

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan pada masa sekarang semakin pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan ini mendukung untuk terciptanya teknologi-teknologi baru yang menandai akibat adanya kemajuan zaman. Teknologi di dalam perkembangannya, tentu membawa perubahan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk perubahan di bidang pendidikan.² Dengan adanya perkembangan teknologi tersebut tentunya pembelajaran dimasa sekarang sangatlah berbeda dengan pembelajaran pada masa lalu. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah banyak memunculkan inovasi-inovasi baru guna menunjang proses pembelajaran. Salah satunya adalah semakin banyaknya variasi media pembelajaran berkat adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat.³

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, mampu merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang dapat menambah informasi baru pada siswa sehingga tujuan pembelajaran yang di inginkan dapat tercapai dengan baik. Menurut Haryoko, media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai

² Lestari, S, *Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi*. (EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam: 2018), 2(2), 94-100, hal. 95.

³ Putri, T. D. *Pengaruh Teknologi terhadap Pendidikan di Era sekarang*, t.tp., t.t., hal. 1.

alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa didalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran nya sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat diterima oleh siswa. Dengan perkembangan media pembelajaran dari yang pertama kali menggunakan buku dan sekarang yang sudah memiliki berbagai variasi, maka media pembelajaran dapat dibuat dan disesuaikan dengan gaya belajar siswa sehingga dapat memberikan kesempatan dan pilihan kepada peserta didik untuk menyesuaikan dengan gaya belajarnya. Klasifikasi media pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian, yang pertama berdasarkan persepsi indera, berdasarkan persepsi sasaran penggunaanya, dan berdasarkan persepsi cara penggunaannya.⁴

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong adanya upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para pendidik (guru) dituntut untuk dapat menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru setidaknya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien, meskipun begitu tetap menjadi suatu keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Disamping menggunakan

⁴ Hamid Abi Mustofa, Ramadhani Rahmi, Juliana Masrul, dll, *Media Pembelajaran*. (Yayasan Menulis Kita, 2020), hal. 2-24.

alat-alat yang tersedia guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan. Perintah untuk memanfaatkan teknologi dapat ditemukan di ayat Al-Qur'an pada Surat Al-Anbiya ayat ke 80, yang berbunyi:

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لِنُحْصِيَنَكُمْ مِنْ بِأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ

Artinya: Dan telah kami ajarkan kepada Daud membuat baju besi untuk kamu, guna memelihara kamu dalam peperanganmu, maka hendaklah kamu bersyukur (kepada Allah).

Tafsir di atas memberikan arti bahwa Islam menganjurkan untuk dapat menciptakan atau menggunakan alat yang memudahkan kita dalam melakukan pekerjaan. Yang dimaksud adalah teknologi dan pernyataan ide pemanfaatan teknologi tersebut terdapat di dalam Al-Qur'an. Teknologi memiliki dua sisi, yang pertama dapat bermanfaat jika digunakan dengan tujuan baik atau bisa menjadi musuh jika digunakan untuk tujuan yang buruk. Dengan memanfaatkan teknologi maka sangat mudah bagi pendidik untuk membuat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, salah satunya adalah multimedia interaktif. Multimedia dapat di definisikan gabungan dari berbagai media (format file) dari teks, suara, citra, maupun video. Dari gabungan beberapa media tersebut maka akan diintegrasikan ke dalam komputer untuk disimpan kemudian diolah dan disajikan secara bersamaan. Sedangkan kata interaktif dapat terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi, dimana di dalam komunikasi terdapat sebuah multimedia interaktif berupa: hubungan antara

manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software). Dalam multimedia interaktif, interaksi merupakan salah satu fitur yang menonjol dalam multimedia yang memungkinkan pembelajaran aktif (active learning), yang tidak saja memungkinkan pengguna melihat atau mendengar tetapi juga melakukan sesuatu (respon). Salah satu media pembelajaran audio visual gerak adalah media pembelajaran multimedia interaktif yang di dalamnya terdiri dari beberapa media yang terintegrasi, yaitu gambar, animasi, suara dan teks. Multimedia interaktif yang memanfaatkan proyektor untuk dipresentasikan digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis dan digunakan dalam pembelajaran klasikal, baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar. Pemanfaatan multimedia interaktif dalam presentasi ini biasanya menggunakan perangkat lunak pada komputer, seperti *microsoft powerpoint*.

Kelebihan multimedia interaktif presentasi menurut Sadirman, yaitu mampu menampilkan objek-objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau disebut dengan imagery. Secara kognitif pembelajaran dengan menggunakan imagery akan meningkatkan kepemilikan siswa dalam mengingat materi-materi pelajaran. Memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, gambar, animasi dan suara menjadi satu penyajian yang terintegrasi. Memiliki kemampuan dalam mengkomondasikan siswa sesuai dengan model belajarnya, seperti siswa yang memiliki tipe visual, auditif, kinestetik, atau yang lainnya.

Mampu mengembangkan materi pelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara mudah. Multimedia interaktif presentasi dapat menjelaskan materi pelajaran yang bersifat teoritis yang sulit untuk dijelaskan dengan visual karena media pembelajaran ini dapat menggabungkan semua unsur media dengan komputer.⁵

Pola Pikir di tingkat Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) menurut Sigit Prasetyo merupakan suatu pengetahuan yang akan terbawa ke tingkat atau jenjang yang lebih tinggi. Hal ini dikarenakan pada tingkat SD/MI merupakan tempat dasar ilmu ditanamkan kepada siswa khususnya mata pelajaran IPA.⁶ Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya, peristiwa dan gejala-gejala yang muncul di alam, ilmu dapat dikatakan sebagai suatu pengetahuan yang bersifat objektif. IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja. Pembelajaran IPA dikatakan efektif apabila terjadi peningkatan hasil belajar yaitu hasil kemampuan kecakapan dan keterampilan serta sikap siswa. Peningkatan hasil belajar juga sangat dipengaruhi oleh minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan tentang pengetahuan dan

⁵ Radityan, Fatwa T.; Kuntadi, Iwa; Komaro, Mumu. Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Perbaikan Differential. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 2014, 1.2: 239-245, hal 240-241.

⁶ Sigit, Prasetyo. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI. (*JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*: 2017), 1(1), hal. 122.

pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.⁷

Pelajaran IPA pada hakekatnya adalah produk, proses, sikap, dan teknologi. Oleh karena itu pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah. Agar bisa mempelajari IPA secara inkuiri ilmiah, pembelajaran IPA harus didukung dengan pemanfaatan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPA guru harus mengelola media pembelajaran dengan baik, dengan kata lain ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran akan menentukan keberhasilan pembelajaran.⁸ Oleh karena itu media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru dalam membantu melaksanakan proses pembelajaran sehingga tujuan utama dari pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan multimedia interaktif cocok digunakan dalam pelajaran IPA, karena dengan menggunakan multimedia siswa dapat melihat, mendengar bahkan berinteraksi sehingga keterlibatan indera siswa dalam penggunaan multimedia pembelajaran interaktif lebih banyak dibandingkan dengan hanya menggunakan buku teks dan gambar saja. Penggunaan multimedia interaktif akan membuat siswa lebih tertarik mengikuti pelajaran, siswa akan tampak antusias dengan proses yang dilakukan secara mandiri melalui tampilan yang menarik secara interaktif.⁹

⁷ Jannah, I.N. Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. (*Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2020), 4(1), 54-59, hal. 55.

⁸ Portanata, L., Lisa, Y., & Awang, I. S. Analisis pemanfaatan media pembelajaran IPA SD. (*JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*: 2017), 3(1), 337-348, hal. 399.

⁹ Jannah, Efektivitas Penggunaan Multimedia, hal. 56.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru kelas IV di MI Plus Al-Azhar mengenai penggunaan media pembelajaran, di kelas IV guru menggunakan media pembelajaran untuk membantu menjelaskan materi kepada siswa, namun implementasi pemanfaatan teknologi untuk dijadikan sebagai media pembelajaran masih rendah. Proses pembelajaran IPA di kelas masih berpusat kepada guru sehingga masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi dan ramai sendiri. Sehingga minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran juga rendah. Minat belajar siswa yang rendah akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Mata pelajaran IPA merupakan suatu ilmu yang bersifat objektif dan bersifat fakta, oleh karena itu multimedia interaktif sangatlah tepat jika digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi. Dengan begitu siswa akan lebih cepat memahami materi karena multimedia interaktif tidak hanya menampilkan teks materi saja melainkan dapat menampilkan video, audio, gambar dan quiz yang membuat siswa memiliki minat yang lebih dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dari beberapa permasalahan diatas penulis menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran merupakan komponen penting pada saat kegiatan belajar mengajar, dan perlunya menggunakan tambahan media pembelajaran lain yang dapat membantu siswa lebih mudah untuk memahami materi yang guru berikan sehingga diharapkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dikelas meningkat. Dengan minat belajar siswa

yang tinggi maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Multimedia interaktif yang digunakan penulis nantinya adalah dengan memanfaatkan *PowerPoint*. Penulis memilih *PowerPoint* untuk dimanfaatkan sebagai multimedia interaktif dikarenakan program yang terdapat pada *PowerPoint* sudah sangat familiar di dunia pendidikan, sehingga nantinya guru tidak akan kesulitan untuk menerapkannya. Multimedia interaktif dalam penelitian ini sebagai media tambahan dalam proses kegiatan belajar mengajar dan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Selain itu diharapkan dengan menggunakan multimedia interaktif *PowerPoint* maka akan sangat optimal untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif pula. Oleh sebab itu penulis mengangkat judul penelitian ini **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di MI Plus Al-Azhar Wlingi”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran dikelas masih berpusat kepada guru.
2. Pemanfaatan teknologi untuk dijadikan media pembelajaran masih belum berjalan secara optimal.
3. Materi Ilmu Pengetahuan Alam yang bersifat objektif dan fakta, sehingga memerlukan media pembelajaran yang tepat untuk mempermudah siswa memahami materi.
4. Minat siswa dalam mengikuti pelajaran IPA masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dihadapi maka peneliti perlu membatasi permasalahan. Peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Plus Al-Azhar Wlingi
2. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media yang interaktif dengan dibuat menggunakan perangkat lunak dan dapat diproyeksikan.
3. Minat belajar siswa yang diajar menggunakan multimedia interaktif.
4. Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan multimedia interaktif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI Plus Al-Azhar Wlingi?
2. Adakah pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI Plus Al-Azhar Wlingi?
3. Adakah pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI Plus Al-Azhar Wlingi?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menjawab perumusan masalah yang dikemukakan diatas. Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di MI Plus Al-Azhar Wlingi.
2. Untuk mengetahui Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di MI Plus Al-Azhar Wlingi.

3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di MI Plus Al-Azhar Wlingi.

F. Kegunaan Penelitian

Dalam suatu penelitian diharapkan mampu menghasilkan suatu yang bermanfaat. Adapun manfaat yang peneliti harapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi maupun sumber bagi penelitian yang lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah Plus Al-Azhar Wlingi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah

Diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan penggunaan multimedia interaktif di dalam kegiatan pembelajaran.

- b. Bagi Guru

Dapat memberikan informasi kepada guru mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan guru-guru lain mengenai media pembelajaran serta meningkatkan mutu pendidikan dalam bidang IPA di MI/SD.

d. Bagi Penulis

Dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan peneliti dalam bidang teknologi pendidikan, menambah wawasan mengenai teknologi pendidikan di MI/SD dan pengalaman langsung dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu fenomena dan atau pertanyaan peneliti yang dirumuskan setelah mengkaji suatu teori. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis untuk minat belajar

Ha : Ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI Plus Al-Azhar Wlingi.

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI Plus Al-Azhar Wlingi.

2. Hipotesis untuk hasil belajar

Ha : Ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI Plus Al-Azhar Wlingi.

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI Plus Al-Azhar Wlingi.

3. Hipotesis untuk minat dan hasil belajar

Ha : Ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI Plus Al-Azhar Wlingi.

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI Plus Al-Azhar Wlingi.

H. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi salah penafsiran, maka diperlukan penegasan istilah yang ada pada judul penelitian ini sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan gabungan gambar, video, animasi, dan suara dalam satu perangkat lunak (*software*) yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung.

Multimedia interaktif dapat menyajikan konsep dengan tampilan yang menarik akibat gabungan antara gambar, animasi, bahkan suara yang menarik.¹⁰ Menurut Gayeski multimedia diartikan sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan sebagainya. Sedangkan Oblinger mendefinisikan multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio dan video dengan ciri-ciri interaktivitas komputer untuk menghasilkan satu presentasi menarik. Munir dan Halimah mendefinisikan multimedia sebagai keterpaduan diantara berbagai media teks, gambar, video dan animasi dalam satu media digital yang mempunyai kemampuan untuk interaktif, umpan balik dan informasi diperoleh dengan cara yang non linier.¹¹

b. Minat Belajar

Minat belajar adalah perasaan senang, suka dan perhatian terhadap usaha untuk mendapat ilmu pengetahuan. Berdasarkan bahasa (*Etimologi*) minat belajar adalah usaha dan kemauan untuk mempelajari (*Learning*) dan mencari sesuatu. Secara tertimologi, minat adalah keinginan, kesukaan dan kemauan terhadap suatu hal.

¹⁰ Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. (*Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*: 2019), 2(3), 224-229, hal. 225.

¹¹ Munir, Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan, 2012, hal. 3.

Menurut Sardiman minat merupakan suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri kebutuhannya sendiri.¹² Menurut Sadirman minat timbul tidak secara tiba-tiba/spontan melainkan timbul dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Dengan demikian minat belajar dapat diartikan sebagai keinginan atau kebutuhan yang timbul dari partisipasi dan pengalaman belajar seseorang yang diciptakan oleh rasa aman dalam proses belajar mengajar sehingga hasil belajar dikuasai sepenuhnya oleh siswa, dan guru harus bisa menciptakan kondisi agar siswa selalu butuh dan ingin terus belajar.¹³

c. Hasil Belajar

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya. Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut dengan berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang

¹² Astuti, S. P. Pengaruh kemampuan awal dan minat belajar terhadap prestasi belajar fisika. (Formatif: *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*: 2015), 5(1), hal. 71.

¹³ Fimansyah, D. *Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika*. (Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA): 2015), 3(1), hal. 38.

dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas.¹⁴ Sedangkan menurut Hamalik hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. Dari pengertian hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat adanya proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat dilaporkan dalam bentuk nilai atau angka.¹⁵

2. Penegasan Operasional

Secara operasional, peneliti akan meneliti tentang pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, yang mana peneliti akan menguji ada tidaknya pengaruh multimedia interaktif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

- a. Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya terdapat beberapa media, seperti gambar, video, suara, teks, dll. Dalam pembelajaran ini guru menumbuhkan minat belajar siswa, menggunakan multimedia interaktif yang sudah guru siapkan dan dapat diproyeksikan didepan kelas untuk menyampaikan materi pembelajaran. Untuk melihat pengaruh dari penggunaan

¹⁴ Nurrita, T. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. (MISYKAT: *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*: 2018), 3(1), 171-210, hal. 172.

¹⁵ Yanto, A. Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. (*Jurnal Cakrawala Pendas*: 2015), 1(1), hal. 57.

multimedia interaktif, guru memberikan angket dan tes berupa *posttest* untuk mengetahui hasil yang diperoleh siswa.

- b. Minat belajar adalah keadaan dimana siswa memiliki kemauan dan keinginan yang besar untuk mengetahui suatu hal dan perhatian yang lebih terhadap kegiatan belajar tanpa adanya paksaan apapun. Untuk mengetahui seberapa tinggi minat belajar siswa dapat diketahui dari tes objektif yang berupa angket dari peneliti.
- c. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Dengan hasil belajar siswa dapat mengetahui, memahami, serta mengaplikasikan pengetahuan yang telah diterima. Hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan instrumen tes yaitu berupa *posttes*. Sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh penggunaan multimedia interaktif.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dibuat untuk mempermudah penulisan penelitian di lapangan, sehingga akan mendapatkan hasil akhir yang utuh dan sistematis dan menjadi bagian yang terkait satu sama lain dan saling melengkapi. Sistem penelitian yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian ini terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran dan halaman abstrak.

2. Bagian Inti

Bagian ini terdiri dari lima bab dan masing-masing bab berisikan sub bab, antara lain:

- a. Bab I Pendahuluan: latar belakang masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan .
- b. Bab II Landasan Teori: multimedia interaktif , mata pelajaran IPA, minat belajar, hasil belajar, penelitian terdahulu dan kerangka berfikir.
- c. Bab III Metode Penelitian: rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
- d. Bab IV Hasil Penelitian: pada bab ini memaparkan hasil penelitian yang membahas pengaruh multimedia interaktif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

- e. Bab V Pembahasan: bab ini berisikan tentang pembahasan paparan hasil penelitian.
- f. Bab VI Penutup: pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir dari skripsi memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup peneliti.