

**PENINGKATAN MINAT BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS VII DI SMP
NEGERI 13 JEMBER MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
DIGITALISASI BENDA-BENDA PRASEJARAH DI KABUPATEN JEMBER**

Ade Imelda Suyono¹, Rina Rohmawati², Moh. Il Badri³

^{1,2,3}Universitas PGRI Argopuro Jember,

¹adeimeldasuyono@gmail.com, ²rina.manis1@gmail.com

³badri.unipar@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the increase in interest learning social studies using learning media based on the digitization of prehistoric objects in Jember district among class VII students at SMP Negeri 13 Jember. This type of research is classroom action research (PTK). The research subjects were 36 class VII students at SMP Negeri 13 Jember. PTK design uses Kemmis and Taggart which includes planning, action and observation, as well as reflection. The data collection technique is in the form of a test. The data analysis technique uses quantitative descriptive analysis. The results of the research show that the use of learning media based on the digitization of prehistoric objects can increase interest in studying social studies in class VII students at SMP Negeri 13 Jember. Increased interest in learning was shown by the percentage of completeness in pre-action 27.72%, in cycle I 69.44%, and in cycle II 88.89%.

Keyword : interest learning, IPS, digitization

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar IPS menggunakan media pembelajaran berbasis digitalisasasi benda-benda prasejarah di kabupaten Jember pada siswa kelas VII SMP Negeri 13 Jember. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 13 Jember yang berjumlah 36 siswa. Desain PTK menggunakan Kemmis dan Taggart yang meliputi perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Teknik pengumpulan data berupa tes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digitalisasi benda-benda prasejarah dapat meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 13 Jember. Peningkatan minat belajar ditunjukkan dengan persentase ketuntasan pada pra tindakan 27,72%, pada siklus I 69,44%, dan pada siklus II 88,89%.

Kata kunci: minat belajar, IPS, digitalisasi.

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah setiap perubahan perilaku yang relatif permanen, terjadi sebagai hasil dari pengalaman baik di alami langsung maupun tidak langsung. Menurut (Widja, 1989: 91) IPS adalah studi keilmuan tentang segala sesuatu yang telah dialami manusia di waktu lampau dan yang telah meninggalkan jejak-jejaknya di waktu sekarang. Penekanan perhatian diletakkan pada aspek peristiwanya sendiri, dalam hal ini terutama yang bersifat khusus dari segi-segi urutan perkembangannya yang kemudian disusun dalam suatu cerita sejarah. Jadi, pembelajaran IPS berarti mempelajari peristiwa-peristiwa masa lalu untuk di jadikan pengalaman guna memperoleh kehidupan yang lebih baik.

Menurut (Depdiknas, 2003), pengajaran IPS di sekolah juga berfungsi untuk menyadarkan siswa akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu dan untuk membangun perspektif serta kesadaran dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini dan masa depan di tengah-tengah perubahan dunia. Pengajaran IPS terdiri dari proses belajar mengajar. Belajar mengajar sebagai suatu sistem, belajar mengajar meliputi suatu komponen seperti tujuan, bahan, siswa, guru, metode, situasi, dan evaluasi. Tujuan tersebut dapat tercapai jika semua komponen diorganisasikan sehingga terjadi kerja sama antara komponen. Menurut Marsell, pengajaran adalah suatu usaha mengkoordinasikan proses belajar. Secara sederhana, pengajaran IPS diartikan sebagai suatu sistem belajar mengajar IPS. Pengajaran IPS berkaitan dengan teori-teori kesejahteraan. menyatakan bahwa kesadaran IPS paling efektif diajarkan melalui pendidikan formal.

Minat besar pengaruhnya terhadap kegiatan yang dilakukan seseorang. Dengan adanya minat seseorang akan melakukan sesuatu dengan rasa senang dan penuh perhatian, namun sebaliknya jika tanpa dilandasi minat maka seseorang akan merasa enggan untuk melakukan sesuatu, hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan suatu elemen penting untuk mencapai kesuksesan dalam pengerjaan suatu tugas atau kegiatan. Pengertian minat telah banyak dikemukakan oleh para ahli, seperti yang diungkapkan oleh (Sukardi, 2013: 57) dinyatakan bahwa “Minat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu”. Sedangkan menurut (Amri, 2011: 29) “Minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung pada bidang itu”. Dari kedua definisi menurut para ahli tersebut menunjukkan bahwa minat adalah sesuatu yang mendorong seseorang untuk berhubungan dengan suatu aktivitas yang merupakan keinginan-keinginannya. Selanjutnya menurut (Slameto, 2013: 57) “Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang”. Sedangkan menurut Hilgard yang dikutip oleh (Slameto, 2013: 57) menyatakan “*Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity and content*” yang artinya minat adalah kecenderungan menetap untuk memberikan perhatian dan menikmati beberapa aktivitas dan merasakan kepuasan. Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa minat adalah suatu perasaan manusia yang tertarik terhadap suatu obyek atau kegiatan tertentu yang disertai perasaan senang, adanya perhatian dan merasakan kepuasan setelah melaksanakan hal yang diminatinya. Berdasarkan definisi tersebut dapatlah

penulis kemukakan bahwa minat mengandung beberapa unsur.

Minat adalah suatu gejala psikologis, adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subyek karena tertarik. Menimbulkan perasaan senang terhadap obyek yang menjadi sasaran. Sehingga adanya kemauan atau kecenderungan pada diri subyek untuk melakukan kegiatan guna mencapai tujuan (Slameto, 2013:57).

Skinner mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi minat belajar dan untuk dapat mempengaruhi minat siswa maka seorang pendidik harus dapat mengubah proses belajar yang membosankan menjadi pengalaman belajar yang menggairahkan. Faktor yang mungkin terpenting dalam membangkitkan minat adalah pemberian kesempatan bagi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Seiring dengan pengalaman belajar yang menimbulkan kebahagiaan, minat anak akan terus tumbuh. Apabila anak memperoleh keterikatan kepada kegiatan-kegiatan dari pelajaran yang dialaminya, ia akan merasa senang. Oleh karena itu minat terhadap pelajaran harus ditimbulkan di dalam diri anak, sehingga anak terdorong untuk mempelajari berbagai ilmu yang ada di kurikulum sekolah.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digitalisasi sebagai sumber belajar berperan penting bagi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya di materi pelajaran sejarah yang memiliki manfaat sebagai sebuah pendidikan. Sesuai dengan tema Keberagaman Lingkungan Sekitar Sub Tema Zaman Praaksara dengan Materi Aktivitas Zaman Praaksara pengenalan babakan zaman arkeologis , yakni paleolithikum, mesolithikum, neolithikum, dan logam yang dibedakan sesuai dengan temuan peninggalan benda

serta penjelasan bentuk benda. Penggunaan media pembelajaran berbasis digitalisasi benda-benda prasejarah di kabupaten Jember sebagai sarana pembelajaran IPS dapat menggambarkan gambaran yang lebih realistis, bukan saja dalam bentuk yang tidak jelas. Adapun siswa akan menonton tayangan video museum. Disinilah pembelajaran bermakna dan menyenangkan didapatkan melalui pembelajaran berbasis digitalisasi. Mencermati latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka perlu dilakukan sebuah penelitian mengenai pemanfaatan media pembelajaran sejarah berbasis digital pada siswa kelas VII SMP Negeri 13 Jember, sehingga besar harapannya penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis digital, mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi zaman praaksara dalam pembelajaran IPS yang sedang dipelajari serta agar siswa juga terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam suatu kegiatan pembelajaran. Penelitian terdahulu oleh Afrillyan pada tahun 2020 pembelajaran sejarah melalui media pembelajaran digital mempermudah akses informasi mengenai peninggalan sejarah baik lokal maupun nasional. Media pembelajaran digital dinyatakan efektif berdasarkan respon mahasiswa baik secara individual maupun klasikal dan mampu meningkatkan minat belajar mahasiswa (Bashofi and Widiyanto, 2018). Melalui media pembelajaran digital yang edukatif dan menyenangkan memberikan ketertarikan mahasiswa dalam mempelajari sejarah dengan baik. Media pembelajaran digital memberikan sarana pembelajaran yang inovatif sehingga menarik minat belajar khususnya bagi mahasiswa pendidikan sejarah (Printina, 2017). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada pentingnya media pembelajaran berbasis digital yang digunakan sebagai sumber belajar dan subjek dalam penelitian adalah mahasiswa. Adanya media pembelajaran berbasis digital ditengah majunya teknologi dan informasi menjadi strategi yang penting dalam menyampaikan pembelajaran dengan efektif dan inovatif dan menyediakan sumber belajar yang dengan mudah diakses kapan saja dan dimana saja serta membantu siswa kelas VII SMP Negeri

13 Jember untuk meningkatkan minat pembelajaran IPS.

Upaya digitalisasi warisan budaya telah dilakukan dalam penelitian yang menghasilkan *website* untuk dapat menampilkan 10 cagar budaya di daerah Pekanbaru, penelitian lainnya, menjelaskan bahwa media digital dapat dimanfaatkan dalam melakukan pendataan, pendokumentasikan, penyimpanan, pengelolaan, hingga diseminasi informasi cagar budaya, penelitian ini menghasilkan adopsi teknologi digital yang dapat mendokumentasikan gambar 2D dan 3D terkait cagar budaya. Penelitian selanjutnya [9] mengulas tentang upaya pelestarian cagar budaya dengan fotografi digital pada Daerah Cirebon yang ditujukan untuk mendokumentasikan kondisi bangunan atau Kawasan cagar budaya yang fokus pada digitalisasi artifak. Penelitian terkait digitalisasi benda bersejarah yang menjelaskan digitalisasi dapat mempengaruhi minat pengunjung untuk mengunjungi cagar budaya serta menerapkan media e-katalog dalam digitalisasi museum, serta pelestarian warisan budaya pada daerah Toraja dan digitalisasi cagar budaya dengan menggunakan *augmented reality*.

Sehingga hasil observasi menyatakan bahwa siswa kelas VII SMP Negeri 13 Jember minat belajar IPS sangatlah kurang dikarenakan kurangnya media yang inovatif, melalui digitalisasi ini menayangkan video museum dapat menstimulasi siswa secara visual untuk lebih berpikir kritis terkait benda-benda prasejarah di Kabupaten Jember yang nantinya bertujuan untuk memahami apa itu zaman praaksara.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilaksanakan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & Mc.

Taggart yang terdiri dari perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Penelitian PTK ini dilandasi oleh sebuah masalah di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas suatu pembelajaran.

Waktu dan Tempat Penelitian

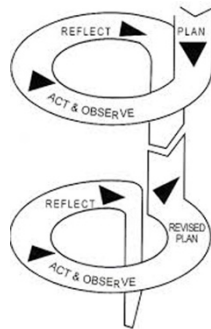
Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 13 Jember, yang beralamat di Jalan Semangka, Cupu Kulon, Baratan, Kec. Patrang, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68112. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Pengambilan data dilaksanakan pada bulan September 2023.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 13 Jember dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki – laki dan 19 siswa perempuan yang aktif pada tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian dipilih karena para siswa inilah yang mengalami permasalahan rendahnya minat belajar pada pembelajaran IPS.

Skenario Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan dengan tahapan 2 siklus, di mana setiap siklus dilaksanakan 2 kali kegiatan pembelajaran. Adapun langkah-langkah rencana tindakan yang akan dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas sesuai dengan desain penelitian Kemmis & Mc.Taggart (Kusumah & Dwitagama, 2012).



Gambar 1. Penelitian Tindakan Model
Spiral Kemmis & Mc. Taggart

Keterangan:

Siklus I

1. *Plan* (Perencanaan)
2. *Act & Observe* (Tindakan & Observasi)
3. *Reflect* (Refleksi)

Siklus II

1. *Revised Plan* (Revisi Rencana)
2. *Act & Observe* (Tindakan & Observasi)
3. *Reflect* (Refleksi)

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu tes. Tes digunakan untuk mengukur minat belajar

IPS siswa mengenai materi perjuangan seputar peristiwa proklamasi kemerdekaan

Indonesia. Adapun instrumen penelitian berupa soal tes minat belajar siswa. Soal

tes berbentuk pilihan ganda terdiri dari 10 butir pada setiap pretest dan posttest.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif untuk mendeskripsikan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS. Analisis data dilakukan setelah aspek kognitif minat belajar siswa diukur dengan nilai rata-rata siswa dan hasil ketuntasan belajar siswa kemudian dibandingkan hasilnya antar siklus maupun pretes. Rumus-rumus yang digunakan untuk mengukur minat belajar kognitif siswa adalah berikut:

a) Nilai minat belajar siswa

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor perolehan siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

b) Hasil analisis data tes siswa

Hasil analisis data tes siswa di kelas V secara kuantitatif dihitung nilai rata-ratanya, dengan cara menghitung nilai rata-rata (mean) kelas pada pra tindakan, siklus 1 dan siklus 2 agar jelas terlihat peningkatannya. Menghitung nilai rata-rata

$$\text{dengan rumus: } X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

X : nilai rata-rata (*mean*)

$\sum x$: jumlah nilai seluruh siswa

N : jumlah siswa

Sedangkan rumus untuk menghitung persentase ketuntasan belajar (P) menurut

Daryanto (2011) dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100 \%$$

Berdasarkan perhitungan yang diperoleh kemudian dianalisis untuk

memperoleh kesimpulan dengan menggunakan tabel keberhasilan ketuntasan

belajar menurut Djamarah & Zain (2006: 107), yaitu:

Tabel 2. Kualifikasi Keberhasilan Ketuntasan Belajar

Taraf Keberhasilan	Kualifikasi
85 % - 100 %	Sangat Baik
70 % - 84 %	Baik
55 % - 69 %	Cukup
46 % - 54 %	Kurang
0 % - 45 %	Sangat Kurang

Kriteria Keberhasilan Tindakan

Keberhasilan penelitian tindakan ini ditandai dengan adanya perubahan yang lebih baik dalam peningkatan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 13 Jember. Peneliti menggunakan indikator keberhasilan sebagai acuan dalam penilaian keberhasilan dalam pelaksanaan

pembelajaran IPS menggunakan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis digitalisasi yang mana indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah jika 80% dari jumlah siswa kelas VII SMP Negeri 13 Jember mencapai taraf Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu ≥ 70 .

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian mengenai peningkatan minat belajar IPS menggunakan media pembelajaran berbasis digitalisasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 13 Jember. dilaksanakan selama 2 siklus yang terdiri dari 6 pertemuan. Siklus I dilakukan dua kali pertemuan yaitu pada hari Senin tanggal 9 Oktober 2023 dan pada hari Jum'at tanggal 13 Oktober 2023 serta siklus II juga dilakukan dua kali pertemuan yaitu pada hari Senin tanggal 23 September 2023 dan Sabtu tanggal 28 Oktober 2023. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan dari kegiatan awal pra tindakan serta pretest yang dilaksanakan sebelum tindakan yang menunjukkan bahwa minat belajar IPS siswa rendah. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan terdapat peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran berbasis digitalisasi pada setiap siklusnya. Hal ini terlihat pada setiap siklus yang mengalami ketuntasan belajar yang semakin meningkat.

Minat belajar siswa yang meningkat dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa mulai dari pra tindakan hingga siklus I dan siklus II. Peningkatan tersebut dikarenakan penerapan media pembelajaran berbasis digitalisasi dalam kegiatan pembelajaran

di SMP Negeri 13 Jember dapat mendukung terciptanya kegiatan belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan. Adapun media pembelajaran yang bervariasi dapat mempermudah penyampaian materi dan mempermudah siswa untuk memahami materi sehingga dapat mengoptimalkan minat belajar siswa.

Salah satu keunggulan dari media pembelajaran berbasis digitalisasi benda-benda prasejarah di kabupaten Jember yakni, siswa dapat memvisualisasikan pembelajaran IPS secara kongkret dalam video yang ditayangkan. Selain buku teks siswa dapat memberikan ide dan gagasan untuk lebih tertarik dalam pembelajaran IPS, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta kemudahan dalam proses mengakses informasi yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena syarat media pembelajaran yang baik adalah adanya respon yang baik dari siswa, tayangan visual yang menarik, komunikatif dan tentunya dapat menjadi sumber referensi dalam mengumpulkan informasi atau pengetahuan mengenai pembelajaran IPS dalam materi “Zaman Praaksara”.

Adanya sumber pembelajaran berbasis digital dalam interaksinya menyalurkan pengetahuan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 13 Jember sehingga mampu menjadi perantara dari bapak atau ibu guru karena sumber belajar dengan media pembelajaran digital menjadi hal yang vital dalam proses pembelajaran. Kriteria media pembelajaran berbasis digital yang baik salah satunya adalah efektifitas, relevansi, efisiensi, dapat digunakan, dan tentunya bersifat kontekstual. Adapun data peningkatan minat belajar siswa dari pra tindakan ke

siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Perbandingan Minat belajar IPS Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Kriteria	Pra		Siklus I	
	Jumlah	%	Jumlah	%
Tuntas	10	27,72	25	69,44
Belum Tuntas	26	72,28	11	30,56
Rata-rata	60,19		75,67	

Tabel 3 menunjukkan terjadi peningkatan dari pra tindakan ke siklus I dan siklus II. Siswa yang tuntas pada pra tindakan sebanyak 10 siswa atau sebesar 27,72% menjadi 25 siswa atau sebesar 69,44% pada siklus I dan menjadi 32 siswa atau sebesar 88,89% pada siklus II. Siswa yang belum tuntas pada pra tindakan sebanyak 26 siswa atau sebesar 72,28% menjadi 11 siswa atau sebesar 30,56% pada siklus I dan menjadi 4 siswa atau sebesar 11,11% pada siklus II. Sedangkan nilai rata-rata pada pra tindakan sebesar 60,19 menjadi 75,67 pada siklus I dan menjadi 83,88 pada siklus II. Untuk memperjelas pemaparan tabel tersebut, dapat dilihat dalam diagram berikut ini.

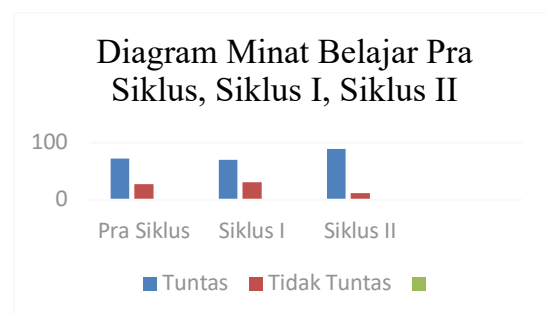


Diagram 1. Diagram Minat Belajar IPS Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Pada tes pra siklus, siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa atau sebesar 27,72% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 26 siswa atau sebesar 72,28% dengan nilai rata-rata sebesar 60,19. Kriteria ketuntasan minat belajar siswa pada pretest tindakan yaitu berada dalam kualifikasi sangat kurang dengan keberhasilan ketuntasan belajar yang dikemukakan oleh Djamarah & Zain (2006) yaitu taraf keberhasilan ketuntasan belajar 0%-45% dengan kualifikasi sangat kurang. Pada tes siklus I, siswa yang tuntas sebanyak 25 siswa atau sebesar 69,44% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 11 siswa atau sebesar 30,56% dengan nilai rata-rata sebesar 75,67. Kriteria ketuntasan siswa setelah dilaksanakan tindakan siklus I yaitu berada dalam kualifikasi kurang dengan keberhasilan ketuntasan belajar yang dikemukakan oleh Djamarah & Zain (2006) yaitu taraf keberhasilan ketuntasan belajar 46%-54% dengan kualifikasi kurang.

Peneliti dan guru kemudian melakukan refleksi dan upaya perbaikan untuk penelitian siklus II agar kendala dan permasalahan di siklus I dapat diperbaiki. Beberapa hal yang direfleksi diantaranya yaitu membagi siswa untuk berkelompok secara heterogen, mengingatkan guru untuk lebih tegas dalam memberikan waktu diskusi kepada siswa, mengingatkan guru agar lebih memantau siswa supaya setiap siswa ikut berpikir bersama dan menyampaikan ide, menegur siswa yang bergurau dan tidak aktif saat pembelajaran berlangsung, serta serta memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif dan dapat menjawab pertanyaan secara jelas dan tepat dengan

reward berupa bintang prestasi dan *reward* verbal.

Setelah kendala siklus I dapat teratasi, maka minat belajar siswa pada siklus II juga meningkat yaitu siswa yang tuntas sebanyak 32 siswa atau sebesar 88,89% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 4 siswa atau sebesar 11,11% dengan nilai rata-rata sebesar 83,88. Pada siklus II ini mengalami peningkatan sebesar 35,30%. Kriteria ketuntasan minat belajar siswa setelah dilaksanakan tindakan siklus II yaitu berada dalam kualifikasi sangat baik dengan keberhasilan ketuntasan belajar yang dikemukakan oleh Djamarah & Zain (2006) yaitu taraf keberhasilan ketuntasan belajar 85%-100% dengan kualifikasi sangat baik.

Temuan Penelitian

Setelah dilaksanakan tindakan hingga siklus kedua, terdapat empat siswa yang belum memperoleh nilai mencapai kriteria ketuntasan belajar yang diterapkan di sekolah yaitu 70. Hal ini disebabkan karena siswa tersebut tidak mengikuti kegiatan pembelajaran maupun kegiatan diskusi kelompok yang dilaksanakan dengan baik, sehingga minat belajar siswa rendah dan siswa harus diberikan penugasan tambahan oleh guru berupa tugas untuk membuat ringkasan materi yang telah dipelajari sebelumnya agar dapat mencapai nilai KKM, yaitu 70.

Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian peningkatan minat belajar IPS menggunakan media pembelajaran berbasis digitalisasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 13 Jember terdapat suatu

keterbatasan yaitu dalam pelaksanaan penelitian mengenai peningkatan minat belajar IPS menggunakan media pembelajaran berbasis digitalisasi ini terdapat keterbatasan yaitu peningkatan minat belajar IPS siswa belum mengalami optimal hingga taraf ketuntasan minat belajar siswa mencapai 100%, karena adanya aktif/variabel luar yang tidak dapat dikontrol ketat oleh peneliti yang dapat mempengaruhi hasil penelitian, misalnya intelegensi, gaya belajar siswa, kegiatan akademik siswa di luar sekolah, dan lain-lain.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar IPS siswa kelas VII di SMP Negeri 13 Jember dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digitalisasi untuk pembelajaran IPS materi “Zaman Praaksara”.

Apabila guru menggunakan media pembelajaran berbasis digitalisasi untuk pembelajaran IPS materi “Zaman Praaksara” maka pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna, siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan sehingga minat belajar siswa akan meningkat.

Media pembelajaran berbasis digitalisasi sebaiknya digunakan dalam pembelajaran IPS untuk mengajarkan materi zaman praaksara atau materi sejenis yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII di SMP Negeri 13 Jember yang beragam, sehingga dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, minat belajar siswa dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Belhi, A. Bouras, and S. Foufou, “Digitization and preservation of cultural heritage: The CEPROQHA approach,” in 2017 11th International Conference on Software, Knowledge, Information Management and Applications (SKIMA),
- Amri, K. (2011). *Pengaruh Ketrampilan Guru Mengolah Kelas Menurut Persepsi Siswa Terhadap Minat Belajar Pkn Siswa di SMK Negeri 1 Bandar Lampung Tahun 2010/2011*. Universitas Lampung.
- Bashofi, F & Widiyanto, S. (2018). Pengembangan Media Digital Situs Candi Jago Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Sejarah IKIP Budi Utomo Malang. *Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, dan Sosial Budaya*, 24(1), 58-62.
- D. E. Agustinova, “Strategi Pelestarian Benda Cagar Budaya Melalui Digitalisasi,” *Istor. J. Pendidik. dan Ilmu Sej.*, vol. 18, no. 2, 2022, doi: <http://dx.doi.org/10.21831/istoria.v18i2.52991>.
- Daryanto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2005). *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang*

Standar Nasional Pendidikan.
Jakarta: Depdiknas.

- H. Mukhtar, J. Al Amien, M. I. Akbar, and H. F. Amran, "Digitalisasi Cagar Budaya Kota Pekanbaru menggunakan web," J. FASILKOM, vol. 12, no. 2, pp. 75–79, 2022, doi: <https://doi.org/10.37859/jf.v12i2.3937>.
- I. N. Natanael and R. A. D. Saraswati, "Pendokumentasian Benda Bersejarah secara Digital 3D (Studi Kasus Museum Universitas Kristen Maranatha)," J. Desain, vol. 8, no. 3, pp. 345–361, 2021, doi: <http://dx.doi.org/10.30998/jd.v8i3.9688>.
- Kusumah, W. & Dwitagama, D. (2012). Menenal Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Indeks.
- Printina, B.I. (2017). Penggunaan Sumber Belajar Digital *Exelsa Moodle* dan Komik *Toondo* dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Sejarah. *Jurnal Agastya*, 7(2), 57-67.
- Slameto. (2013). *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widja, I. G. (1989). Dasar-dasar pengembangan strategi serta metode pengajaran sejarah. *Jakarta: Depdikbud*.