

**Analisis Desain Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat
Belajar Siswa Sekolah Dasar**

Mata Kuliah : Desain Pembelajaran
Kode Mata Kuliah : KPD620220
Jumlah SKS : 2 SKS
Kelas : B2
Dosen Pengampu : 1. Deviyanti Pangestu, M.Pd
2. Alif Lutfi Azizah, M.Pd



Anggota Kelompok 13:

1. Alya Hamidah (2413053021)
2. Fera Yulia Safitri (2413053062)
3. Azahra Saputri (2413053100)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2026**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia Nya makalah dengan judul " Analisis Desain Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar" dapat diselesaikan tepat waktu untuk memenuhi tugas mata kuliah Desain Pembelajaran.

Kami banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak dalam penyusunan makalah ini. Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih kepada Ibu Deviyanti Pangestu, M.Pd. dan Ibu Alif Lutfi Azizah, M.Pd. selaku dosen pengampu mata Desain Pembelajaran. Penyusun sangat berharap semoga makalah ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca. Dan kami berharap lebih jauh lagi agar makalah ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Kami sebagai penyusun merasa bahwa masih banyak terdapat kekurangan yang baik disengaja maupun tidak disengaja dalam penyusunan makalah ini. Maka dari itu, dengan senang hati kami menerima kritik dan saran agar kami dapat memperbaiki kekurangan yang ada pada lain waktu.

Metro, 13 April 2026

Kelompok 13

DAFTAR ISI

KATA PENGATAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	iv
1.1 Latar Belakang	iv
1.2 Rumusan Masalah	v
1.3 Tujuan.....	v
BAB II KAJIAN TEORI 4	6
2.1 Pengertian Minat Belajar	6
2.2 Unsur-Unsur Minat Belajar	7
2.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	8
2.4 Strategi untuk Meningkatkan Minat Belajar	9
2.5 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	10
2.6 Desain Pembelajaran.....	10
2.7 Model ADDIE dan ASSURE	11
BAB III LITERATURE REVIEW	15
3.1 Analisis Faktor-Faktor Penghambat Rendahnya Minat Belajar.....	15
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	17
4.1 Keterkaitan Minat Belajar dalam Proses Pembelajaran.....	17
4.2 Peran Desain Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar.....	17
4.3 Efektivitas Model ADDIE dan ASSURE dalam Pembelajaran	18
4.4 Implikasi terhadap Pembelajaran di Sekolah Dasar.....	18
BAB V PENUTUP	20
5.1 Kesiimpulan	20
5.2 Saran	20
DAFTAR PUSTAKA.....	21

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di sekolah dasar menjadi tahap awal yang sangat penting dalam membentuk dasar pengetahuan dan sikap siswa. Pada tahap ini, siswa seharusnya sudah mulai memiliki minat belajar yang baik agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Namun, jika dilihat dalam praktiknya, masih banyak siswa sekolah dasar yang menunjukkan minat belajar yang rendah.

Rendahnya minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang sering terjadi adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih monoton, seperti ceramah, sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, perkembangan teknologi seperti penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar. Menurut Slameto, minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, termasuk lingkungan belajar dan metode pembelajaran yang digunakan guru (Slameto, 2010).

Minat belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan siswa. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan mudah memahami materi pembelajaran. Sebaliknya, siswa yang memiliki minat belajar rendah akan cenderung pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman A.M. yang menyatakan bahwa minat atau motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri siswa yang dapat menentukan keberhasilan dalam proses belajar (Sardiman, 2018). Selain itu, berbagai hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan strategi dan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif akan membuat mereka lebih tertarik dan tidak mudah merasa bosan dalam mengikuti kegiatan belajar.

Berdasarkan kondisi tersebut, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga perlu merancang pembelajaran yang menarik sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menggunakan desain pembelajaran seperti Model ADDIE dan Model ASSURE agar proses pembelajaran lebih efektif dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Oleh karena itu, makalah ini akan membahas bagaimana desain pembelajaran dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar melalui kajian literatur.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apa faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa di tingkat sekolah dasar berdasarkan tinjauan literatur?
2. Bagaimana prosedur dan karakteristik desain pembelajaran Model ADDIE dan Model ASSURE dalam konteks pendidikan dasar?
3. Bagaimana peran dan efektivitas penerapan desain pembelajaran (ADDIE dan ASSURE) dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar?

1.3 Tujuan

1. Mengidentifikasi berbagai faktor penyebab rendahnya minat belajar siswa sekolah dasar melalui kajian berbagai sumber literatur.
2. Mendeskripsikan konsep serta tahapan desain pembelajaran Model ADDIE dan Model ASSURE secara mendalam.
3. Menganalisis kontribusi desain pembelajaran dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik guna meningkatkan minat dan keterlibatan aktif siswa sekolah dasar.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Pengertian Minat Belajar

Minat adalah ketertarikan atau kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan atau terlibat terhadap sesuatu hal karena menyadari pentingnya atau bernilainya hal tersebut. Minat timbul apabila seorang merasa bahwa apa yang dikerjakannya berguna untuknya dan sesuai dengan keinginannya atau kebutuhannya.

Menurut Djaali (2014: 121) minat adalah “rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri.

Slameto (2013: 57) menerangkan minat adalah “kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang”. Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dan rasa senang.

Minat belajar merupakan elemen yang mendorong siswa untuk menuntut ilmu, yang berakar pada rasa ketertarikan, kegembiraan, dan hasrat mereka untuk mendapatkan pengetahuan. Ketertarikan untuk belajar adalah salah satu elemen motivasi yang muncul sebagai hasil dari hubungan serta partisipasi pelajar dalam melakukan kegiatan belajar (Ricardo & Meilani, 2017).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar dapat dikatakan sebagai kondisi psikologis seseorang yang memiliki motivasi serta semangat yang tinggi dalam melakukan kegiatan belajar. Hal ini tidak hanya mencakup rasa ingin tahu tentang suatu topik tertentu, namun juga keinginan

untuk menginvestasikan waktu dan tenaga dalam meneliti topik tersebut. Minat belajar didorong oleh berbagai faktor, antara lain relevansi materi pelajaran, metode pengajaran yang digunakan, dan lingkungan belajar yang mendukung

2.2 Unsur – Unsur Minat Belajar

Menurut Safari Wasti (2013: 4) ada beberapa indikator minat belajar yaitu sebagai berikut: Perasaan senang, Ketertarikan siswa, Perhatian dan Keterlibatan siswa.

1. Perasaan Senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu, maka ia tidak akan merasa terpaksa untuk belajar. Hal ini dapat terlihat dari sikap siswa yang senang mengikuti pelajaran, tidak merasa bosan selama proses pembelajaran, serta hadir secara konsisten saat pelajaran berlangsung.

2. Keterlibatan Siswa

Keterlibatan siswa merupakan ketertarikan seseorang terhadap suatu objek yang membuatnya merasa senang dan terdorong untuk melakukan kegiatan yang berkaitan dengan objek tersebut. Contohnya, siswa aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

3. Ketertarikan Siswa

Ketertarikan berhubungan dengan daya dorong dalam diri siswa terhadap suatu objek, baik itu benda, orang, maupun kegiatan, yang menimbulkan pengalaman afektif dari aktivitas tersebut. Contohnya, siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pelajaran serta tidak menunda tugas yang diberikan oleh guru.

4. Perhatian Siswa

Adalah konsentrasi siswa terhadap suatu objek dengan mengesampingkan hal-hal lain. Minat dan perhatian sering dianggap sama dalam kehidupan sehari-hari. Jika siswa memiliki minat terhadap suatu objek, maka secara otomatis ia akan memberikan perhatian lebih pada objek tersebut. Contohnya, siswa mendengarkan penjelasan guru dengan baik dan mencatat materi pelajaran.

2.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat dalam Belajar

1) Faktor Internal (dalam diri siswa)

a. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah dorongan yang berasal dari dalam diri siswa tanpa paksaan dari luar. Siswa belajar karena memang merasa tertarik, senang, dan ingin memahami materi. Jika motivasi ini tinggi, siswa akan lebih semangat, aktif, dan tidak mudah menyerah dalam belajar.

b. Kesiapan belajar

Kesiapan belajar adalah kondisi siswa baik secara mental, emosional, maupun fisik untuk mengikuti pembelajaran. Siswa yang siap belajar biasanya lebih fokus, mudah memahami materi, dan mampu mengikuti kegiatan belajar dengan baik. Kesiapan ini juga dipengaruhi oleh pengalaman dan pengetahuan sebelumnya.

c. Minat pribadi

Minat pribadi adalah ketertarikan awal siswa terhadap suatu pelajaran atau bidang tertentu. Minat ini bisa terbentuk dari pengalaman, lingkungan keluarga, atau kebiasaan. Siswa yang sudah memiliki minat terhadap suatu pelajaran cenderung lebih aktif dan lebih mudah mencapai prestasi.

2) Faktor Eksternal (dari luar diri siswa)

a. Lingkungan belajar

Lingkungan belajar mencakup kondisi fisik (seperti ruang kelas, fasilitas) dan nonfisik (suasana belajar). Lingkungan yang nyaman, kondusif, dan menyenangkan akan membuat siswa lebih fokus dan tertarik untuk belajar.

b. Peran Guru

Guru memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar. Cara mengajar yang menarik, penggunaan metode yang bervariasi, serta hubungan yang baik antara guru dan siswa dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar.

c. Dukungan Sosial

Dukungan dari orang tua, teman, dan lingkungan sekitar sangat mempengaruhi minat belajar siswa. Dorongan, perhatian, dan interaksi positif dapat meningkatkan semangat belajar serta membuat siswa merasa didukung dalam proses pembelajaran.

2.4 Strategi untuk Meningkatkan Minat Belajar

1) Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menarik

- a. Desain ruang kelas yang menyenangkan
Lingkungan fisik seperti tata ruang kelas yang rapi, bersih, dan menarik dapat membuat siswa merasa nyaman dan betah belajar. Suasana yang menyenangkan membantu meningkatkan fokus dan minat siswa.
- b. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran
Pemanfaatan teknologi seperti media digital, video pembelajaran, atau aplikasi interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik, tidak membosankan, dan sesuai dengan perkembangan zaman.
- c. Atmosfer emosional yang positif
Suasana kelas yang hangat, aman, dan penuh dukungan sangat penting. Hubungan yang baik antara guru dan siswa membuat siswa lebih percaya diri dan berani untuk aktif dalam belajar.

2) Peran Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar

- a. Guru sebagai fasilitator
Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membimbing, membantu, dan memfasilitasi siswa dalam proses belajar.
- b. Penggunaan pertanyaan yang memancing rasa ingin tahu (*curiosity*)
Guru memberikan pertanyaan yang menantang dan merangsang siswa untuk berpikir, sehingga meningkatkan rasa ingin tahu dan minat belajar.
- c. Pemberian umpan balik yang konstruktif
Guru memberikan respon atau penilaian yang membangun agar siswa mengetahui kekurangan dan kelebihan mereka, sehingga termotivasi untuk belajar lebih baik.

2.5 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik khas yang perlu dipahami oleh guru agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

a. Suka Bermain

Anak usia sekolah dasar cenderung menyukai aktivitas bermain. Oleh karena itu, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan akan lebih mudah diterima oleh siswa. Piaget (dalam Santrock, 2012) menyatakan bahwa kegiatan bermain memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif anak.

b. Berpikir Konkret

Siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap di mana mereka lebih mudah memahami konsep yang bersifat nyata dibandingkan dengan yang abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media atau contoh konkret sangat diperlukan dalam proses pembelajaran.

c. Aktif dan Membutuhkan Variasi

Siswa SD umumnya memiliki tingkat aktivitas yang tinggi dan cenderung sulit untuk diam dalam waktu yang lama. Mereka membutuhkan variasi dalam pembelajaran agar tidak merasa jenuh. Susanto (2016) menyatakan bahwa pembelajaran yang monoton dapat menurunkan minat belajar siswa, sehingga guru perlu menerapkan metode yang beragam.

Dengan memahami karakteristik tersebut, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa.

2.6 Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran merupakan suatu proses yang disusun secara sistematis untuk merancang kegiatan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Dalam prosesnya, desain pembelajaran mencakup perencanaan berbagai komponen penting seperti tujuan, materi, metode, media, serta evaluasi.

Desain pembelajaran adalah suatu upaya terencana dalam menyusun bahan ajar, aktivitas pembelajaran, serta penilaian hasil belajar Pratiwi et al. (2021). Selanjutnya, Rahayu et al. (2025) menyatakan bahwa desain pembelajaran merupakan suatu sistem yang menggabungkan aspek pedagogis, psikologis, dan teknologi dalam pelaksanaannya. Selain itu, Hastutie dan Ramli (2023) menjelaskan bahwa desain pembelajaran adalah proses penyusunan pengalaman belajar yang dilakukan secara terstruktur dengan mengintegrasikan tujuan, metode, dan evaluasi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran adalah suatu proses perencanaan yang terstruktur untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif, efisien, dan bermakna bagi peserta didik.

2.7 Model ADDIE dan ASSURE

1) Pengertian Model Addie

ADDIE merupakan Model penelitian dan pengembangan yang lebih rasional dan menyeluruh serta dapat diaplikasikan dari berbagai macam bentuk pengembangan produk, seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar berdasarkan langkah-langkah pengembangan produk. Dick dan Carry membuat model ADDIE untuk sistem pembelajaran Sistem pembelajaran yang luas dibuat menggunakan model desain pembelajaran ini (Mulyatiningsih 2011).

Terdapat manfaat dari model ADDIE yaitu sebagai pedoman untuk membangun alat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis, dan menyokong kinerja pelatihan itu sendiri dengan tahapan-tahapan yang telah dirancang sedemikian rupa agar memudahkan pendidik dengan model ADDIE karena sudah dalam tahapan yang sistematis dan berurutan secara runtun.

Tahap-Tahap Media Model ADDIE

ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu:

- a. *Analysis* (Analisis),
Artinya guru atau perancang pembelajaran mengidentifikasi kebutuhan belajar, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran. Tahap ini menjadi dasar dalam menentukan arah pembelajaran.
- b. *Design* (Rancangan/Desain),
Pada tahap ini yaitu melakukan penyusunan rencana pembelajaran yang meliputi tujuan, materi, strategi, metode, serta media yang akan digunakan.
- c. *Development* (Pengembangan),
Yaitu proses pembuatan dan penyusunan bahan ajar, media, serta perangkat pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.
- d. *Implementation* (Implementasi),
yaitu penerapan pembelajaran secara langsung di kelas atau lingkungan belajar. Pada tahap ini, semua komponen yang telah disiapkan digunakan dalam proses pembelajaran.
- e. *Evaluation* (Evaluasi)
Yaitu menilai keberhasilan pembelajaran, baik dari segi proses maupun hasil. Evaluasi ini juga bertujuan untuk mengetahui kekurangan yang perlu diperbaiki pada pembelajaran selanjutnya.

2) Pengertian Model ASSURE

Model ASSURE adalah model pembelajaran yang dapat digunakan untuk jenis media yang tepat selama proses pembelajaran. Model ini berfokus pada kegiatan belajar mengajar dan dikembangkan untuk membuat kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien menggunakan media dan teknologi. Dalam proses pembelajaran, Dewey (Joyce & Weil) dalam Abdul Majid mendefinisikannya sebagai '*a plan or pattern that we can use to design face to face teaching in the classroom or tutorial setting and to shape instructional material*' (suatu strategi atau pola yang dapat kita gunakan untuk meningkatkan materi pelajaran dan mengatur pembelajaran tatap muka di kelas atau pembelajaran tambahan di luar kelas.) (Majid 2014).

Model pembelajaran ini merupakan singkatan dari komponen atau Langkah penting yang terdapat didalamnya yaitu, *Analyze learner characteristic* (menganalisis karakteristik siswa); *State performamce objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran); *Select methods, media and materials* (memilih metode, media dan bahan pelajaran); *Requirez learner participation* (mengaktifkan keterlibatan siswa): dan *Evaluation and revision* (evaluasi dan revisi) (Pribadi 2011).

Beberapa manfaat-manfaat dari model Assure menurut Prawiradilaga, yaitu:

1. Sederhana, relative mudah dan tidak sukar saat diterapkan
2. Karena sederhana, maka dapat dikembangkan sendiri oleh pengajar
3. Komenon KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) lengkap
4. Peserta didik dapat dilibatkan dalam persiapan untuk kegiatan belajar mengajar (Prawiradilaga 2014).

Tahap-Tahap Media Model ASSURE

a. *Analyze Learners* (Menganalisis Peserta Didik)

Pada tahap ini, guru mengidentifikasi karakteristik siswa, seperti kemampuan awal, usia, gaya belajar, serta kebutuhan belajar. Hal ini penting agar pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi siswa.

b. *State Objectives* (Merumuskan Tujuan Pembelajaran)

Guru menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur. Tujuan ini menjadi acuan dalam menentukan materi, metode, dan penilaian.

c. *Select Methods, Media, and Materials* (Memilih Metode, Media, dan Bahan Ajar)

Guru memilih strategi pembelajaran, media, serta bahan ajar yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa agar pembelajaran lebih efektif.

d. *Utilize Media and Materials* (Menggunakan Media dan Bahan Ajar)

Pada tahap ini, guru menggunakan media dan bahan ajar dalam proses pembelajaran secara tepat dan terencana agar materi dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

- e. *Require Learner Participation* (Melibatkan Partisipasi Siswa)
Siswa didorong untuk aktif dalam pembelajaran, misalnya melalui diskusi, tanya jawab, praktik, atau kerja kelompok sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.
- f. *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Perbaikan)
Guru melakukan penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran, kemudian melakukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ke depannya.

BAB III

LITERATURE RIVIEW

3.1 Analisis Faktor-Faktor Penghambat Rendahnya Minat Belajar

Penelitian ini didasarkan pada tinjauan literatur dari beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan mengenai faktor-faktor penghambat hasil belajar dan rendahnya minat siswa pada mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar. Berikut adalah ringkasan dari literatur tersebut:

1. Analisis Faktor Internal dan Eksternal Hasil Belajar

- Penelitian: Nabillah & Abadi (2019)
- Ringkasan: Penelitian ini mengidentifikasi bahwa rendahnya hasil belajar matematika dipengaruhi oleh faktor internal (kurangnya minat dan motivasi) serta faktor eksternal (metode mengajar guru yang kurang menarik).
- Hasil: Ketidaksesuaian metode pengajaran menyebabkan interaksi pembelajaran tidak efektif, sehingga capaian kognitif dan afektif siswa menjadi tidak optimal.

2. Pengaruh Media Interaktif terhadap Minat Belajar

- Penelitian: Putra, Mudiono, & Utama (2022)
- Ringkasan: Studi ini menemukan bahwa banyak guru masih menggunakan cara konvensional dan belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi.
- Hasil: Penggunaan media interaktif berbasis web dan metode yang bervariasi terbukti signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa karena dapat mengubah konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret.

3. Dampak Metode Monoton terhadap Antusiasme Siswa

- Penelitian: Putri, Muslim, & Bintaro (2019)

- Ringkasan: Ditemukan bahwa cara mengajar guru yang monoton dan jaranginya penggunaan media pembelajaran menjadi penyebab utama rendahnya perhatian siswa di kelas.
- Hasil: Upaya guru untuk menciptakan suasana yang menyenangkan melalui media pembelajaran sangat krusial untuk membangkitkan minat dan perhatian siswa selama proses belajar.

4. Hambatan Belajar Terkait Konsep dan Waktu

- Penelitian: Putri (2023)
- Ringkasan: Siswa sering merasa terbebani dengan waktu belajar yang lama dan materi dalam buku paket yang sulit dipahami tanpa bantuan media visual.
- Hasil: Diperlukan strategi pengajaran yang tepat untuk menjembatani kesulitan siswa dalam memahami konsep-konsep matematika yang dianggap sulit.

Berdasarkan tinjauan di atas, terdapat benang merah bahwa metode pengajaran yang monoton dan minimnya penggunaan media pembelajaran adalah faktor utama rendahnya minat belajar matematika. Penelitian Putra et al. (2022) dan Putri et al. (2019) secara khusus menekankan bahwa kehadiran media interaktif adalah solusi efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Oleh karena itu, penelitian ini memilih untuk menggunakan Model Pengembangan ADDIE/ASSURE. Model ini dipilih karena memiliki tahapan sistematis, mulai dari Analisis untuk memetakan kebutuhan nyata siswa di lapangan, hingga Evaluasi untuk memastikan media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar valid dan efektif dalam meningkatkan minat serta hasil belajar siswa di Sekolah Dasar.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Keterkaitan Minat Belajar dengan Proses Pembelajaran

Minat belajar memiliki hubungan yang sangat erat dengan keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, fokus, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang dipelajari. Kondisi ini membuat siswa lebih mudah memahami materi dan terlibat secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Minat dan motivasi menjadi faktor penting yang mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga berpengaruh langsung terhadap hasil belajar yang dicapai. Sebaliknya, jika minat belajar siswa rendah, maka siswa akan cenderung pasif, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dampaknya, pemahaman siswa terhadap materi menjadi kurang optimal dan tujuan pembelajaran sulit tercapai secara maksimal.

Minat belajar tidak muncul secara otomatis, melainkan berkembang melalui pengalaman belajar yang dialami siswa. Pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat mendorong tumbuhnya ketertarikan dalam belajar. Ketika siswa merasa nyaman dan tertarik dengan proses pembelajaran, mereka akan lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif, sehingga keterlibatan dan pemahaman terhadap materi dapat meningkat secara signifikan.

4.2 Peran Desain Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar

Desain pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa. Melalui perencanaan yang sistematis, guru dapat mengatur berbagai komponen pembelajaran seperti tujuan, metode, media, serta evaluasi agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Berdasarkan hasil kajian literatur, penggunaan desain pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga ikut berpartisipasi aktif. Selain itu, desain pembelajaran yang baik dapat membantu

siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui penggunaan media yang sesuai. Suasana belajar yang dirancang secara menarik juga dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Dengan demikian, desain pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai perencanaan, tetapi juga sebagai strategi utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta minat belajar siswa.

4.3 Efektivitas Model ADDIE dan ASSURE dalam Pembelajaran

Model ADDIE dan ASSURE merupakan dua model desain pembelajaran yang efektif digunakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa karena memiliki langkah-langkah yang sistematis serta berorientasi pada kebutuhan siswa. Model ADDIE terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang membantu guru merancang pembelajaran secara terstruktur, dimulai dari mengidentifikasi permasalahan seperti rendahnya minat belajar hingga melakukan perbaikan melalui evaluasi. Pada tahap desain dan pengembangan, guru dapat menyusun metode serta media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Sementara itu, model ASSURE menekankan pada analisis karakteristik siswa, perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan metode dan media, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penerapan media pembelajaran yang tepat serta kegiatan yang melibatkan siswa secara langsung, seperti diskusi, tanya jawab, dan praktik, dapat meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajari. Kedua model ini juga sama-sama menekankan pentingnya evaluasi untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran dan melakukan perbaikan ke depan. Dengan demikian, penerapan model ADDIE dan ASSURE dapat menciptakan pembelajaran yang lebih terarah, interaktif, dan menarik, sehingga mampu meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam proses belajar.

4.4 Implikasi terhadap Pembelajaran di Sekolah Dasar

Hasil kajian ini memberikan implikasi bahwa guru perlu melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih inovatif. Guru diharapkan mampu menggunakan metode pembelajaran yang

bervariasi sehingga tidak menimbulkan kejenuhan pada siswa. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi juga menjadi hal yang penting untuk mendukung proses belajar. Guru juga perlu memahami karakteristik siswa sekolah dasar agar dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangan mereka. Penerapan desain pembelajaran yang sistematis seperti model ADDIE dan ASSURE dapat menjadi solusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan. Dengan menerapkan hal tersebut, diharapkan minat belajar siswa dapat meningkat sehingga proses pembelajaran berjalan lebih optimal dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan seluruh pembahasan, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa sekolah dasar dipengaruhi oleh berbagai faktor internal seperti motivasi, kesiapan belajar, dan ketertarikan siswa, serta faktor eksternal seperti metode pembelajaran, penggunaan media, dan lingkungan belajar. Rendahnya minat belajar umumnya disebabkan oleh pembelajaran yang masih monoton, kurang variatif, dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa yang aktif, suka bermain, serta lebih mudah memahami hal yang konkret. Oleh karena itu, diperlukan desain pembelajaran yang tepat dan sistematis. Penerapan model ADDIE membantu guru dalam merancang pembelajaran secara terstruktur mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi, sedangkan model ASSURE menekankan pada pemilihan metode dan media yang sesuai serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dengan penerapan kedua model tersebut, pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga mampu meningkatkan minat, perhatian, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar yang lebih optimal.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Bagi guru, diharapkan mampu lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran dengan menggunakan metode dan media yang bervariasi agar siswa tidak merasa bosan dan lebih tertarik dalam mengikuti proses belajar. Selain itu, guru juga perlu menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang aktif dan menyukai kegiatan yang menyenangkan. Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung, seperti media pembelajaran dan teknologi, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, S. B. (2011). Psikologi belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Furqon, M. (2024). Minat belajar.
- Fitriyah, L., Aisyah, S., Putri, M. N., Sihombing, E., & Gumelar, R. (2025). Penerapan Model Pembelajaran ADDIE dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika (jipm)*, 3(1), 122-126.
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). Pengembangan minat dalam empat tahap. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4
- Iskandar, R., & Farida, F. (2020). Implementasi model ASSURE untuk mengembangkan desain pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052-1065.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Noviandi, H., Neviyarni, S., & Farida, F. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Menggunakan VAK di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 977-984.
- Putri, B. B. A., Muslim, A., & Bintaro, T. Y. (2019). Analisis faktor rendahnya minat belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri 4 Gumiwang. *Jurnal Educatio Fkip UNMA*, 5(2), 68-74.
- Putra, T. M., Mudiono, A., & Utama, C. (2022). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V Di Sd Negeri Ngeni 06 Kabupaten Blitar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 3(2), 244-249.
- Putri, W. A. (2023). Faktor rendahnya minat belajar siswa kelas v sekolah dasar pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(2), 123-128.
- Pribadi, B. A. (2011). Model ASSURE untuk mendesain pembelajaran sukses.
- Sardiman, A.M. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.

- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5).
- Tsabitah, N., & Hanif, M. (2025). Upaya mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa di era digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1).
- Wasti, S. (2013). Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Busana Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang. *Journal of Home Economics and Tourism*, 2(1), 7076.
- II, B., & DAN, M. B. S. A. Minat Belajar 1. Pengertian Minat Belajar. *INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO 1440 H/2019 M.*