**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran di memiliki peranan penting dalam membelajarkan siswa tentang alam semesta. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 37 ayat 1 dijelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ada pada pendidikan dasar dan menengah.

Mata pelajaran IPA merupakan bekal siswa untuk dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep dasar peristiwa-peristiwa alam di sekitarnya, sehingga siswa dapat memahami bahwa setiap kejadian yang berhubungan dengan alam yang ada di lingkungan mereka tidaklah terjadi begitu saja, namun ada proses-proses yang terlebih dahulu terjadi.

Berdasarkan standar isi (BSNP:2006) tentang pembelajaranIPA bahwa pembelajaran IPA pada tingkat sekolah dasar dimaksudkan agar siswa dapat menumbuhkan rasa keingintahuan dan daya berpikir kritis mereka terhadap suatu masalah. Dalam mata pelajaran IPA siswa tidak semata-mata diajarkan untuk mengerti bahkan memahami konsep IPA itu sendiri akan tetapi dalam pembelajaran siswa diharapkan untuk menumbuhkan sikap ilmiah. Dan juga, siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam memelihara lingkungan alam sekitar mereka. Akan tetapi, tujuan tersebut di atas tidak akan tercapai oleh siswa ketika guru kurang mampu menyampaikan materi ajar dengan baik. Hal ini berarti bahwa guru mempunyai peranan yang sangat penting terhadap tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dalam proses belajar mengajar, peranan guru sangat penting. Menurut UU RI No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, melatih dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”.Berdasarkan rumusan Undang-undang di atas, dapat dilihat bahwa guru memilki peran yang sangat penting untuk mendidik ataupun membimbing siswa untuk memahami materi pembelajaran.

Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sebaiknya menciptakan kondisi atau situasi yang menyenangkan sehingga membuat siswa dapat bersemangat menerima pelajaran dan memudahkan penyampaian materi pelajaran. Salah satu usaha guru dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan adalah penggunan media pembelajaran secara optimal.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Hamalik ( Arsyad, 2014 : 19 ) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologi terhadap siswa.

Untuk itu, guru harus lebih memperhatikan media apa yang akan digunakannya dalam pembelajaran. Guru juga perlu mengkombinasikan berbagai jenis media dalam satu pembelajaran. Guru bisa menggabungkan media berbasis audio, visual, maupun media berbasis kinestetik untuk menyampaikan materi pembelajaran agar pesan bisa diserap dengan baik oleh semua peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu masalah yang sering kali terjadi di sekolah termasuk pada mata pelajaran IPA. Dalam proses pembelajaran, penggunaan multimedia seringkali luput dari perhatian guru. Sehingga siswa kurang berminat untuk mengikuti mata pelajaran bahkan mneyelesaikan tugas latihan dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

IPA merupakan pembelajaran yang di dalamnya membahas tentang fenomena-fenomena yang biasa terjadi di alam sekitar. Dalam proses pembelajaran IPA diharapkan bahwa nantinya semua peserta didik dapat memperoleh sikap ilmiah sehingga mereka tidak hanya menerima setiap informasi yang berkaitan dengan gejala-gejala alam begitu saja tanpa ada pembuktian akan tetapi melakukan pengamatan-pengamatan untuk memperoleh jawaban yang benar akan hal tersebut.

Menurut Sutanto (2013) bahwa permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran IPA adalah motivasi dan minat siswa terhadap materi pelajaran yang rendah, sehingga membuat siswa tidak aktif dalam pembelajaran, yang pada akhirnya menyebabkan hasil belajarnya tidak tercapai secara maksimal.Untuk itu, dalam proses pembelajaran perlu sebuah penanganan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil tes awal atau pretest yang dilaksanakan sebelum pemberian treatment yakni dengan menggunakan angket minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA diperoleh data yakni dari 24 siswa, rata-rata siswa yang senang dengan mata pelajaran IPA sebanyak 20 orang, kemudian yang memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran IPA sebanyak 18 orang, dan yang memiliki perhatian terhadap mata pelajaran IPA sebanyak 18 dari 24 siswa. Hasil perhitungan rerata masing-masing aspek tersebut tersebut kemudian diolah lagi untuk memperoleh rata-rata siswa yang memiliki minat secara umum terhadap mata pelajaran IPA, dan diperoleh bahwa sebanyak 19 siswa dinyatakan memiliki minat terhadap mata pelajaran IPA sebelum diberi treatment berupa penggunaan multimedia.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi data *pretest* yang dapat dilihat pada halaman 46 , dapat diketahui bahwa sebanyak 1 orang siswa berada pada rentang nilai 6-10 yang termasuk dalam ketegori rendah, selanjutnya 15 orang siswa termasuk dalam kategori sedang karena berada pada rentang nilai 11-15 dan 16-20. Kemudian 8 orang siswa berada pada rentang nilai 21-25 yang merupakan kategori tinggi. Dari hasil *pretest* ini, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA sebelum diterapkan multimedia tergolong dalam kategori sedang..

Penggunaan media dalam pembelajaran, terkhusus dalam pembelajaran IPA hendaknya menggunakan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa untuk belajar. Untuk itu, perlu sebuah solusi untuk membantu guru dalam mengatasi masalah tersebut. Pada era perkembangan teknologi yang begitu pesat seperti sekarang ini, ada berbagai alat maupun aplikasi yang dapat digunakan guru untuk media pembelajaran yang menarik dan variatif serta dapat mengakomodir tipe-tipe belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran IPA guru dapat melakukan rekayasa terhadap peristiwa-peristiwa alam dengan menggunakan aplikasi yang telah ada.

Multimedia kemudian muncul sebagai salah satu alternatif solusi bagi guru dalam menyediakan media pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik bagi peserta didik. Pembelajaran yang menggunakan multimedia dapat digunakan untuk menunjukkan bukti-bukti tentang kejadian alam yang telah dibuat sedemikian rupa baik berupa video,teks, maupun gambar yang telah digabungkan. Penggunaan multimedia memiliki bebarapa keunggulan yaitu dapat dilihat dan didengar secara berulang, dan dapat memberi stimulus secara stimultan terhadap berbagai indra, serta membantu kejelasan informasi dan memori. Visualisasi fenomena alam dapat memperjelas hasil pengamatan dan dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan pemahaman siswa. Multimedia itu sendiri menurut Ariani dan Harianto (2010) merupakan gabungan dari berbagai media (bahan cetak/teks, audio, video, slide) yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran diyakini mampu membantu peningkatan minat belajar siswa. Minat belajar siswa sangat bergantung kepada proses guru dalam menyampaikan pembelajaran, dan dengan minat pula siswa mampu mencapai hasil belajar yang memuaskan. Adanya minat, dapat membuat siswa menjadi tertarik dan perhatian terhadap pembelajaran sehingga dari minat tersebut, siswa ingin untuk mempelajari lebih dalam tentang materi mata pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu, minat dikatakan sebagai satu hal yang penting dalam membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Berkaitan dengan hal itu, maka upaya mengatasi permasalahan tersebut penulis mengkajinya melalui penelitian eksperimen dengan judul **“**Pengaruh Multimedia Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Inpres Tidung II.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : apakah ada pengaruh penggunaan multimedia terhadap minat belajar IPA siswa kelas V SD Inpres Tidung II Kota Makassar ?

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia terhadap minat belajar IPA pada siswa kelas V SD Inpres Tidung II

1. **Manfaat Penelitian**
2. Manfaat Teoritis
3. Bagi Akademik, sebagai acuan teoritis tentang pengaruh pengguanaan media audio visual interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa
4. Bagi Peneliti, Sebagai pengalaman yang bersifat ilmiah, dan sebagai referensi bagi peneliti lain.
5. Manfaat Praktis
6. Bagi Guru, Sebagai masukan tentang penggunaan media yang tepat dalam mengakomodasi gaya belajar siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.
7. Bagi Siswa, Sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
8. Bagi Kepala Sekolah, Sebagai upaya dalam pengambilan keputusan sekolah untuk peningkatam kualitas pembelajaran di kelas yang akan memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas sekolah.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Konsep Dasar Media Pembelajaran.**
3. **Pengertian Media dan Media Pembelajaran**

Robert Hanick, dkk (Wina Sanjaya, 2012 : 57) mendefinisikan “media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber *(source)* dan penerima *(receiver)* informasi.” Selanjutnya Sanjaya (2012 : 57) mengemukakan bahwa “media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut merupakan media mana kala digunakan untuk menyalurkan informasi yang akan disampaikan.”

Menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely (Musfiqon, 2012), pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. “Arti sempit”, bahwa media itu berwujud : grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Menurut “arti luas”, yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

Rusman (2012:140) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.” Sejalan dengan pernyataan tersebut, Musfiqon (2012:28) juga turut mendefinisikan media pembelajaran, ia mendefinisikan “media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagaian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal”. Selain itu adapula Gagne dalam Sanjaya (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat penulis simpulkan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, sedangkan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi maupun ilmu pengetahuan kepada siswa selama pembelajaran berlangsung.

1. **Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran**

Menurut Sanjaya (2012 :70), manfaat media pembelajaran, yaitu:

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
2. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu
3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Selain itu, Sanjaya juga menuliskan fungsi media pembelajaran. Menurut Sanjaya (2012: 72) media pembelelajaran memiliki fungsi, sebagai berikut :

1. Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
2. Fungsi motivasi. Dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan kreatif diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.
3. Fungsi kebermaknaan. Melalui penggunaan media, diharapkan pembelajaran tidak hanya sekedar penambahan informasi, tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisa atau bahkan mencipta.
4. Fungsi penyamaan persepsi. Dengan penggunaan media pembelajaran, diharapkandapat menyamakan persepsi setiap siswa.
5. Fungsi individualitas. Media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan pernyataan di atas mengenai manfaat dan fungsi media pembelajaran, maka dapat penulis simpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran adalah untuk lebih mendekatkan siswa dengan kondisi sebenarnya, dapat menumbuhkan minat atau motivasi belajar siswa, dan juga terjadi penyamaan persepsi antara guru dengan siswa ataupun siswa dengan siswa sehingga tidak timbul kesalahpahaman, serta untuk melayani kebutuhan setiap individu siswa yang berbeda-beda.

1. **Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran**

Memilih dan menggunakan media untuk digunakan dalam pembelajaran merupakan hal yang tidaklah mudah. Guru terlebih dahulu harus memperhatikan ataupun mempertimbangkan aspek dan juga prinsip-prinsip tertentu agar nantinya pemilihan dan penggunaan media lebih tepat.

Menurut Musfiqon (2012:116), ada tiga prinsip yang bisa dijadikan rujukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

1. Prinsip efektifitas dan efesiensi

Dalam memilih media pembelajaran seorang guru dituntut untuk membuat media yang mendukung dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran.

1. Prinsip relevansi

Guru dituntut untuk memilih media yang sesuai dengan tujuan, isi, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

1. Prinsip produktivitas

Guru juga dituntut untuk memilih media pembelajaran yang lebih produktif, karena semakin produktif media yang digunakan maka akan semakin cepat dan tepat tujuan pembelajaran teralisasikan.

Menurut Sanjaya (2012:74), guru harus memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran, sebagai berikut:

1. Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran.
2. Media yang akan digunakan guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran
4. Media pembelajarn harus sesuai dengan minta, kebutuhan, dan kondisi siswa.
5. Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efesiensi.
6. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Berdasarkan dua pernyatan di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran haruslah didasari atas prinsip efektifitas dan efesiensi, prinsip relevansi, dan prinsip produktivutas, sehingga nantinya dalam pemnelajaran tujuan dapat tercapai, begitupun dalam penggunaannya media pembelajaran harus memperhatikan minat, kebutuhan, ataupun kondisi dari siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

1. **Pembelajaran Berbasis Multimedia**
2. **Pembelajaran Multimedia**

Menurut Wina Sanjaya (2012:219) pembelajaran melalui multimedia adalah pembelajaran yang didesain menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film (video), dan lain sebagainya yang kesemuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya.

Menurut Rusman (2012:140) pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berekreasi, dan berkomunikasi.

Menurut Johnson dalam Musfiqon (2012:187) “pembelajaran berbasis multimedia memiliki karakteristik lebih sesuai dengan konteks materi yang dipelajari.”

Berdasarkan pandangan beberapa ahli di atas tentang definisi pembelajaran multimedia, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran multimedia merupakan pembelajaran yang menggunakan atau memanfaatkan berbagai bentuk media baik teks, audio, gambar, maupun video yang digabungkan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik.

1. **Manfaat dan karakteristik Multimedia pembelajaran**

 Menurut Aria dan Haryanto (2010:26) manfaat dari pembelajaran multimedia, yaitu:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron, dan sebagainya.
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan disekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain.
3. Menyajikan benda atau peritiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat atau lambat.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Adapun karakteristik multimedia pembelajaran menurut Ariana dan Haryanto (2010:27), yaitu:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interekatif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Berdasarkan pandangan ahli tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan multimedia guru akan sangat terbantu dengan beragam manfaat yang disediakan dan multimedia memiliki karakteristik yang unik dibandingkan dengan media-media lain.

1. **Peranan Multimedia dalam Pembelajaran dan Gaya Belajar Siswa**

Menurut *Dual Coding Theory* (Ariani dan Haryanto:2010), semua informasi diproses melalui dua channel yang independen, yaitu channel verbal seperti teks dan suara, dan cahnnel visual seperti diagram, animasi, dan gambar. Oleh karena itu, dengan pemilihan perpaduan media yang sesuai, maka hasil belajar dari siswa dapat ditingkatkan.Penggabungan dua channel yang dimaksudkan di atas merupakan dapat mengakomodir gaya belajar siswa yang beragam. Maka dari itu, dengan penggabungan dua channel tersebut diharapkan bahwa siswa dapat tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran di dala kelas. Guru pun akan terbantu dengan penggunaanya sehingga guru dapat membagi fokusnya dengan tugasnya yang lain.

1. **Kelebihan dan kekurangan pembelajaran berbasis Multimedia**

Menurut Musfiqon (2012) ada beberapa kelebihan pembelajaran berbasis multimedia, antara lain yaitu. Pertama, pembelajaran lebih efektif dan efisien karena guru tidak lagi menjadi pusat utama dalam pembelajaran sebab telah ada media yang dapat membantunya dalam menyampaikan pembelajaran. Kedua, lebih praktis, dan yang ketiga adalah materi lebih banyak diserap siswa karena sesuai modalitas belajarnya.Selain kelebihan-kelebihan yang telah diuraikan di atas, menurut Musfiqon (2012) terdapat kelemahan di dalam pembelajaran berbasis multimedia adalah yang pertama biaya lebih mahal, kedua guru belum terampil mengoperasionalkan multimedia, dan yang ketiga yakni ketersedian perangkatnya masih terbatas.Berdasarkan analisis kelebihan dan kekurangan tersebut di atas guru senantiasa dituntut untuk melakukan analisis kebutuhan serta mengembangkan multimedia agar dapat diterapkan dalam pembelaaran. Jika belum bisa menggunakan multimedia berbasis teknologi canggih, guru bisa mengembangkan multimedia sederhana byang tersedia di sekolah.

Berdasarkan pendapat ahli diatas tentang terdapat kelebihan dan kekurangan pembelajaran berbasis multimedia*,*jika dalam penerapannya dilaksanakan berdasarkan prinsip dan kriteria baik pemilihan maupun pengguanannya maka tujuan pembelajaran dapat tercapai, begitu pula sebaliknya ketika dalam penentuan maupun pemilihan multimedia yang akan digunakan tidak sesuai maka tujuan pembelajaran itu sendiri tidak akan tercapai.

1. **Minat Siswa**
2. **Konsep Minat**

Menurut Sukardi dalam Susanto (2012:57), minat dapat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu. Adapun menurut Sardiman (2007:77), minat adalah salah satu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri.

Menurut Sefriana (2013:28) mengungkapkan bahwa minat meruapakan ketertarikan akan sesuatu objekyang berasal dari hati, bukan karena paksaan dari orang lain. Lebih lanjut Bloom dalam Susanto (2012:59) mendefinisikan minat adalah apa yang disebutnya sebagai *subject-related affect,* yang di dalamnya termasuk minat dan sikap terhadap materi pelajaran.Timbulnya minat pada diri seseorang menurut Rosyidah dalam Susanto (2012:60) pada prinsipnya dapat dibedakan menajdi dua jenis yaitu : minat yang berasal dari pembawaan dan minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar. *Pertama,* minat yang berasal dari pembawaan, timbul dengan sendirnya dari setiap individu, hal ini biasanya dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah.

*Kedua,* minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar individu, timbul seiring dengan proses perkembanagan individu bersangkutan. Minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua, dan kebiasaan atau adat.

Menurut Susanto (2012:63) minat secara psikologis banyak dipengaruhi oleh perasaan senang dan tidak senang yang terbentuk pada setiap fase perkembangan fisik dan psikologis anak. Pada tahap tertentu, regulasi rasa senang dan tidak senang ini akan membentuk pola minat. Munculnya pola minat ketika sesuatu yang disenangi berubah menjadi tidak disenangi sebagai dampak dari perkembangan psikologis dan fisik seseorang.Keberhasilan pembelajaran menurut Hartono dalam Susanto (2012:67) bergantung pada minat peserta didik. Bahan pelajaran, pendekatan, ataupun metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan minat peserta didik menyebabkan hasil belajar tidak optimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditegaskan bahwa minat belajar siswa mempunyai peranan penting terhadap keberhasilan suatu pembelajaran dalam kelas, karena dengan minat belajar yang tinggi dari siswa maka tujuan pembelajaran dimungkinkan dapat tercapai.

1. **Indikator Minat Belajar**

Kelancaran suatu kegiatan belajar mengajar seorang guru harus berusaha meningkatkan minat siswa terhadap belajar. Dalam usaha meningkatkan minat belajar, tidak cukup hanya mengandalkan kesadaran dari siswa itu sendiri. Melainkan dari usaha seorang guru yang sungguh-sungguh memiliki keinginan yang kuat untuk meningkatkan minat belajar dengan tujuan mampu membantu siswa dalam belajar untuk mencapai hasil yang memuaskan. Karena apabila seorang siswa memiliki minat yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran maka hasil pembelajaran yang akan diperoleh akan lebih maksimal.

Menurut Harun (2009), ada beberapa indikator minat yang dapat dikenal atau dapat dilihat melalui proses belajar diantaranya dapat dilihat dari rasa senang, penuh perhatian, dan bersikap aktif. Siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi tentunya mempunyai perasaan senang ketika mengikuti proses pembelajaran, selalu memperhatikan setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan, dan aktif dalam pembelajaran. Aspek dan indikator minat belajar siswa yang akan diukur dalam penelitian ini meliputi:

1. Rasa senang

Didalamnya meliputi, siswa dapat memahami bahan belajar dengan rasa senang, siswa belajar tanpa adanya paksaan, siswa mempunyai keinginan untuk dapat mengakses sumber yang lebih banyak dan siswa mampu menyelesaikan tugas dengan rasa senang.

1. Ketertarikan

Didalamnya meliputi, siswa memiliki antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa tertarik untuk menyelesaikan soal-soal pelajaran, siswa antusias untuk mengulang pelajaran di rumah, siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

1. Perhatian

Didalamnya meliputi, siswa memiliki perhatian untuk tahu terhadap bahan pelajaran, siswa memperhatikan penjelasan dari guru selama proses pembelajaran, siswa mempunyai perhatian untuk menyelesaikan soal-soal pelajaran.

1. **Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**
2. **Pengertian IPA**

IPA merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam yang berasal dari kata *naturalscience*. *Natural* artinya berhubungan dengan alam,sedangkan *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi IPA secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan tentang alam atau yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi dialam.

Adapun pengertian IPA menurut Trianto, (2010: 136) bahwa:

IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.

Susanto (2012), juga mendefinisikan IPA ke dalam tiga bagian. Pertama, ilmu pengetahuan alam sebagai produk, yang berarti bahwa kumpulan hasil penenlitian yang telah ilmuwan temukan yang telah berbentuk produk. Kedua, ilmu pengetahuan sebagai proses, yaitu untuk menggali dan memahami pengetahuan tentang alam. Ketiga, ilmu pengetahuan alam sebagai sikap yaitu sikap ilmiah yang harus dimiliki oleh ilmuwan.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa alam. Pengetahuan yang diperoleh melalui proses-proses yang disebut metode ilmiah.

1. **Tujuan Pembelajaran IPA**

Pembelajaran sains di Sekolah Dasar dikenal dengan Mata Pelajaran IPA yang masih menyatu dan diajarkan secara terpadu, dalam artian belum diajarkan secara terpisah seperti biologi, fisika dan kimia. Adapun tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar menurut Badan Nasional Standar Pendidikan dalam Susanto (2012:171) adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaannya.
2. Mengembanhkan pengetahuan dan oemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
4. Mebembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
5. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
6. Memeroleh bekal pengetahuan, konsep, dan keteraampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut diatas maka dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPA mempunyai tujuan yang sesuai dengan cita-cita negara untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pembelajaran IPA yang berhubungan dengan alam dan sikap ilmiah.

1. **Kerangka Pikir**

Kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA adalah salah satu masalah yang terjadi pada siswa SD Inpres Tidung II. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil tes awal atau prestest berupa angket minat belajar yang dilakukan sebelum melaksanakan treatment yakni sebanyak 16 orang siswa masih berada pada rentang nilai 11-20 yang berada pada kategori sedang dari 24 orang siswa.

Pada pelaksanaan pembelajaran IPA di dalam kelas seringkali ditemukan bahwa siswa hanya diberikan informasi tanpa harus untuk memahami informasi yang diperoleh untuk menghubungkannya dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari. Metode pembelajaran yang digunakanpun masih hanya sekedar ceramah atau dengan kata lain hanya sekedar penyampaian materi dari guru ke siswa. Faktor lain yang sering ditemukan yaitu penggunaan media pembelajaran. Media yang biasa digunakan oleh guru dalam pembelajaran hanya sekadar buku teks pelajaran yang isinya sebagian besar hanya tulisan. Hal inilah yang membuat peserta didik tidak berminat untuk mengikuti pembelajaran IPA dalam kelas, karena kurangnya kebermaknaan dalam proses pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam IPA perlu proses pembelajaran yang dirasa bermakna bagi siswa,sehingga tumbuh kesadaran dan pemahaman bahwa setiap kejadian yang terjadi di alam semesta tidaklah terjadi begitu saja, melainkan karena ada proses-proses yang mendahuluinya. Maka dari itu perlu media pembelajaran yang tepat untuk menunjukkan proses-proses tersebut.

Multimedia kemudian muncul menjadi alternatif yang bisa digunakan guru dalam pembelajaran IPA untuk menunjukkan kepada siswa tentang peristiwa-persitiwa alam dan prosesnya, sehingga siswa tidak hanya sekedar mendengarkan informasi akan tetapi bisa memahami informasi yang disajikan. Pemanfaatan multimedia sangat membantu guru dalam pembelajaran, guru tidak lagi menjadi dominan dalam pembelajaran, karena dengan multimedia semuanya dapat tertampung baik audio maupun gambar sehingga guru hanya sekadar mengarahkan atau menjawab pertanyaan dari siswa setalah melihat video yang ditampilkan sehubungan dengan materi ajar, sehingga siswa-siswa menjadi aktif dalam kelas. Penggunaan multimedia juga bisa meningkatkan minat belajar siswa, karena siswa tidak lagi hanya sekedar mendengarkan penjelasan dari guru, akan tetapi siswa bisa menerima informasi dari sumber lain yang lebih menarik bagi dirinya.

Adapun alur kerangka pemikiran yang ditujukan untuk mengarahkan jalannya penelitian agar tidak menyimpang dari pokok-pokok permasalahan, maka kerangka pemikiran dilukiskan dalam sebuah gambar skema agar penelitian mempunyai gambaran yang jelas dalam melakukan penelitian.

Skema dari kerangka pikir ini dapat dilihat pada bagan 2.1 sebagai berikut:

**MULTIMEDIA**

Komponen dalam penggunaan multimedia :

1. *Hardware* : Laptop, *Projector*, *speaker*.
2. *Software*: Multimedia berupa media audio visual interaktif (*SmartEdu*).

**Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA**

Komponen dalam Minat belajar yaitu adanya :

1. perhatian
2. Ketertarikan
3. Kesenangan
4. **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang, kajian pustaka, maupun kerangka pikir, maka hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

Hipotesis nol (Ho) = Tidak terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan multimedia pada siswa kelas V SD Inpres Tidung II

Hipotesis alternatif (Ha) = terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan multimedia pada siswa kelas V SD Inpres Tidung II

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

* 1. **Pendekatan Dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.Penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang pada dasarnya menggunakan pendekatan deduktif-induktif. Pendekatan ini berangkat dari suatu kerangka teori, gagasan para ahli, ataupun pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya, kemudian dikembangkan menjadi permasalahan-permasalahan beserta pemecahan-pemecahannya yang diajukan untuk memperoleh pembenaran dalam bentuk dukungan data empiris di lapangan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam peneilitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Peneliti menggunakan desain ini untuk memperoleh signifikansi hubungan antara variabel yang diteliti yaitu signifikansi perbedaan antara minat belajar siswa sebelum penggunaan media multimedia dalam pembelajaran dengan setelah menggunakan penggunaan media audio visual interaktif dalam pembelajaran.

* 1. **Variabel Dan Desain Penelitian**

**Variabel Penelitian**

Variabel adalah objek penelitian yang bervariasi. Menurut Sugiyono (2012), variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang memiliki variasi serta dapat diukur yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

* 1. Variabel Bebas

Variabel bebas (*independent variabel*) adalah variabel yang menjadi sebab atau mempengaruhi timbulnya atau berubahnya variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah penggunaan multimedia yang kemudian dalam penelitian ini diberi simbol sebagai X.

* 1. Variabel Terikat

Variabel terikat (*dependent variabel*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah minat belajar siswa, yang selanjutnya diberi simbol Y.

* + - 1. **Desain Penelitian**

Desain penelitian merupakan strategi yang dilakukan dalam melakukan prosedur dan langkah-langkah penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-posttest Design* yang merupakan salah satu bentuk dari *Pre Eksperiment.* Hanya terdapat satu kelompok (kelas) dalam penelitian ini yaitu kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen ini diberikan perlakuan penggunaan media audio visual interaktif. Secara jelas, desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Pre-Test | Treatment | Post-Test |
| T1 | X | T2 |

Keterangan:

T1= Tes sebelum diberikan perlakuan *(treatment)*

T2 = Tes setelah diberikan perlakuan *(treatment)*

X = Perlakuan *(treatment)* dengan menggunakan media audio visual interaktif

* 1. **Definisi Operasional**

Secara operasional, definisi variabel penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

* + 1. **Smartedu**

Smartedu merupakan aplikasi atau software yang didalamnya terdapat teks, audio, dan animasi yang berisikan materi pembelajaran dari mata pelajaran IPA, IPS, PKN, Bahasa Indoensia, dan Matematika untuk sekolah dasar kelas V yang dapat digunakan oleh guru ataupun siswa untuk membantu dalam pembelajaran.

* + 1. **Minat belajar**

Minat belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang diukur sebelum dan setelah subjek diberikan perlakuan. Minat belajar IPA dalam penelitian ini adalah skor total yang menggambarkan tingkat kesenangan, ketertarikan dan penguasaan siswa terhadap materi mata pelajaran IPA yang diperoleh melalui tes hasil belajar IPA.

* 1. **Populasi Dan Sampel**
		1. **Populasi**

Populasi adalah daerah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu, selanjutnya ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik sebuah kesimpulan (Sugiyono,2012:80). Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Inpres Tidung II Tahun Pelajaran 2015/2016. Jumlah populasi adalah sebanyak 27 siswa.

1. **Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang dapat mewakili populasi yang ada sehingga dapat kesimpulan dari sampel berlaku untuk populasi (Sugiyono, 2012:81). Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Inpres Tidung II yakni sebanyak 27 orang siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling* jenuh. S*ampling* jenuhadalah teknik penentuan sampel dengan mengambil seluruh jumlah populasi menjadi sampel. Hal ini dilakukan karena jumlah populasi yang sedikit dan mampu dijadikan sampel oleh peneliti.

1. **Teknik Dan Prosedur Pengumpulan Data**

Pada pelaksanaannya, peneliti akan terlibat langsung dalam mengumpulkan data, mengolah data, serta menarik kesimpulan dari data yang diperoleh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

1. **Angket**

Teknik pengumpulan data utama dalam penelitian ini adalah angket. Angket digunakan untuk mengukur minat belajar IPA siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan penggunaan multimedia. Jenis pengukuran skala dalam angket ini yakni menggunakan skala *Guttman,* dengan pilihan Ya atau Tidak. Skala *Guttman* ini digunakan untuk mempermudah siswa kelas V SD dalam menjawab pernyataan yang ada. Butir pernyataan dalam angket ini berjumlah 25 butir, dengan penjabaran 11 butir *favorable* (pernyataan positif) dan 14 butir *unfavorable* (pernyataan negatif). Setelah angket diisi oleh siswa, kemudian penulis menganalisis hasil dari pengisian angket tersebut dan menginterpretasi data yang ada. Adapun kriteria interpretasi skor skala *Guttman* yakni :

Table 3.2 Kriteria Interpretasi Skor Skala *Guttman*

|  |  |
| --- | --- |
| **Presentase** | **Kriteria** |
| 0 – 20 % | Sangat Rendah |
| 21 – 40 % | Rendah |
| 41 – 60 % | Cukup |
| 61 – 80 % | Tinggi |
| 81 – 100 % | Sangat Tinggi |

(Riduwan, dalam Unesa *Journal Of Chemical Education,* vol. 1 no.1ISSN 2012)

1. **Observasi**

Observasi merupakan teknik pengumpulan data untuk mengumpulkan kejadian atau perubahan serta reaksi siswa dalam hal ini yang akan dilihat oleh observer adalah apakah siswa memiliki ketertarikan atau minat yang tinggi terhadap penggunaan multimedia selama mengikuti pembelajaran ketika *treatment* diberikan. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai observer. Observer melakukan pengamatan terhadap penerapan penggunaan multimediadi dalam kelas yang menjadi sampel. Observer melakukan observasi terhadap penggunaan multimedia melalui lembar observasi yang telah disediakan oleh sebelumnya.

1. **Dokumentasi**

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan segala bentuk dokumen untuk keperluan penelitian seperti lembar hasil tes siswa, gambar kegiatan siswa, kondisi lingkungan belajar dan dokumen lainnya pada kelas eksperimen.

1. **Teknik Analisis Data**

Menganalisis data merupakan suatu langkah yang kritis dalam penelitian. Analisis data penelitian bertujuan untuk menyempitkan dan membatasi penemuan- penemuan hingga menjadi suatu data yang teratur, tersusun serta lebih berarti.Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan statistik untuk menghitung data-data yang bersifat kuantitatif atau dapat diwujudkan dengan angka yang didapat dari lapangan. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Analisis Statistik Deskriptif**

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul apa adanya tanpa membuat kesimpulan yang berlaku secara umum (Sugiyono, 2012:147). Berdasarkan pendapat tersebut maka analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan tingkat ketertarikan atau minat siswa dalam pembelajaran IPA ketika diberi perlakuan penggunaan multimedia.

1. **Analisis Statistik Inferensial**

Analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian, sebelum pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan Uji Prasyarat Data.

* + - * 1. **Uji Prasyarat**
	1. **Uji Normalitas Data**

Pengujian normalitas data dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogrove-Smirnov Normality Test* untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi secaara normal. Data hasil belajar IPA dikatakan berdistribusi secara normal apabilasignifikansi untuk uji dua sisi hasil perhitungan lebih besar dari 0,05.

* + - * 1. **Uji Hipotesis**
1. ***Paired Sample T-Test***

Untuk melihat perbedaan hasil tes sebelum dan setelah diterapkan penggunaan multimedia maka data di analisis dengan menggunakan *Paired Sample t-Test*. Analisis *Paired-sample t-Test* merupakan prosedur yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua variabel dalam satu group. Artinya analisis ini berguna untuk melakukan pengujian terhadap satu sampel yang mendapatkan sutau *treatment* yang kemudian akan dibandingkan rata-rata dari sampel tersebut antara sebelum dan sesudah *treatment*. Dalam mencari besar t hitung sebelum dan sesudah perlakuan maka dgunakan rumus berikut (Sugiyono, 2012:197):



Keterangan:

x̅1 = rata-rata sebelum perlakuan

x̅2 = rata-rata setelah perlakuan

s1 = simpangan baku sebelum perlakuan

s2 = simpangan baku setelah perlakuan

n1 = jumlah sampel sebelum perlakuan

n2= jumlah sampel setelah perlakuan

r = nilai korelasi sebelum dan setelah perlakuan

Kemudian, untuk menentukan hipotesis yang terpilih sebelumnya ditentukan terlebih dahulu *t*tabel nya. Untuk *paired-sample t-Test* nilai df (*degree of freedom*) nya adalah jumlah sampel dikurangi satu atau ***n*-1**.Jika thitung > t*table*maka H0 diterima.