapat membantu pengguna mendapatkan informasi, baik di dalam maupun di luar rumah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap konsep-konsep dan berpikir kritis. Keunggulan multimedia di atas diharapkan mampu membantu keefektifan proses belajar dan pembelajaran serta dalam menyampaikan pesan dan isi materi.<sup>17</sup>

Apabila model pembelajaran yang digunakan tepat, maka pemanfaatan multimedia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dapat lebih optimal. Permasalahan terkait penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari dapat dijelaskan melalui tayangan gambar atau video dalam kemasan multimedia. Siswa akan didorong untuk melakukan diskusi kelompok tentang berbagai alternatif solusi berdasarkan masalahnya. Selain itu, siswa dapat dibimbing untuk menganalisis hubungan antara materi

---

<sup>17</sup> Ipin Aripin, Penggunaan Multimedia Interaktif (Mmi) Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep, Berpikir Kritis, Dan Retensi Konsep Sistem Reproduksi Manusia Pada Siswa SMA, *Jurnal Scientiae Educatia* Vol. 1 No.2 (November 2012), 3.

yang dipelajari dengan berbagai penerapannya di dunia nyata dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan pada saat tampilan media. Kapasitas berpikir kritis dan motivasi belajar siswa diperkirakan akan meningkat akibat penggunaan media ini.<sup>18</sup>

b) Memberikan inovasi dan Memaksimalkan Media Pembelajaran

Meningkatkan minat siswa adalah kunci untuk membantu mereka mencapai potensi penuh mereka. Caranya Buat video pembelajaran yang menarik dan informatif dengan animasi, efek visual, dan transisi yang menarik. Gunakan video edukasi dari platform seperti YouTube. Ciptakan video interaktif yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dan berinteraksi dengan konten. Buatlah konten multimedia yang interaktif, seperti simulasi, kuis, atau permainan pendidikan, yang memungkinkan siswa turut berinisiatif aktif saat proses belajar pembelajaran. Buatlah video pembelajaran yang menarik dan informatif, seperti video animasi, tutorial, atau wawancara dengan ahli, guna membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sulit secara visual. Sajikan materi pembelajaran melalui berbagai jenis multimedia, termasuk teks, gambar, audio, dan video, untuk menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

---

<sup>18</sup> Dwi Septiana Sari, Kristian Handoyo Sugiyarto Pengembangan Multimedia Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa, Jurnal Inovasi Pendidikan Ipa Vol. 1 No. 2, (Oktober 2015), 2-3.

Memaksimalkan Media pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Siswa melalui Multimedia. Di era digital ini, penggunaan multimedia dalam pembelajaran menjadi semakin penting. Multimedia dapat membantu meningkatkan minat peserta didik ketika belajar dan membuat proses belajar mengajar lebih ampuh. Gunakan berbagai jenis media, seperti gambar, video, animasi, audio, dan interaktif. Pastikan media yang dipilih berkualitas tinggi dan mudah dipahami. Pastikan semua siswa dapat mengakses konten multimedia dengan mudah dan nyaman, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Lakukan evaluasi terus-menerus terhadap efektivitas media pembelajaran multimedia yang digunakan dan sesuaikan strategi jika diperlukan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Proses inovasi pendidikan dapat dianggap sebagai serangkaian tindakan yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk mewujudkan dan melaksanakan suatu inovasi pendidikan. Karena melibatkan sejumlah faktor baik yang berasal dari dalam diri manusia maupun dari luar manusia, maka inovasi merupakan suatu proses yang akan terus berlangsung. Keinginan dan kebutuhan manusia untuk mencapai potensi maksimal dan memenuhi kebutuhan hidupnya terkait dengan berbagai faktor. Perubahan lingkungan hidup manusia banyak dipengaruhi oleh



faktor dari luar manusia. Inovasi yang berkelanjutan dihasilkan oleh interaksi kedua faktor ini. Inovasi sangat penting untuk pertumbuhan berkelanjutan industri pendidikan dan kemampuan untuk mengikuti perkembangan di bidang lain. Untuk mencapai hal tersebut, inovasi pendidikan harus terukur dan terus maju. Ada empat jenis strategi inovasi pendidikan: strategi fasilitas, strategi pendidikan, strategi persuasi, dan strategi paksaan. Sumber daya yang ada perlu dimanfaatkan untuk menjamin keberhasilan inovasi pendidikan. Kompetensi personal, pedagogi, sosial, dan profesional merupakan empat kompetensi pendidikan yang harus ditumbuhkan oleh tenaga kependidikan jika ingin terjadi inovasi pendidikan.

Motivasi belajar peserta didik akan meningkat jika pendidik mampu menginspirasi mereka dengan ide-ide baru. Guru dapat memanfaatkan perkembangan teknologi digital untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan tetap mendidik. Dengan membuat konten pembelajaran digital seperti permainan edukatif, kuis pembelajaran, dan konten edukasi lainnya, pembelajaran teknologi digital dapat diintegrasikan dengan jenis pembelajaran lainnya. Pembelajaran dapat dilakukan dari jarak jauh melalui virtual video conference atau dikenal dengan pembelajaran online, maupun dalam jarak dekat. Oleh karena itu, metode pengajaran

pendidik harus diikuti ketika membuat konten pembelajaran digital..<sup>19</sup>

Kegiatan pembelajaran dan peran media pembelajaran tidak dapat dipisahkan. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan menarik perhatian, pikiran, dan minat siswa dianggap sebagai media pembelajaran.

Kemampuan seorang guru dalam merencanakan dan membuat sendiri media pembelajaran dari bahan-bahan yang paling sederhana, murah, dan mudah didapat di lingkungan atau alam sekitar sama pentingnya dengan pemahamannya terhadap pengertian dan fungsi media dalam pendidikan, serta pengetahuannya. sebanyak-banyaknya media yang dapat digunakan, pilihlah media yang sesuai dengan materi pembelajaran, serta simpan dan pelihara.<sup>20</sup>

- c) Meningkatkan Skill dalam Bidang Multimedia dan Menyampaikan Informasi yang Bermanfaat melalui Multimedia

Meningkatkan skill dalam bidang multimedia adalah hal yang penting untuk dilakukan, terutama di era digital ini.

---

<sup>19</sup> Dewi Ambarwati, Udik Budi Wibowo, Hana Arsyiadanti, Sri Susanti, Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Vol. 8, No. 2 (Oktober 2021), 174-177.

<sup>20</sup> Dyah Tri Wahyuningtyas & Raddin Nur Shinta, Pelatihan Media Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kurikulum 2013 Bagi Guru Sekolah Dasar Di Gugus 9 Kecamatan Sukun Malang. Jurnal Dedikasi, Vol. 14 (Mei 2017), 9.

Multimedia telah menjadi bagian integral dalam berbagai aspek kehidupan, seperti komunikasi, edukasi, hiburan, dan bisnis. Dengan memiliki skill multimedia yang mumpuni, kita akan memiliki banyak peluang untuk berkembang dan meraih kesuksesan. Belajar Software dan alat yang umum digunakan dalam produksi multimedia, seperti Adobe Photoshop, Illustrator, Premiere Pro, After Effects, dan sebagainya. Mengikuti Tutorial dan Pelatihan dengan Sumber daya online seperti tutorial video, kursus daring, atau webinar dapat membantu memahami konsep-konsep dasar dan teknik lanjutan dalam multimedia. Praktik secara Konsisten dengan Praktik membuat proyek-proyek multimedia untuk meningkatkan keterampilan. Dunia multimedia selalu berkembang secara pesat sesuai dengan era globalisasi. Oleh sebab itu, penting bagi kita untuk selalu mengikuti *trend* terbaru. Kita dapat mengikuti perkembangan industri multimedia melalui blog, website, dan media sosial.

Multimedia merupakan alat yang ampuh untuk menyampaikan informasi yang berguna secara formal agar mudah dimengerti. Dengan menggabungkan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, dan video, kita dapat membuat konten yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Dalam menyampaikan informasi yang

bermanfaat melalui multimedia kita harus menggunakan format, gaya bahasa yang baik, hindari informasi yang terlalu panjang dan berbelit belit. Dengan menggunakan multimedia secara kreatif dan efektif, kita dapat menyampaikan informasi yang bermanfaat.

Ketika teknologi digunakan, tidak menutup kemungkinan komputer dan penggunaanya akan banyak berinteraksi. Salah satu contohnya adalah ketika siswa berinteraksi dengan multimedia di komputer. Siswa dapat berinteraksi secara individu dengan multimedia selama proses pembelajaran. Memasukkan multimedia ke dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa. Tentu saja tetap di bawah pengawasan dan arahan pendidik.

Penggunaan komputer yang interaktif dan otonom identik dengan teknologi informasi. Dalam lingkungan belajar mengajar saat ini, multimedia semakin banyak dimanfaatkan. Proses pembelajaran berbasis multimedia dikembangkan untuk menjembatani kesenjangan pembelajaran dan memfasilitasi pembelajaran siswa. Partisipasi, konsentrasi, dan minat siswa dapat meningkat akibat penggunaan multimedia.

Jika menggunakan media komputer di dalam kelas, Anda akan memperoleh sejumlah manfaat, beberapa di antaranya adalah

sebagai berikut: 1) akan terjadi interaksi yang erat antara siswa dengan materi; 2) proses pembelajaran akan disesuaikan dengan kemampuan siswa; 3) akan ada materi audiovisual; 4) akan ada umpan balik langsung; dan 5) Anda akan menciptakan proses pembelajaran yang terkait.<sup>21</sup>

Menyampaikan informasi yaitu memberikan individu informasi yang diperlukan untuk memastikan bahwa mereka mendapat informasi yang baik tentang diri mereka sendiri, lingkungan sekitar, dan sumber belajar. Setelah itu dijelaskan bahwa siswa membutuhkan lebih dari sekedar buku atau papan informasi untuk belajar tentang keterampilan pribadi, sosial, akademik, dan karir. Mereka memerlukan berbagai sumber daya untuk membantu mereka mengembangkan keterampilan ini. Penting bagi siswa untuk memperoleh informasi untuk memfasilitasi rencana dan keputusan mereka mengenai pembelajaran dan pengembangan kebiasaan belajar.

Tujuan penyediaan informasi berbasis multimedia adalah untuk memudahkan pembelajaran dan komunikasi. Mendapatkan informasi di luar sana membantu pengoptimalan. Perkembangan multimedia dalam layanan informasi dapat dimanfaatkan dalam

---

<sup>21</sup> Siti Namiroh, Syarif Sumantri Dan Robinson Situmorang, Peran Multimedia Dalam Pembelajaran. Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2018, 354.

berbagai bidang bimbingan, termasuk karir, pribadi, sosial, dan pendidikan.<sup>22</sup>

## **1. Faktor pendukung dan faktor penghambat minat siswa melalui multimedia di MAN 2 Pamekasan**

Minat belajar seorang siswa tidak hanya berasal dari dalam dirinya, tetapi juga dari luar siswa, atau faktor luar. Banyak hal yang berdampak pada keberhasilan seorang siswa, baik di dalam maupun di luar diri siswa. Motivator internal berasal dari dalam diri siswa, sehingga guru hendaknya berusaha mendorong siswa untuk belajar dengan menghubungkan materi dengan minat atau kebutuhan siswa.<sup>23</sup>

Faktor-faktor yang menyebabkan sesuatu itu tumbuh, berubah, meluas, atau menjadi lebih besar dari sebelumnya disebut dengan faktor pendukung. Peran teman, lingkungan, keluarga, atau bahkan kesadaran diri dalam melaksanakan sesuatu merupakan contoh faktor pendukung, yaitu keadaan yang dapat mendukung seseorang dalam melakukan hal tersebut. Faktor pendukung juga dapat digambarkan sebagai motivasi untuk melaksanakan tugas tertentu secara konsisten.<sup>24</sup>

a. Faktor pendukung minat siswa melalui multimedia di MAN 2 Pamekasan yaitu Tersedianya fasilitas komputer yang sudah

---

<sup>22</sup> Awik Hidayati Layanan informasi belajar berbasis multimedia, Jurnal Proceedings International Conference (2017), 153.

<sup>23</sup> Naeklan Simbolon, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik, jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Unimed, 15-16.

<sup>24</sup> Sutaryono, Manajemen Kearsipan (Jakarta:Gramedia, 2015), 22.

memadai dan Mempunyai keahlian dan kemampuan dalam mempelajari multimedia.

Ketersediaan fasilitas komputer yang memadai di MAN 2 Pamekasan merupakan salah satu faktor pendukung minat siswa dalam belajar melalui multimedia. Dengan komputer yang memadai, siswa memiliki akses yang mudah terhadap berbagai materi pembelajaran multimedia. Mereka dapat menonton video edukasi, bermain game edukatif, dan melakukan simulasi secara langsung. Hal ini bisa membuat proses belajar pembelajaran lebih bagus dan interaktif, hingga meningkatkan minat peserta didik. Multimedia bisa membantu meningkatkan motivasi pada peserta didik ketika belajar. Isi materi yang disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif dapat membuat siswa lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Multimedia bisa membantu peserta didik lebih memahami materi lebih gampang. Hal ini dikarenakan multimedia dapat menyajikan pengetahuan dari segi bentuk, seperti video, gambar, dan animasi. Multimedia dapat menyokong peserta didik agar lebih kreatif dan giat belajar. Dengan menggunakan multimedia, peserta didik dapat membuat presentasi yang menarik, mengerjakan tugas dengan cara yang lebih kreatif, dan bahkan membuat konten edukasi mereka sendiri.

Menguasai keahlian dan kemampuan dalam multimedia membuka banyak peluang di era digital ini. Multimedia merambah

ke berbagai bidang, mulai dari desain grafis, video editing, dan animasi. Desain grafis semisal Membuat logo, banner, brosur, poster, infografis, dan berbagai materi visual lainnya. Videografi semisal Merekam, mengedit, dan memproduksi video untuk berbagai keperluan, seperti iklan, promosi, film pendek, dan video dokumenter. Dan Animasi semisal Membuat animasi 2D dan 3D untuk film, video game, iklan, dan presentasi. Dunia multimedia terus berkembang dengan cepat, dengan munculnya teknologi baru dan tren desain. Kemampuan mampu belajar secara mandiri dan secara dayung bersambut mengembangkan keterampilan dan pengetahuan baru sangat penting untuk tetap relevan Dengan mengembangkan keahlian dan kemampuan di atas, seseorang dapat menjadi seorang profesional multimedia yang sukses dan dapat berkontribusi secara signifikan.

Melalui penggunaan media CD/DVD yang sudah jadi atau koneksi jaringan internet, siswa dapat belajar dari komputer di sekolah maupun di rumah. Sumber belajar disediakan oleh satu penyedia sumber daya sekolah. Faktor Pendukung dan Manfaat Setiap pengguna dapat berkomunikasi di kelas dan di lab komputer selama terhubung dengan internet dan memiliki fasilitas yang



memadai. Hal ini dapat dilakukan di sekolah melalui pembelajaran di kelas.<sup>25</sup>

Komputer mampu menyediakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal, menjadikan penggunaan media komputer dalam pembelajaran dinilai cukup efektif dalam pendidikan berbasis komputer. Siswa dapat memperoleh umpan balik secara cuma-cuma terhadap pelajarannya dan termotivasi oleh media pembelajaran. Ada sejumlah keuntungan menggunakan multimedia dalam pendidikan dibandingkan bentuk media lainnya. Karena multimedia juga mencakup interaktivitas, terbukti dapat meningkatkan kreativitas.

Kemampuan multimedia komputer yang dapat membuat pembelajaran menjadi interaktif memungkinkan berkembangnya multimedia interaktif yang merupakan hubungan dua arah.<sup>26</sup>

- a) Faktor penghambat minat siswa yaitu faktor internet dan faktor lingkungan

Faktor internet dan faktor lingkungan memang termasuk faktor yang dapat menghambat minat belajar siswa. Semisal Konten

---

<sup>25</sup> Kermi Diasti Faktor-Faktor Pendukung Dan Penghambat Belajar Dalam Jaringan (DARING). Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan Vol. 1 No. 2 (Maret 2021), 153-154.

<sup>26</sup> Aprilia Dinda Permata , Nyoman Jampel Dan Luh Putu Putrini Mahadewi, Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Untuk Kelas V Semester Genap Di Sd Negeri 4 Bebetin, Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan (Volume:2 No. 1 Tahun 2014), 2-3.

yang tidak edukatif, Kemudahan akses internet memungkinkan siswa terpapar berbagai konten yang tidak edukatif, seperti game online, media sosial, dan video yang tidak bermanfaat. Hal ini dapat mengalihkan perhatian dan fokus mereka dari belajar. Semisal juga Cyberbullying, dapat memberikan dampak psikologis negatif bagi siswa, sehingga menurunkan minat dan semangat belajar mereka. Ketergantungan internet juga dapat mengakibatkan Penggunaan internet yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, sehingga siswa mengabaikan tanggung jawab belajar mereka.

Faktor lingkungan juga penting. Konsentrasi dan minat belajar siswa dapat terganggu oleh lingkungan belajar yang kurang ideal, seperti ruang kelas yang tidak nyaman, kurangnya fasilitas pendukung, atau adanya campur tangan pihak luar. Selain itu, rendahnya minat belajar siswa juga dapat tertahan oleh kondisi rumah atau lingkungan sekitar yang tidak mendukung pembelajaran, seperti tempat tinggal yang tidak aman atau perselisihan keluarga. Faktor internal siswa seperti merasa malas, tidak termotivasi, dan kesulitan memahami materi. Siswa mungkin tidak tertarik belajar jika metode pengajarannya membosankan atau tidak menarik. Siswa dapat kehilangan minat belajar karena faktor guru seperti guru yang tidak kompeten dan tidak mampu mengkomunikasikan materi secara efektif. Motivasi belajar siswa harus datang dari orang tua dan guru. Hal ini dapat dicapai dengan

memuji prestasi siswa, membantu mereka mengatasi hambatan belajar, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Selain itu, guru harus meningkatkan kompetensinya dan menerapkan strategi pengajaran yang menarik dan efektif. Selain itu, sarana dan prasarana pendidikan harus memadai. Diharapkan siswa dapat belajar lebih semangat dan mencapai potensi setinggi-tingginya dengan mengatasi hambatan-hambatan yang menghambat minat belajar dan meningkatkan mutu pendidikannya.

Hal-hal yang menghalangi sesuatu menjadi lebih besar dari sebelumnya disebut dengan faktor penghambat. Faktor penghambat dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat mempengaruhi seseorang untuk melaksanakan sesuatu, seperti rasa malas dalam diri. Selain itu, lingkungan sekitar, teman, bahkan anggota keluarga yang kurang mendukung akan berdampak buruk.<sup>27</sup>

Kenikmatan dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran merupakan faktor internal yang mempengaruhi minatnya terhadap multimedia pembelajaran. Siswa bersemangat dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang mengalami kesulitan mempunyai inisiatif untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan menghubungi guru dan orang tuanya. Salah satu alasan di luar kendali siswa adalah dukungan orang tua.

---

<sup>27</sup> Sutaryono, Manajemen Kearsipan (Jakarta: Gramedia, 2015), 22.

Dukungan orang tua mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran di sekolah. Internet dan lingkungan, serta guru dan orang tua merupakan contoh faktor eksternal yang mempengaruhi minat siswa terhadap pendidikan multimedia. Akses internet dan telepon genggam untuk kegiatan belajar mengajar, serta alat tulis siswa lainnya merupakan contoh sarana dan prasarana yang membantu dalam proses pembelajaran.

Salah satu faktor eksternal yang berpotensi dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik adalah lingkungan sekolah. Dengan selalu memberikan materi pembelajaran yang menarik, guru mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Orang tua memberikan fasilitas terhadap pendidikan anaknya agar kegiatan belajar dapat berlangsung dan anak semakin berkembang semangat belajarnya sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Putrina Mesra, Eko Kuntarto dan Faizal Chan, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi, Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan Vol. 7, No.3, (Juni 2021), 181.