

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang Masalah**

Klasifikasi makhluk hidup ialah materi dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Klasifikasi makhluk hidup ialah mengelompokkan makhluk hidup dari ciri-ciri yang dimilikinya. Pada materi klasifikasi makhluk hidup cenderung bersifat hafalan, analisis gambar dan video. Hafalan tersebut tidaklah menghafal dari semua aspek materi, tetapi dapat paham dengan konsep-konsep materi. Dalam aspek materi klasifikasi makhluk hidup berhubungan dengan konsep fakta-fakta ilmiah dan berpusat kepada makhluk hidup, alam sekitar. Materi klasifikasi makhluk hidup sangat diperlukan oleh semua aspek kehidupan dan menjadi daya tarik bagi peserta didik untuk mempelajarinya lebih lanjut.<sup>2</sup>

Setiap individu atau peserta didik memiliki kesulitan dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada minat belajar dan hasil belajar yang buruk. Peserta didik menganggap pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup hanya hafalan, dalam kegiatan proses belajar di kelas siswa hanya mencatat serta mendengarkan pembahasan materi dari pendidik atau pembelajaran cenderung berpusat hanya kepada pendidik.

Materi klasifikasi makhluk hidup termasuk materi yang sulit dipelajari dan dipahami, karena mempelajari tentang ciri-ciri makhluk hidup, tingkatan klasifikasi dari tertinggi hingga terendah, tata cara pemberian nama ilmiah,

---

<sup>2</sup> Nurul Azizah dan Heffi Alberida, "Seperti Apa Permasalahan Pembelajaran Biologi Pada Siswa SMA?," *Journal for Lesson and Learning Studies* Vol 4, No. 3 (2021), hal 389.

pengklasifikasian sistem lima kingdom. Hal tersebut menjadi salah satu penyebab kesulitan dalam mempelajarinya. Kesulitan yang lain pada materi tersebut adalah ciri-ciri hewan dan tumbuhan yang hampir sama, membedakan morfologi dan fisiologi hewan maupun tumbuhan, dan sulit untuk membedakan suatu makhluk hidup yang tergolong dalam lima kingdom.

Dalam kesulitan belajar siswa, terdapat faktor internal atau dalam dan faktor eksternal atau luar. Pada faktor internal ada dalam diri siswa sulit untuk menerima materi, perasaan hati atau emosi siswa dalam mengikuti proses belajar. Sementara itu, pada faktor eksternal dari luar diri siswa yaitu sikap dan keadaan lingkungan keluarga, masyarakat sekitarnya yang kurang mendukung peserta didik untuk belajar dengan giat.<sup>3</sup> Pembelajaran IPA harus mampu meningkatkan dan menyeimbangkan kemampuan fisik (*hard skill*) dan kemampuan mental (*soft skill*), sehingga tidak hanya sekedar hafalan nama-nama ilmiah atau hafalan materi lainnya.

Berdasarkan observasi peneliti, pada saat kegiatan pembelajaran IPA pada materi klasifikasi makhluk hidup, peserta didik memiliki kesulitan karena keterbatasan dari media yang digunakan untuk belajar. Pada saat mengajar pendidik hanya menggunakan media belajar buku paket IPA dan berbantuan papan tulis, contoh gambar sangat terbatas. Pendidik mengajar masih menggunakan metode konvensional atau ceramah. Sedangkan pada materi tersebut harus memberikan contoh-contoh tumbuhan dan hewan melalui gambar-gambar, video, dan observasi secara langsung sehingga peserta didik dapat mengetahui dan membedakan karakteristiknya. Pada materi tersebut peserta didik

---

<sup>3</sup> Erni Suryani, "Identifikasi Kesulitan Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kota BIMA Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup" Vol. 2, No. 1 (2021), hal 24.

diberikan materi sesuai dengan kehidupan nyata, sehingga peserta didik dapat belajar dan berpikir analisis, mencoba untuk memecahkan soal-soal dengan sendiri dan mudah untuk diingat.<sup>4</sup>

Berdasarkan observasi dan wawancara oleh peneliti, rasa ingin tahu peserta didik terhadap pembelajaran klasifikasi makhluk hidup masih tergolong rendah, dilihat dari proses belajar mengajar secara langsung. Terdapat peserta didik yang tidak bersemangat ketika diberikan latihan soal-soal. Kesempatan untuk bertanya juga tidak banyak dimanfaatkan oleh peserta didik, ada satu sampai dua siswa, bahkan satu pun tidak ada. Karena proses belajar yang tidak efektif maka hasil belajar juga rendah.

Dalam perencanaan proses belajar dan tujuan belajar dikatakan berhasil jika hasil belajar peserta didik yang semakin meningkat. Hal tersebut sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran. Pendidik harus meningkatkan kualitas media pembelajarannya karena dapat mencegah jika peserta didik merasa bosan. Jika siswa kurang tertarik, maka tujuan pembelajaran tidak akan berhasil, karena berdampak negatif pada hasil atau nilai akhir.

Pendidik berperan penting untuk menimbulkan rasa minat belajar kepada peserta didik. Minat ialah sesuatu yang penting ketika seseorang akan melakukan suatu kegiatan. Unsur dari minat yaitu mengandung perasaan seperti kesenangan dan kecenderungan hati setiap orang ketika akan melakukan sesuatu, sehingga jika seseorang memiliki minat maka akan berusaha untuk mencapai tujuannya. Peserta didik harus memiliki minat belajar guna untuk mencapai tujuan

---

<sup>4</sup> Cici Ilma Arjanah & Diah Sudiarti, "Peningkatan Prestasi Siswa Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Menggunakan Video Animasi Dengan Model Discovery Learning, *Educazione*, Vol 6, no. 1 (2018), hal 17.

pembelajaran. Minat belajar merupakan penggerak dari setiap seseorang guna meningkatkan dan menyempurnakan kegiatan belajar bagi siswa untuk menambah lebih banyak pengetahuan, wawasan, serta keterampilan.<sup>5</sup>

Peserta didik membutuhkan motivasi atau dorongan agar semangat untuk belajar. Seorang pendidik perlu memotivasi diri peserta didik guna meningkatkan motivasi dan minat belajar dari peserta didik, karena motivasi merupakan dorongan internal untuk membangkitkan perilaku seseorang menuju tujuan yang lebih spesifik. Biasanya munculnya motivasi disebabkan kekurangan akan sesuatu yang ingin dicapai, sehingga seseorang termotivasi untuk memenuhi kebutuhannya. Pendidik wajib memberikan dorongan motivasi berupa semangat, kegigihan perilaku dan arah.<sup>6</sup>

Kegiatan pembelajaran dengan kurikulum 2013 pada konsep pembelajaran IPA peserta didik diberikan pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kompetensi, dengan tujuan untuk paham lingkungan sekitar. Pembelajaran IPA hendaknya menggunakan *saintific skills* (keterampilan sains, berpikir kritis dan kreatif, serta sikap ilmiah). Pendekatan saintifik atau 5M (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan).<sup>7</sup>

Proses pembelajaran menggunakan saintifik 5M dapat digunakan dengan menyeluruh dalam proses pembelajaran. Saintifik 5M dirancang untuk siswa agar aktif serta positif dalam kegiatan pembelajarannya. Hal tersebut sesuai dengan

---

<sup>5</sup> Andi Achru, "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran," *Jurnal Idaarah*, Vol 3, No. 2 (2019), hal 208.

<sup>6</sup> Harlinda Syofyan, "Analisis Gaya Belajar Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar IPA" Vol 3, No. 2 (2018), hal 6.

<sup>7</sup> Sonya Rosida, "Tantangan Guru Dalam Pembelajaran IPA Dengan Pendekatan Saintifik", Vol 9, No. 2 (2021), hal 259.

tujuan pada Kurikulum 2013 atau K13 menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Pendekatan saintifik (5M) dalam proses belajar, yaitu 1) mengamati, guru mendorong siswa untuk mengamati contoh-contoh, mendengarkan, membaca, dan menyimak. Pada kegiatan mengamati, siswa akan merasa dirinya tertantang dengan mencari tahu materi yang akan diajarkan oleh guru. 2) menanya, siswa merumuskan pertanyaan berdasarkan materi yang diajarkan atau bertanya tentang apa yang telah diamati. 3) mengumpulkan informasi, guru akan meminta siswa mengumpulkan informasi dari berbagai referensi, melakukan dan mengamati percobaan, serta mempelajari materi yang diajarkan. 4) mengasosiasi, siswa diberikan pancingan untuk mengerjakan atau menjawab soal-soal agar mengaitkan pengetahuan yang telah dimiliki. Kegiatan mengasosiasi ini sangat penting karena mampu mengasah otak siswa, mengolah informasi yang didapatkan dalam pembelajarannya. 5) mengkomunikasikan, siswa telah melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar lisan dan tertulis, serta siswa mampu menyimpulkan apa yang telah dikerjakan atau dicapai dalam proses belajar mengajar.<sup>8</sup>

Pendidikan di Indonesia harus berperan positif dalam era globalisasi, dengan cara pendidik menggunakan media pembelajaran dikelas yang menarik. Memanfaatkan sebuah program dan dapat membuat media pembelajaran yang interaktif. Program aplikasi tersebut salah satunya adalah *Microsoft Power Point* dan *Quizizz*.

Dari keterbatasan media yang digunakan oleh pendidik. Maka untuk menanggulangi permasalahan yang ada harus menciptakan sebuah inovasi dengan

---

<sup>8</sup> Putri Hendria Maulina, dkk., "5M (Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar, Dan Mengkomunikasikan)," *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, Vol. 5, no. 2 (2018), hal 133–38.

menggunakan media pembelajaran yang menarik. Peneliti menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* dan *Quizizz* untuk kelas VII pada mata pelajaran IPA khususnya materi klasifikasi makhluk hidup.

*Microsoft Power Point* adalah aplikasi media pembelajaran untuk presentasi atau menjelaskan suatu materi dengan desain yang menarik, untuk menampilkan layar dengan bantuan LCD Proyektor. Sedangkan *Quizizz* adalah aplikasi media pembelajaran berbasis web atau dalam bentuk link digunakan untuk kegiatan evaluasi dikelas disertai dengan latihan-latihan soal pilihan ganda, dengan fitur seperti *game online*. Terdapat musik dan gambar kartun, sehingga dapat memberikan tantangan tersendiri bagi peserta didik.<sup>9</sup>

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh peneliti di SMPN 1 Sumbergempol bahwa kondisi kegiatan belajar mengajar tatap muka belum efektif, waktu untuk mengajar tatap muka sangat terbatas satu hari hanya tiga jam pelajaran. Banyak siswa yang kurang antusias selama mengikuti kegiatan belajar dengan tatap muka, dikarenakan terlalu lama mengikuti pembelajaran online atau daring. Dari berbagai peserta didik yang peneliti amati, terdapat peserta didik tidak memperhatikan, bahkan rasa peduli yang rendah dengan pendidiknya, terdapat peserta didik yang sama sekali tidak aktif, serta minat belajar pada peserta didik juga tergolong rendah.

Siswa yang berminat dalam belajar akan bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran. Hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar. Nilai hasil dari suatu proses pembelajaran disebut dengan hasil belajar. Nilai atau hasil diberikan

---

<sup>9</sup> Atika Qutrotun, *Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Di MTS Nurul Huda Sedati Sidoarjo* (Surabaya: Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2020) Hal, 7.

kepada peserta didik berupa penilaian pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), keterampilan (psikomotorik) yang biasanya ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik. Media pembelajaran sangat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Pendidik wajib memanfaatkan media belajar yang menarik pada proses belajar, sehingga pesan yang disampaikan jelas, selain itu pendidik berperan dalam memotivasi peserta didik, karena motivasi juga akan menimbulkan rasa minat.<sup>10</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu diteliti bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan program aplikasi *PowerPoint* (PPT) dan *Quizizz* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik dalam materi klasifikasi makhluk hidup. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pendidik sebelum memulai kegiatan pembelajaran akan memberikan soal *Pre-Test*, kemudian menjelaskan materi dengan bantuan media *PowerPoint* (PPT) yang menggunakan saintifik (5M), meliputi (1) mengamati, (2) menanya, (3) mengumpulkan informasi, (4) mengasosiasi, (5) mengkomunikasikan. Setelah kegiatan pembelajaran, pendidik memberikan link web *Quizizz* untuk *Post-Test* atau evaluasi mengenai materi klasifikasi makhluk hidup. Tujuan dari evaluasi ini untuk mengukur pemahaman peserta didik dalam mengikuti proses belajar. Maka dari itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media PPT dan *Quizizz* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol”**.

---

<sup>10</sup> Teni Nurrita, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Misykat* 03, no. 01 (2018): 174–75.

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka pada penelitian ini masalah yang diidentifikasi ialah sebagai berikut:

### **1. Identifikasi Masalah**

- a. Terdapat media belajar yang kurang efektif dan kurang efisien, maka peserta didik merasa jenuh.
- b. Dalam berlangsungnya proses pembelajaran, terdapat peserta didik yang tidak aktif mengikuti proses tersebut.
- c. Terdapat siswa yang tidak peduli dan tidak tertarik untuk belajar, maka minat belajar dan hasil belajar tergolong rendah.

### **2. Batasan Masalah**

Pada identifikasi masalah di atas, peneliti akan membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut:

- a. Mata pelajaran yang digunakan adalah pelajaran IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam khususnya pada materi klasifikasi makhluk hidup di SMPN 1 Sumbergempol.
- b. Pembelajaran dilakukan dengan media *PowerPoint* (PPT) dan *Quizizz*.
- c. Subjek penelitian dibatasi pada peserta didik di kelas VII SMPN 1 Sumbergempol.

## **C. Rumusan Masalah**

Dari uraian di atas, peneliti merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media PPT dan *Quizizz* terhadap minat belajar peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media PPT dan *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media PPT dan *Quizizz* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media PPT dan *Quizizz* terhadap minat belajar peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan media PPT dan *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan media PPT dan *Quizizz* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol.

### **E. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan di atas, maka hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Penggunaan media PPT dan *Quizizz* memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol.
2. Penggunaan media PPT dan *Quizizz* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol.
3. Penggunaan media PPT dan *Quizizz* memiliki pengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol.

### **F. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, diharapkan dapat bermanfaat dan mempunyai kegunaan sebagai berikut:

#### **1. Kegunaan Teoritis**

Dari hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pendidikan dan mampu memberikan gambaran serta wawasan yang luas terkait dengan penelitian tersebut.

#### **2. Kegunaan Praktis**

Kegunaan praktis ialah teori yang berfungsi untuk diterapkan dalam aktivitas yang sesungguhnya.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Iwan Aprianto, dkk., "*Manajemen Public Relations Analisis Citra*", (Klaten: Anggota IKAPI, 2021, hal 38.

- a. Bagi kepala sekolah, hasil dari penelitian ini diharapkan untuk bahan masukan guna meningkatkan kualitas pendidikan dan mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik.
- b. Bagi pendidik, hasil dari penelitian ini diharapkan untuk masukan pada kegiatan pembelajaran yang ada di kelas. Seperti penggunaan pada media PPT dan *Quizizz* ini ialah media yang menarik, sehingga peserta didik dapat termotivasi, serta mampu meningkatkan minat dan hasil belajar dari peserta didik.
- c. Bagi Peserta didik, hasil dari penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman materi saat kegiatan pembelajaran.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan, serta untuk masukan dalam penelitian yang lebih lanjut tentang penggunaan media PPT dan *Quizizz* pada kegiatan pembelajaran.

## **G. Penegasan Istilah**

Teori dalam penegasan istilah ada dua yaitu definisi konseptual dan definisi operasional. Adapun dua definisi tersebut sebagai berikut:

### **1. Penegasan Konseptual**

- a. Media *PowerPoint* (PPT)

*PowerPoint* (PPT) adalah sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik guna menyampaikan materi pembelajaran. *PowerPoint* termasuk dalam bagian *Microsoft Office*. *PowerPoint* ialah program aplikasi yang terdapat slide show biasanya digunakan untuk mempresentasikan

konsep-konsep kepada orang lain.<sup>12</sup> Aplikasi ini mempunyai fitur-fitur yang banyak dan menarik seperti gambar, pengolah teks, audio, animasi, efek dan lain-lain, maka dari itu dapat menarik perhatian peserta didik.

b. Media *Quizizz*

*Quizizz* termasuk dalam aplikasi permainan pendidikan yang mempunyai sifat fleksibel dan naratif. Selain itu, bisa digunakan untuk media evaluasi pembelajaran. Motivasi belajar peserta didik dapat terdorong dengan adanya aplikasi *games Quizizz* dan mampu meningkatkan hasil belajar. Permainan ini dilengkapi fitur-fitur yang menarik seperti dalam *games* atau permainan.<sup>13</sup>

c. Minat Belajar

Minat belajar merupakan kecenderungan setiap individu yang mempunyai rasa senang terhadap belajar tidak ada rasa paksaan, maka dari itu menyebabkan perubahan keterampilan, pengetahuan, serta tingkah laku.<sup>14</sup> Jika peserta didik mendapatkan hasil belajar yang baik, maka minat belajar sudah terbentuk dan merasa senang jika mengikuti proses pembelajaran.

d. Hasil Belajar

Belajar ialah kegiatan yang dilakukan setiap individu dalam mengikuti kegiatan pendidikan. Individu yang telah mengikuti kegiatan pembelajaran, maka akan diukur tingkat pemahamannya dan mendapatkan nilai hasil

---

<sup>12</sup> Dede Misbahudin, dkk., "Penggunaan PowerPoint Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?," *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, Vol 3, No. 1 (2018), hal 44.

<sup>13</sup> Unik Hanifah Salsabila, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Peserta Didik SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan*, Vol. 4, No. 2 (2020), hal 170.

<sup>14</sup> Effiyati Prihatini, "Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA," *Jurnal Formatif*, Vol 7, No. 2 (2018), hal 173.

belajar.<sup>15</sup> Belajar dapat memperluas wawasan, pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku maka dapat mempengaruhi hasil belajar yang memuaskan.

e. Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

Materi yang membahas mengenai pengklasifikasian makhluk hidup. Pengklasifikasian atau pengelompokkan tersebut menjadi golongan-golongan. Jadi, klasifikasi makhluk hidup yaitu cara mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan kesamaan ciri-ciri yang dimiliki. Membahas mengenai ciri-ciri makhluk hidup, tujuan dan manfaat klasifikasi, tata nama ilmiah, dan sistem klasifikasi lima kingdom.<sup>16</sup>

## 2. Penegasan Operasional

a. Media *PowerPoint*

Aplikasi teknologi yang berbasis multimedia dan mempunyai banyak fitur serta tampilan menarik, seperti *custom animation*, gambar, video, audio, dan banyak pilihan desain. Aplikasi ini biasanya digunakan sebagai penyampaian suatu informasi atau digunakan sebagai media. Dalam dunia pendidikan, aplikasi tersebut digunakan sebagai media pembelajaran untuk presentasi atau menyampaikan materi dengan mudah, singkat, dan jelas.

b. Media *Quizizz*

*Quizizz* bisa diakses melalui web dan aplikasi. Web *quizizz* digunakan sebagai media evaluasi dalam proses belajar mengajar. Pendidik membagikan link *quizizz* kepada peserta didik, kemudian soal bisa dikerjakan sesuai ketentuan yang dibuat oleh pendidik bisa menggunakan *live quiz* atau

---

<sup>15</sup> Teni Nurrita, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Misykat*, Vol 3, No. 1, (2018), hal 175.

<sup>16</sup> Ramlawati, dkk., *Mata Pelajaran IPA Klasifikasi Makhluk Hidup*, (Kemendikbud: Direktorat Jenderal Pendidik dan Tenaga Kependidikan, 2017), hal 2.

*homework*. *Quizizz* memiliki banyak fitur yang dapat menarik minat peserta didik. Fitur tersebut ada timer, peringkat akan muncul, desain warna-warni, meme atau gambar lucu muncul setelah setiap peserta didik memilih jawaban, musik yang menarik.

c. Minat Belajar

Minat ialah kecenderungan setiap individu untuk melakukan sesuatu aktivitas. Dalam dunia Pendidikan, setiap peserta didik memiliki minat dalam proses belajar. Minat tersebut dipengaruhi oleh faktor dalam dan faktor luar. Minat dalam proses belajar sangat mempengaruhi hasil belajar yang meningkat. Terutama pada media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah hasil dari pengukuran yang telah dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar. Tujuannya untuk mengetahui pengetahuan kognitif peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh pendidik.

e. Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

Klasifikasi makhluk hidup ialah pengelompokan makhluk hidup dengan ciri yang dimilikinya. Peserta didik jika mempelajari materi ini dapat lebih mudah untuk mengenal dan mempelajari keanekaragaman makhluk hidup.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan adalah urutan dan kerangka berfikir dalam penulisan skripsi. Pada penelitian ini, peneliti mengelompokkan kajian penelitian

hingga menjadi tiga bab, masing-masing bab memiliki susunan pembahasan sesuai dengan penelitian kuantitatif yaitu sebagai berikut:

### **1. Bagian Awal**

Pada halaman pertama adalah halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian, moto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

### **2. Bagian Isi/ Utama**

Bagian isi terdiri dari beberapa bab ialah sebagai berikut:

- a. BAB I Pendahuluan**, terdiri dari Latar Belakang Masalah berisi fenomena atau terkait dengan judul penelitian, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Hipotesis, Kegunaan Penelitian, Penegasan Istilah, Sistematika Pembahasan.
- b. BAB II Landasan Teori**, yang terdiri dari Landasan Teori, Penelitian Terdahulu, Kerangka Berpikir.
- c. BAB III Metode Penelitian**, yang terdiri dari Rancangan Penelitian, Variabel Penelitian, Populasi, Sampel dan Teknik Sampling, Kisi-Kisi Instrumen, Instrumen Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data.
- d. BAB IV Hasil Penelitian**, yang menjelaskan tentang deskripsi data dan pengujian hipotesis.
- e. BAB V Pembahasan**, yang menjelaskan tentang pembahasan dari bab sebelumnya atau dari hasil penelitian.
- f. BAB VI Penutup**, yang isinya mengenai kesimpulan dari semua hasil penelitian dan saran penelitian.

### **3. Bagian Akhir**

Pada halaman akhir terdiri dari daftar rujukan atau daftar pustaka yang berhubungan dengan judul dan beberapa lampiran-lampiran, seperti surat izin penelitian, surat selesai bimbingan skripsi, daftar riwayat hidup, dan lain-lain.