

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Diskripsi Teori

1. Tinjauan tentang Pendekatan Saintifik

a. Pengertian Pendekatan Saintifik

Secara garis besar pendekatan pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu *teacher centered* (berpusat pada guru) dan *student centered* (berpusat pada siswa). Pada pendekatan *teacher centered*, pembelajaran berpusat pada guru sebagai seorang ahli yang memegang kontrol selama proses pembelajaran, baik organisasi, materi, maupun waktu. Guru bertindak sebagai pakar yang mengutarakan pengalamannya secara baik sehingga dapat menginspirasi dan menstimulasi siswa. Sedangkan pendekatan *student centered*, siswa didorong untuk mengerjakan sesuatu sebagai pengalaman praktik dan membangun makna atas pengalaman yang diperolehnya. Guru hanya berperan sebagai motivator dan fasilitator.¹

Pendekatan merupakan titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Istilah pendekatan merujuk kepada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum.²

¹Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal. 145

² Dr. Rusman, M.Pd, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21 ...*, hal. 124

Berdasarkan kajian terhadap pendapat ini, maka pendekatan merupakan langkah awal pembentukan suatu ide dalam memandang suatu masalah atau objek kajian. Pendekatan akan menentukan arah pelaksanaan ide tersebut untuk menggambarkan perlakuan yang diterapkan terhadap masalah atau objek kajian yang dipelajari.³

Pendekatan dalam pembelajaran secara umum dibagi menjadi dua, yaitu pendekatan berorientasi pada guru (*Teacher Centered Approaches*) dan pendekatan berorientasi pada siswa (*Student Centered Approaches*). Seperti halnya dikemukakan oleh Killen pada bukunya yang berjudul *Effective Teaching Strategies* mengemukakan bahwa ada dua pendekatan pembelajaran yaitu:⁴

(1) Pendekatan Pembelajaran Berorientasi pada Guru (*Teacher Centered Approaches*)

Pendekatan pembelajaran berorientasi pada guru yaitu pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai obyek dalam belajar dan kegiatan belajar bersifat klasik atau konvensional. Dalam pendekatan ini guru menempatkan diri sebagai orang yang serba bisa dan sebagai satu-satunya sumber belajar. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru memiliki ciri bahwa pengelolaan pembelajaran ditentukan sepenuhnya oleh guru. Peran siswa pada pendekatan ini hanya melakukan aktivitas sesuai

³ *Ibid.*, hal.124

⁴ Dr. Rusman, M.Pd, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21...*, hal.125

dengan petunjuk guru. Siswa hampir tidak memiliki kesempatan untuk melakukan aktivitas sesuai dengan minat dan keinginannya. Selanjutnya pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru menurunkan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), pembelajaran deduktif atau pembelajaran ekspositori. Pada strategi ini peran guru sangat menentukan baik dalam pilihan materi pelajaran maupun penentuan proses pembelajaran.

(2) Pendekatan Pembelajaran Berorientasi pada Siswa (*Student Centered Approaches*)

Pendekatan pembelajaran berorientasi pada siswa adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar dan kegiatan belajar bersifat modern. Pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa, manajemen dan pengelolaannya ditentukan oleh siswa. Pada pendekatan ini siswa memiliki kesempatan yang terbuka untuk melakukan kreatifitas dan mengembangkan potensinya melalui aktivitas secara langsung sesuai dengan minat dan keinginannya. Pendekatan ini selanjutnya menurunkan strategi pembelajaran *discovery* dan *inkuiry* serta strategi pembelajaran induktif, yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pada strategi ini peran guru lebih menempatkan diri sebagai fasilitator, pembimbing sehingga kegiatan belajar siswa menjadi lebih terarah.

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum, atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”.⁵ Sedangkan menurut Emanuela pendekatan saintifik merupakan penekatan dalam proses pembelajaran yang mengintegrasikan keterampilan sains yaitu mencari tahu sendiri fakta-fakta dan pengetahuan yang dikaitkan dengan materi pembelajaran.⁶

Penjelasan di atas bahwa pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami, berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru.

⁵ Lazim. *Penerapan Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Kurikulum 2013*. (Yogyakarta: Jurnal penelitian pendidikan, 2013). hal. 1

⁶ Maria Emanuela, *Penerapan Pendekatan Scientific Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2015), hal. 271

b. Tujuan Pendekatan Saintifik

Tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik didasarkan pada keunggulan pendekatan tersebut. Beberapa tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah:⁷

1. Untuk meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa.
2. Untuk membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis
3. Terciptanya kondisi pembelajaran dimana siswa merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan
4. Diperolehnya hasil belajar yang tinggi
5. Untuk melatih siswa dalam mengkomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis artikel ilmiah
6. Untuk mengembangkan karakter siswa

c. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik

1. Mengamati

Metode mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran. Metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media obyek secara nyata, siswa senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya. Metode mengamati sangat

⁷Novita Handayani, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pokok bahasan Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 11 Semarang*, (Semarang: Skripsi tidak diterbitkan, 2017), hal. 20

bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik. Sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi..

2. Menanya

Dalam kegiatan mengamati, guru membuka kesempatan secara luas kepada siswa untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, dibaca atau dilihat. Guru perlu membimbing siswa untuk dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang yang hasil pengamatan objek yang konkrit sampai kepada yang abstrak berkenaan dengan fakta, konsep, prosedur, atau pun hal lain yang lebih abstrak. Melalui kegiatan bertanya dikembangkan rasa ingin tahu semakin dapat dikembangkan. Pertanyaan tersebut menjadi dasar untuk mencari informasi yang lebih lanjut dan beragam dari sumber yang ditentukan guru sampai yang ditentukan siswa, dari sumber yang tunggal sampai sumber yang beragam.

3. Mencoba

Kegiatan “mencoba” merupakan tindak lanjut dari bertanya. Kegiatan ini dilakukan dengan menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melali berbagai cara. Untuk itu siswa dapat membaca buku yang lebih banyak, memperhatikan fenomena atau objek yang diteliti, atau bahkan melakukan eksperimen. Dari kegiatan tersebut terkumpul sejumlah informasi.

4. Menalar

Kegiatan “menalar” dalam kegiatan pembelajaran adalah memproses informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mencoba/eksperimen maupun hasil dari kegiatan mengamati dan mencoba. Pengelolaan informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan.

5. Mengkomunikasikan

Pada pendekatan saintifik guru diharapkan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengkomunikasikan apa yang telah mereka pelajari. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar siswa atau kelompok siswa tersebut. Kegiatan “mengkomunikasikan” dalam kegiatan pembelajaran adalah menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya.⁸

2. Tinjauan Tentang Multimedia Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif

⁸ Novita Handayani, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pokok bHasan Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 11 Semarang, ...* hal.21

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif dan aplikasi *game*.⁹

Pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi, dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktivitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relative konstan.¹⁰ Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktivitas belajar adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa.

Thompson dan Munir mengemukakan bahwa multimedia adalah suatu sistem yang menggambarkan teks, gambar, video, animasi, dan suara sehingga dapat memberikan interaktifitas.

⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung:PT.Sarana Tutorial Nurani Sejahtera,2015),hal.53

¹⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran...*,hal.53

Multimedia pembelajaran menampilkan pembelajaran dengan teknik yang memadukan semua keunggulan peralatan media audio dan visual dengan berbagai teknik penyajian yang memanfaatkan teknologi computer dan LCD *projector* peralatan utamanya. Dengan penggunaan multimedia, guru langsung menampilkan data hasil diskusi dan menampilkannya dalam waktu yang bersamaan dilayar.¹¹

Dari uraian diatas apabila kedua konsep tersebut digabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan perkataan lain, multimedia pembelajaran berguna untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.

b. Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran yang lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

¹¹ Arif Rahman Hakim, *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam pembelajaran Matematika Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD*, Jurnal PGSD UPI, hal.4

Manfaat tersebut dapat diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu sebagai berikut:¹²

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, dan elektron.
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, dan gunung.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet mars, dan memekarnya bunga.
- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, dan salju.
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, dan racun.
- 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Penggunaan multimedia interaktif dalam suatu pembelajaran memang sangatlah bermanfaat. Baik itu bermanfaat untuk guru maupun siswa. Dengan digunakannya suatu multimedia yang interaktif guru dapat menyajikan suatu benda yang sulit dijelaskan menjadi mudah untuk dijelaskan. Manfaat lain yaitu minat siswa terhadap

¹² I Daryanto, *Media Pembelajaran...*, hal.54

pembelajaran tersebut lebih meningkat. Dan jika minat siswa meningkat akan terjadi peningkatan juga terhadap hasil atau prestasi belajar siswa.

c. Karakteristik Media dalam Multimedia pembelajaran Interaktif

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi, dan evaluasi pembelajaran. Karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:¹³

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasikan respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian member kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut.

¹³Daryanto, *Media Pembelajaran...*, hal.55

- 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- 2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- 3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalikan.
- 4) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, maupun percobaan.

d. Dampak Multimedia Pembelajaran Interaktif

Teknologi pembelajaran berupa perangkat lunak (*software*) ataupun perangkat keras (*hardware*) tidak dapat disangkal bahwa sudah menyatu dengan kehidupan manusia modern. Dalam bidang pembelajaran, kehadiran media pembelajaran sudah dirasakan banyak membantu tugas guru dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Dalam era teknologi dan informasi ini, pemanfaatan kecanggihan teknologi untuk kepentingan pembelajaran sudah bukan merupakan hal yang baru lagi. Salah satu media pembelajaran baru yang akhir-akhir ini semakin menggeserkan peranan guru adalah teknologi multimedia yang tersedia melalui perangkat computer.¹⁴

Dengan teknologi ini kita dapat belajar apa saja, kapan saja, dan dimana saja. Di Indonesia meskipun teknologi ini belum

¹⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran...*, hal.60

digunakan secara luas, cepat atau lambat teknologi ini akan diserap juga terhadap sistem pembelajaran di sekolah.

Beberapa persoalan yang muncul sebagai akibat dari diterapkannya teknologi ini dalam latar pendidikan.¹⁵

- 1) Berkaitan dengan orientasi filosofis. Ada dua masalah orientasi filosofis yang muncul akibat penerapan teknologi multimedia ini, yakni masalah yang berasal dari pandangan kaum objektivis dan yang berasal dari pandangan kaum konstruktivis. Kaum objektivis menilai desain multimedia sebagai sesuatu yang sangat nyata dapat membantu pendidikan siswa menggapai tujuan yang diharapkan. Materi yang berwujud pengetahuan atau ketrampilan yang hendak dicapai oleh siswa harus dirancang secara jadi oleh para pengembang instruksional dan dikemas dalam teknologi multimedia ini. Sebaliknya kaum konstruktivis berpendapat bahwa pengetahuan hendaklah dibentuk oleh siswa sendiri berdasarkan penafsirannya terhadap pengalaman dan gejala hidup yang dialami. Belajar adalah suatu interpretasi personal terhadap pengalaman dan kenyataan hidup yang dialami. Berdasarkan pandangan

¹⁵ *Ibid*, hal.61

ini maka belajar bersifat aktif, kolaboratif dan terkondisi dalam konteks dunia yang riil.

- 2) Berhubungan dengan lingkungan belajar. Lingkungan belajar multimedia interaktif dapat dikategorikan dalam tiga jenis, yakni lingkungan belajar perspektif, demokratis, dan sibernetik. Setiap lingkungan belajar memiliki orientasi dan kekhasan sendiri-sendiri. Lingkungan perspektif menekankan bahwa prestasi belajar merupakan pencapaian dari tujuan-tujuan belajar yang ditetapkan secara eksternal. Interaksi belajar terjadi antara siswa dan bahan-bahan belajar yang sudah tersedia dan belajar merupakan suatu kegiatan yang bersifat procedural. Lingkungan belajar demokratis menekankan control proaktif siswa atas proses belajarnya sendiri, yang mencakup penetapan tujuan belajar sendiri, control siswa terhadap urutan-urutan pembelajaran serta khikat pengalaman dan kedalaman materi belajar yang dicarinya. Sedangkan lingkungan belajar *sibernetik* menekankan saling ketergantungan antara sistem belajar dan siswa.
- 3) Berhubungan dengan desain instruksional. Pada umumnya, desain pembelajaran multimedia dibuat berdasarkan besar kecilnya kontrol siswa atas

pembelajarannya. Sebagian besar peneliti mengatakan bahwa siswa dapat diberdayakan melalui kontrol yang lebih besar atas belajarnya, tetapi siswa dapat juga dihambat melalui kontrol atas belajarnya.

- 4) Berkaitan dengan umpan balik. Sifat dari umpan balik dalam pembelajaran multimedia sangat bervariasi bergantung pada lingkungan dimana multimedia itu digunakan.
- 5) Sifat sosial dari jenis pembelajaran ini. Banyak kritik telah dilontarkan terhadap pembelajaran multimedia sebagai pembelajaran yang bersifat isolative sehingga bertentangan dengan tujuan sosial dari sekolah.

3. Tinjauan Tentang Minat Belajar

a. Definisi Minat Belajar

Minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan, perhatian, fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan, motivasi, pengatur perilaku, dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan konten atau kegiatan tertentu. Minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu. Menurut Hidi dan Renninger meyakini bahwa minat mempengaruhi tiga aspek penting dalam pengetahuan

seseorang yaitu perhatian, tujuan, dan tingkat pembelajaran.¹⁶ Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih.

Minat menurut Crow and Crow di dalam buku Dr.H.Djaali yakni berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirancang oleh kegiatan itu sendiri. Jadi minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian.¹⁷ Menurut Getzel, minat adalah suatu disposisi yang terorganisir melalui pengalaman yang mendorong seseorang untuk memperoleh objek khusus, aktivitas, pemahaman, dan keterampilan untuk tujuan perhatian atau pencapaian. Minat diukur dengan menggunakan instrumen minat yang dapat dikembangkan dari teori-teori minat.¹⁸

Morgan mengemukakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relative menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu

¹⁶ Siti Nurhasanah,dkk, *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*,(Bandung: Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran,2016, Vol.1 No.1),hal.130

¹⁷ Prof. Dr. H. Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta:PT. Bumi Aksara, 2011),hal.121

¹⁸ Dr. Supardi, M.Pd., Ph.D, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotorik Konsep dan Aplikasi*, (Jakarta:PT RajaGrafindo Persada,2016),hal.19

hasil dari latihan atau pengalamannya.¹⁹ Selanjutnya pengertian minat belajar adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu perilaku yang baik saat pembelajaran baik dalam hal memperhatikan penjelasan guru dan materi yang diajarkan dalam pembelajaran tersebut.

Menurut Djamarah, minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Siswa yang berminat terhadap suatu pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh, karena adanya daya tarik baginya. Siswa mudah menghafal pelajaran yang menarik minatnya. Proses belajar akan berjalan lancar bila disertai dengan minat. Sedangkan menurut Safari, minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediannya dalam belajar. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut diatas maka terdapat 4 aspek minat yaitu kesadaran, kemauan, perhatian, dan perasaan senang. Jadi individu berminat pada suatu obyek, apabila individu tersebut memiliki keempat aspek tadi. Masing-masing aspek tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.²⁰

¹⁹ Erlando Doni Sirait, *Pengaruh Minat belajar Terhadap Prestasi belajar Matematika*, (Jakarta:Universitas Indraprasta PGRI,2016,Jurnal Formatif 6(1): 35-43),hal.38

²⁰ Dewi Maulia,dkk, *Pengaruh Gaya Beljar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IIS di SMA Negeri 7 Surakarta tahun 2015/2016* ,jurnal fkip uns. Hal.7

a. Kesadaran

Seseorang dikatakan berminat terhadap obyek, apabila orang tersebut menyadari akan adanya obyek itu. Unsur ini harus ada pada individu, karena dengan kesadaran inilah pada dirinya akan timbul rasa senang, kemudian rasa ingin tahu dan ingin memiliki obyek tersebut.

b. Perhatian

Menurut Wasty Sumanto, perhatian adalah pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertuju pada suatu obyek, atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktifitas. Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, artinya usaha jiwa lebih kuat dari biasanya dan jiwa itupun semata-mata tertuju pada suatu obyek atau sekumpulan obyek-obyek. Individu dikatakan berminat terhadap suatu obyek apabila disertai dengan adanya obyek.

c. Kemauan

Kemauan dimaksudkan sebagai dorongan keinginan yang terarah pada suatu tujuan hidup tertentu dan dikendalikan oleh pertimbangan akal budi kemauan itu merupakan dorongan keinginan pada setiap manusia untuk membentuk dan merealisasikan diri. Dalam arti mengembangkan bakat dan kemampuannya.

d. Perasaan senang

Minat dan perasaan senang terdapat timbale balik, sehingga tidak mengherankan kalau peserta didik yang berperasaan tidak senang juga akan kurang berminat dan begitu juga sebaliknya.

Menurut Guilford yang dikutip oleh Karunia Eka Lestari dan Mokhamad Ridwan Yudhanegara minat belajar adalah dorongan-dorongan dari dalam diri peserta didik secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan dan kedisiplinan sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukannya. Indikator minat belajar diantaranya.

- a. Perasaan senang
- b. Ketertarikan untuk belajar
- c. Menunjukkan perhatian saat belajar
- d. Keterlibatan dalam belajar.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Purwanto dalam buku Hamalik, faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Salah satu faktor internal yang mempengaruhi minat belajar siswa, faktor internal tersebut antara lain:²¹

²¹ Lusi Marleni, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang*, (Bangkinang:Journal Cendekia jurnal pendidikan matematika Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai,2016,Vol 1, no.1 E-ISSN 2579-9258),hal.151

- 1) Perhatian siswa muncul di dorong rasa ingin tahu. Oleh karena itu rasa ini perlu mendapat rangsangan sehingga siswa selalu memberikan perhatian terhadap materi pelajaran yang diberikan.
- 2) Sikap merupakan kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Siswa siswa, seperti halnya motif menimbulkan dan mengarahkan aktivitasnya.
- 3) Bakat adalah potensi atau kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir. Setiap individu mempunyai bakat yang berbeda-beda. Seseorang akan mudah mempelajari yang sesuai dengan bakatnya.
- 4) Kemampuan sering diartikan secara sederhana sebagai kecerdasan. Kecerdasan adalah kemampuan dalam belajar. Kemampuan umum didefinisikan sebagai prestasi komparatif individu dalam berbagai tugas, termasuk memecahkan masalah dengan waktu yang terbatas.
- 5) Motivasi berfungsi menimbulkan, mendasari, mengarahkan perbuatan belajar. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri seseorang atau siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjalin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat dicapai.

Faktor yang mempengaruhi minat belajar seperti hal diatas adalah berupa perhatian, sikap , bakat dan kemampuan siswa serta motivasi siswa. Tidak hanya dari faktor internal saja, minat belajar juga dipengaruhi oleh faktor dari luar yakni faktor eksternal. Faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar adalah²²

1) Faktor sekolah

Guru dalam proses pendidikan, mempunyai tugas mendidik dan mengajar peserta didik agar dapat menjadi manusia yang dapat melaksanakan tugas-tugas kehidupannya yang selaras dengan kodratnya sebagai manusia. Suatu tugas pokok guru adalah menjadikan peserta didik mengetahui atau mengetahui hal-hal dalam suatu cara yang formal. Sarana dan prasarana pembelajaran meliputi buku pelajaran, alat dan fasilitas disekolah. Lengkapnya sarana dan prasarana pembelajaran merupakan kondisi pembelajaran yang baik. Suasana pembelajaran yang terjadi pada saat proses pembelajaran dapat menimbulkan aktivitas atau gairah pada siswa adalah apabila adanya komunikasi dua arah antara siswa dengan guru maupun sebaliknya yang intim dan hangat, sehingga hubungan guru dan siswa yang secara hakiki setara dan dapat berbuat bersama.

2) Faktor keluarga

²² Lusi Marleni, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang...*, hal.152

Peran orang tua sangat penting bagi anak dalam proses pembelajaran. Motivasi yang orang tua berikan mempunyai pengaruh yang besar pada anak sehingga dapat menumbuhkan minat anak pada pembelajaran. Kondisi siswa sendiri sangat dipengaruhi oleh faktor intern dan juga faktor dari luar. Diantaranya adalah segala sesuatu yang ada di luar diri siswa, termasuk situasi pembelajaran yang diciptakan guru. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada peranan dan partisipasi siswa, bukan peran guru yang dominan, tetapi guru lebih berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing.

4. Tinjauan Tentang Hasil belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar pada dasarnya terjadi akibat proses dari perubahan tingkah laku dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari sikap yang kurang baik menjadi sikap yang lebih baik, dari yang tidak terampil menjadi lebih terampil. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuk yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Belajar merupakan proses dalam individu

yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan perilakunya.²³

Menurut Nasution, keberhasilan belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri individu yang belajar. Sedangkan menurut Slameto mengemukakan bahwa prinsip-prinsip keberhasilan belajar yaitu : a) perubahan dalam belajar terjadi secara sadar, b) perubahan dalam belajar mempunyai tujuan, c) perubahan belajar secara positif, d) perubahan dalam belajar bersifat kontinu, e) perubahan dalam belajar bersifat permanen (langgeng).²⁴

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan hasil belajar adalah suatu perubahan dari siswa yang telah mengalami proses belajar dan dari proses tersebut siswa menjadi tahu dan mengalami perubahan baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik nya.

b. Tipe-Tipe Hasil Belajar

²³ Mimin Eka Fitantri, *Pengaruh di Media Audio Visual terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SDN Bendo 2 Kepanjen Kota Blitar*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018), hal.51

²⁴ Dr. Supardi, M.Pd., Ph.D, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotorik Konsep dan Aplikasi ...*, hal.2

Mengacu kepada pendapat Bloom terdapat tipe keberhasilan belajar dikaitkan dengan tujuan belajar meliputi : kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁵

1) Tipe keberhasilan belajar kognitif meliputi:

- a. Hasil belajar pengetahuan terlihat dari kemampuan: (mengetahui tentang hal-hal khusus, peristilahan, fakta-fakta khusus, prinsip-prinsip, kaidah-kaidah).
- b. Hasil belajar pemahaman terlihat dari kemampuan: (mampu menerjemahkan, menafsirkan, menentukan, memperkirakan, mengartikan).
- c. Hasil belajar penerapan terlihat dari kemampuan: (mampu memecahkan masalah, membuat bagan/grafik, menggunakan istilah atau konsep-konsep).
- d. Hasil belajar analisis terlihat pada siswa dalam bentuk kemampuan: (mampu mengenali kesalahan, membedakan, menganalisis unsure-unsur, hubungan-hubungan, dan prinsip-prinsip organisasi).
- e. Hasil belajar sintesis terlihat pada diri siswa berupa kemampuan: (mampu menghasilkan, menyusun kembali, merumuskan).

²⁵ *Ibid.,hal.3*

- f. Hasil belajar evaluasi dapat dilihat pada diri siswa sejumlah kemampuan: (mampu menilai berdasarkan norma tertentu, mempertimbangkan, memilih alternatif).

2) Tipe keberhasilan Belajar Psikomotor

Tipe Keberhasilan Belajar psikomotor meliputi:²⁶

- a. Hasil belajar kesiapan terlihat dalam bentuk perbuatan: (mampu berkonsentrasi, menyiapkan diri (fisik dan mental).
- b. Hasil belajar persepsi terlihat dari perbuatan: (mampu menafsirkan rangsangan, peka terhadap rangsangan, mendiskriminasikan).
- c. Hasil belajar gerakan terbimbing akan terlihat dari kemampuan: (mampu meniru contoh).
- d. Hasil belajar gerakan terbiasa terlihat dari penguasaan: (mampu berketerampilan, berpegang pada pola).
- e. Hasil belajar gerakan kompleks terlihat dari kemampuan siswa yang meliputi: (berketerampilan secara lancar, luwes, supel, gesit, lincah).
- f. Hasil belajar penyesuaian pola gerakan terlihat dalam bentuk perbuatan: (mampu menyesuaikan diri, bervariasi).
- g. Hasil belajar kreativitas terlihat dari aktivitas-aktivitas: (mampu menciptakan yang baru, berinisiatif).

²⁶ Dr. Supardi, M.Pd., Ph.D, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotorik Konsep dan Aplikasi ...*, hal.3

3) Tipe keberhasilan belajar afektif

Tipe keberhasilan belajar afektif meliputi:²⁷

- a. Hasil belajar penerimaan terlihat dari sikap dan perilaku: (mampu menunjukkan, mengakui, mendengarkan dengan sungguh-sungguh).
- b. Hasil belajar dalam bentuk partisipasi akan terlihat dalam sikap dan perilaku: (mematuhi, ikut serta aktif).
- c. Hasil belajar penilaian/penentuan sikap terlihat dari sikap: (mampu menerima suatu nilai, menyukai, menyepakati, menghargai, bersikap positif atau negative, mengakui).
- d. Hasil belajar mengorganisasikan terlihat dalam bentuk: (mampu membentuk sistem nilai, menangkap relasi antarnilai, bertanggungjawab, menyatukan nilai).
- e. Hasil belajar pembentukan pola hidup terlihat dalam bentuk sikap dan perilaku: (mampu menunjukkan, mempertimbangkan, melibatkan diri).

c. Manfaat Hasil Belajar

Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru

²⁷ *Ibid*, hal.4

dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan. Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk :²⁸

- a) Menambah pengetahuan
- b) Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya
- c) Lebih mengembangkan keterampilannya
- d) Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal
- e) Lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya

Dari penjelasan diatas diketahui bahwa meningkatnya hasil belajar dalam kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik dapat bermanfaat bagi diri siswa dan dapat lebih mengembangkan keterampilan siswa yang sebelumnya belum terlihat.

5. Tinjauan Tentang Ilmu Pengetahuan Alam

a. Hakikat IPA

Adapun pengetahuan itu sendiri artinya segala sesuatu yang diketahui oleh manusia. Jadi secara singkat IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya. Selain itu, Nash menyatakan bahwa IPA itu adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam. Nash juga menjelaskan bahwa cara

²⁸ Mimin Eka Fitantri, *Pengaruh di Media Audio Visual terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SDN Bendo 2 Kepanjen Kota Blitar ...*, hal.58

IPA mengamati dunia ini bersifat analisis, lengkap, cermat, serta menghubungkannya antara suatu perspektif yang baru tentang objek yang diamatinya. Ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *Natural Science*, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). Berhubungan dengan alam atau bersangkutan dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau *science* itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini.²⁹

IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Powler bahwa IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan benda-benda yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen/ sistematis (teratur) artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh, sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu hanya berlaku atau oleh seseorang atau beberapa orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau

²⁹ Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media, 2011), hal.3

konsisten.³⁰ Selanjutnya Winaputra mengemukakan bahwa tidak hanya merupakan kumpulan pengetahuan tentang benda atau makhluk hidup, tetapi memerlukan kerja, cara berfikir, dan cara memecahkan masalah.

Penjelasan mengenai ilmu pengetahuan alam menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa IPA menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik mampu memahami alam sekitar melalui proses mencari tahu dan “berbuat, hal ini akan membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang mendalam.

b. Pentingnya Pembelajaran IPA

Setiap guru harus paham akan alasan mengapa IPA diajarkan di sekolah dasar. Ada berbagai alasan yang menyebabkan satu mata pelajaran itu dimasukkan ke dalam kurikulum suatu sekolah. Alasan itu dapat digolongkan menjadi empat golongan yakni:

- a) Bahwa IPA berfaedah bagi suatu bangsa, kiranya tidak perlu dipersoalkan panjang lebar. Kesejahteraan materiil suatu bangsa banyak sekali tergantung pada kemampuan bangsa itu dalam bidang IPA, sebab IPA merupakan dasar teknologi, sering disebut-sebut sebagai tulang punggung pembangunan. Pengetahuan dasar untuk teknologi adalah IPA. Orang tidak menjadi

³⁰ Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar ...*, hal.3

insinyur elektronika yang baik, atau dokter yang baik, tanpa dasar yang cukup luas mengenal berbagai gejala alam.

- b) Bila diajarkan IPA menurut cara yang tepat, maka IPA merupakan suatu mata pelajaran yang memberikan kesempatan berpikir kritis, misalnya IPA diajarkan dengan mengikuti metode “menemukan sendiri”. Dengan ini anak dihadapkan pada suatu masalah, umpamanya dapat dikemukakan suatu masalah demikian.
- c) Bila IPA diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dilakukan sendiri oleh anak, maka IPA tidaklah merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan belaka.
- d) Mata pelajaran ini mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu mempunyai potensi yang dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan.

IPA berfaedah bagi suatu bangsa, kiranya tidak perlu diperpanjang lebar. Kesejahteraan materiil suatu bangsa banyak sekali tergantung kepada kemampuan bangsa itu dalam bidang IPA, sebab IPA merupakan dasar teknologi. Sedangkan teknologi disebut-sebut sebagai tulang punggung pembangunan. Suatu teknologi tidak akan berkembang pesat jika tidak didasari pengetahuan dasar yang memadai. Sedangkan pengetahuan dasar

untuk teknologi adalah IPA. IPA melatih anak berfikir kritis dan objektif.³¹ Pengetahuan yang benar artinya pengetahuan yang dibenarkan menurut tolak ukur kebenaran ilmu, yaitu rasional dan objektif. Rasional artinya masuk akal atau logis, diterima oleh akal sehat. Objektif artinya sesuai dengan objeknya, sesuai dengan kenyataan atau sesuai dengan pengalaman melalui panca indera.

B. Penelitian Terdahulu

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Hasil penelitian tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1. Novita Handayani, 2017, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 11 Semarang*. Dalam penelitian ini terdapat persamaan dengan penelitian yang saya lakukan diantaranya sama meneliti mengenai multimedia interaktif yang berbasis saintifik. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa dalam menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dapat membuat siswa tertarik dan mempermudah siswa untuk memahami pelajaran.³²

³¹ Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar...*, hal.4

³² Novita Handayani, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pokok bHasan Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 11 Semarang*, (Semarang: Skripsi tidak diterbitkan, 2017)

2. Nurfitri Dwi Febriana, 2018, *Pengaruh Penggunaan Media Video Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Di MIN 6 Tulungagung*. Dalam penelitian ini terdapat persamaan dengan penelitian yang saya lakukan diantaranya sama menggunakan pendekatan kuantitatif, tempat penelitian yang sama dilakukan di jenjang sekolah dasar. Setelah dilaksanakan pengujian, hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media video berbasis pendidikan karakter terhadap keaktifan belajar Aqidah Akhlak siswa di MIN 6 Tulungagung yang ditunjukkan dengan nilai observasi kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol ($534 > 455$).³³
3. Mimin Eka Fitantri, 2018, *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SDN Bendo 2 Kepanjen Kidul Kota Blitar*. Dalam penelitian ini terdapat persamaan dengan penelitian yang saya lakukan diantaranya sama menggunakan pendekatan kuantitatif, tempat penelitian yang sama dilakukan di jenjang sekolah dasar. Setelah diadakan penelitian dapat disimpulkan bahwasannya dari hasil uji *Manova* angket motivasi dan *post test* diperoleh nilai *Sig.* 0,003. $0,003 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh media audio visual terhadap motivasi dan

³³ Nurfitri Dwi Febriana, *Pengaruh Penggunaan Media Video Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa di MIN 6 Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2018)

hasil belajar peserta didik SDN Bendo 2 Kepanjen Kidul Kota Blitar.³⁴

4. Putri Ayuning Ashari, 2018, *Pengaruh Penggunaan Media Kartun Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik di MIN 2 Blitar*. Letak persamaan dalam kedua penelitian ini adalah sama sama meneliti mengenai minat dan hasil belajar siswa. Sedangkan letak perbedaannya adalah terletak pada subjek, tempat penelitian dan juga mata pelajarannya. Jika skripsi milik Putri Ayuning Ashari ini subjek penelitiannya pada kelas V MIN 2 Blitar dan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada penelitian ini subjek penelitiannya adalah pada kelas IV MI Miftahul Ulum Kalidawir Tulungagung pada mata pelajaran IPA.³⁵
5. Kharisma Pratama Putri, 2017, *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran IPA Materi Perubahan Kenampakan Bumi dan langit Kelas IV SDN Klepu 04*. Letak persamaan dari kedua penelitian ini yaitu sama sama menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPA. Sedangkan letak perbedaannya ada pada variable yang diteliti. Di penelitian Kharisma variabelnya mengembangkan sebuah multimedia pembelajaran interaktif,

³⁴ Mimin Eka Fitantri, *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SDN Bendo 2 Kepanjen Kidul Kota Blitar*, (Tulungagung: Skripsi Tidak diterbitkan, 2018)

³⁵ Putri Ayuning Ashari, *Pengaruh Penggunaan Media Kartun Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik di MIN 2 Blitar*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018)

sedangkan penelitian ini variable nyanada minat dan hasil belajar siswa.³⁶

Melihat dari hasil penelitian terdahulu diatas, disini peneliti akan mengkaji persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Dari kajian ini dapat diketahui perbedaan dari masing-masing penelitian yang pernah dilakukan dalam pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif. Untuk mempermudah memaparkan persamaan dan perbedaan tersebut, akan diuraikan dalam tabel berikut:

Table 2.1
Tabel Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

| Nama Peneliti | Judul Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|-----------------------------|--|---|--|
| 1. Novita Handayani | Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Sainifik Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 11 Semarang | - Multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik | - Jenis penelitian - Lokasi penelitian |
| 2. Nurfitriani Dwi Febriana | Pengaruh Penggunaan Media Video Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Keaktifan dan | - Pendekatan Kuantitatif - Tempat penelitian di jenjang MI/SD - Sama meneliti | - Mata pelajaran yang diteliti - Lokasi sekolah - Macam variabel |

³⁶ Kharisma Pratama Putri, *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran IPA Materi Perubahan Kenampakan Bumi dan langit Kelas IV SDN Klepu 04*, (Semarang: Skripsi tidak diterbitkan 2017)

| Nama Peneliti | Judul Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|---------------------------|--|---|---|
| | Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Di MIN 6 Tulungagung | mengenai hasil belajar | |
| 3. Mimin Eka Fitantri | Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SDN Bendo 2 Kepanjen Kidul Kota Blitar | - Pendekatan kuantitatif | - Lokasi penelitian |
| 4. Putri Ayuning Ashari | Pengaruh Penggunaan Media Kartun Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik di MIN 2 Blitar. | - Pendekatan kuantitatif - Variabel yang diteliti mengenai minat dan hasil belajar | - Beda lokasi sekolah - Tahun ajaran - Penggunaan media |
| 5. Kharisma Pratama Putri | Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran IPA Materi Perubahan Kenampakan Bumi dan langit Kelas IV SDN Klepu 04 | - Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif - Mata pelajaran IPA | - Variabel yang digunakan - Lokasi sekolah - Tahun ajaran |

C. Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian sama dengan kerangka berfikir. Kerangka merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sugiyono kerangka berfikir adalah sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan.³⁷ Telah dijelaskan dalam landasan teori

³⁷ Putri Ayuning Ashari, *Pengaruh Penggunaan Media Kartun Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta didik di MIN 2 Blitar*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018), hal.42

penelitian ini, bahwa berkeyakinan variabel bebas (multimedia pembelajaran interaktif) memiliki pengaruh yang positif terhadap variabel terikat (minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA). Minat dan hasil belajar ditentukan oleh banyak faktor yang bervariasi artinya tidak semua faktor itu mendukung keberhasilan seseorang. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan faktor pendukung yang cukup penting dalam menunjang proses pembelajaran. Berbagai jenis multimedia pembelajaran interaktif dapat digunakan guru dengan mempertimbangkan sesuai tidaknya pada materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh multimedia pembelajaran interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Berikut adalah kerangka berfikir dari penelitian ini :

Gambar 2.2
Kerangka Berfikir

