

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Teori Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE

Model penelitian yang dikembangkan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), dimana model penelitian dan pengembangan ini nantinya akan menghasilkan sebuah produk tertentu dan juga menguji keefektifan produk tersebut.¹⁵ Produk yang telah dibuat membutuhkan penelitian untuk menganalisis kebutuhan dan menguji seberapa baik produk tersebut yang dapat berfungsi di masyarakat, terutama di bidang pendidikan.

Metodologi penelitian dan pengembangan ini sangat erat kaitannya dengan bidang teknologi pembelajaran. Penelitian di bidang ini telah berfokus pada masalah pengembangan produk dan desain, khususnya media, bahan ajar, dan sistem pembelajaran. Teknologi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai teori dan praktik untuk desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi proses dan sumber belajar.¹⁶ Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Terdapat berbagai model penelitian dan pengembangan yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian *Research and Development* (RnD).

Model pengembangan ADDIE adalah kerangka kerja yang digunakan dalam desain instruksional dan pengembangan program pembelajaran. Model ini terdiri

¹⁵ Khairul Amali, Yenni Kurniawati, and Zulhiddah, 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar', *Journal of Natural Science and Integration* 2, no. 2 (2019): 191–202.

¹⁶ P Setyosari, *Metode Penelitian Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010).

dari lima tahap yang saling terkait, yang berfungsi untuk memandu proses pengembangan mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Prosedur dari penelitian *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

Gambar 2. 1. Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE¹⁷



(Sumber : Branch, 2009)

Berdasarkan gambar 2.1, model pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan yakni sebagai berikut:

a. *Analysis*

Tahap *analysis* adalah menilai kebutuhan untuk pengembangan produk baru (model, metode, media, dan bahan ajar). Hal ini juga menilai kelayakan dan persyaratan pengembangan produk. Masalah dengan produk yang sudah ada atau digunakan dapat memicu pengembangan produk baru. Masalah dapat muncul dan muncul karena produk yang ada atau tersedia saat ini sudah tidak sesuai dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik siswa, dan faktor lainnya.

¹⁷ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, vol. 722 (New York: Springer, 2009).

b. *Design*

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE, tahap *design* adalah proses sistematis yang dimulai dengan merancang ide dan konten produk. Rancangan untuk setiap konten produk dibuat, dan petunjuk untuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis dengan jelas dan rinci. Pada titik ini, rancangan produk tetap bersifat konseptual dan akan berfungsi sebagai dasar untuk proses pengembangan di tahap selanjutnya.

c. *Development*

Tahap *Development* dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

d. *Implementation*

Setelah rancangan media telah dibuat dan diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui bagaimana kelayakan, kevalidan, dan kepraktisan media tersebut, tahap implementasi adalah langkah berikutnya.¹⁸ Tahap *implementation* dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE bertujuan untuk mendapatkan umpan balik tentang produk yang telah dibuat atau dikembangkan.

¹⁸ I Putu Andi Pramana, I Made Tegeh, and Anak Agung Gede Agung, 'Pengembangan Video Pembelajaran IPA Kelas VI DI SD N 2 Banjar BALI Tahun 2015/2016', *Jurnal Edutech Undiksha* 4, no. 2 (2016).

e. *Evaluation*

Pada penelitian pengembangan model ADDIE, tahap evaluasi dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk sehingga dapat dibuat revisi sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk. Tujuan akhir evaluasi adalah untuk mengetahui seberapa baik tujuan pengembangan tercapai.

Pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti memakai model penelitian dan pengembangan ADDIE. Alasan peneliti memakai model penelitian dan pengembangan ini adalah dikarenakan pada model penelitian dan pengembangan ADDIE sistematis dan terstruktur dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Model penelitian ADDIE juga terfokus pada analisis kebutuhan yang mendalam yang mana nantinya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam mencapai tujuan meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong sehingga terlibat dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.¹⁹

Media pembelajaran adalah alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali materi ajar berupa informasi

¹⁹ Muhammad Hasan et al., 'Media Pembelajaran.' (Klaten: Tahta Media Group, 2021).

visual atau verbal.²⁰ Media pembelajaran adalah bagian dari proses belajar yang sangat penting untuk mendukung keberhasilan pendidikan. Media juga merupakan berbagai bagian dari lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar. Pemaparan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat mendorong proses pembelajaran dengan merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemauan.²¹ Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dari sebuah sistem pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran harus menjadi bagian komponen dari proses pembelajaran yang lengkap dan tidak dapat dipisahkan darinya.²²

Proses pembelajaran terdiri dari tiga komponen utama, yaitu guru bertindak sebagai pengirim, siswa bertindak sebagai penerima, dan materi pembelajaran disampaikan. Agar komunikasi dari ketiga komponen ini berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diinginkan, diperlukan bantuan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mempermudah penyampaian materi.²³ Keberhasilan pembelajaran akan mendorong penciptaan pendidikan berkualitas tinggi. Peningkatan kualitas pendidikan tidak lepas dari peran guru dalam memanfaatkan media yang tersedia untuk pembelajaran.²⁴

²⁰ Ramen A Purba et al., *Pengantar Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020).

²¹ Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017).

²² Teni Nurrita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171–210.

²³ Ipin Aripin and Yeni Suryaningsih, 'Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Konsep Sistem Saraf', *Sainsmat : Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam* 8, no. 2 (2019): 27.

²⁴ Risky Oktavian and Riantina Fitra Aldya, 'Integrasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Dengan Lingkungan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Biologi', *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2020): 40–46.

Media pembelajaran adalah alat dan mitra bagi guru yang dapat membantu proses transfer materi pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dapat memaksimalkan dan mempermudah guru untuk memaparkan pelajaran. Sebagian besar orang percaya bahwa media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar selain metode pembelajaran. Selama fase orientasi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan keinginan dan minat siswa, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman siswa, membuat data lebih menarik, dan memberikan rangkuman informasi.²⁵

Menurut definisinya, media pembelajaran interaktif adalah cara siswa memberdayakan dan mengontrol lingkungan belajarnya. Dalam kategorisasi, pembelajaran interaktif mencakup melihat bagaimana siswa bertindak balas terhadap stimulus yang ditampilkan oleh media interaktif tersebut.²⁶

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian sehingga terdorong dalam proses pembelajaran, pada dasarnya merupakan proses komunikasi sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi

²⁵ Suci Amelia Syahpitri, 'Analisis Pemanfaatan Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Biologi Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMA Negeri 6 Medan', *Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan*, 2021.

²⁶ Mustika, Eka Prasetya Adhy Sugara, and Maissy Pratiwi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle', *Jurnal Online Informatika* 2, no. 2 (2018): 121–26.

yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Gerlach & Ely yang dikutip oleh Arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.²⁷ Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Penggunaan media mempunyai tujuan memberi motivasi kepada siswa, selain itu media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Hamalik bahwa pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi dan rangsangan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis peserta didik.²⁸ Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan keaktifannya. Media yang baik juga menjadikan peserta didik aktif dalam memberikan tanggapan dan juga mendorongnya melakukan praktek yang

²⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013).

²⁸ Oemar Hamalik, *Media Pembelajaran* (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1994).

benar.²⁹ Pada hakikatnya tujuan media pembelajaran adalah untuk memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik.

Pembelajaran yang menciptakan situasi aktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dan siswa merupakan pembelajaran interaktif. Jika kaitannya dengan media, pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran.³⁰ Sedangkan media interaktif adalah suatu media yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.³¹ Penggunaan media pembelajaran interaktif mempunyai manfaat, antara lain pembelajar dapat belajar secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, lebih efektif untuk menjelaskan materi sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, dan lain-lain.³²

Berdasarkan definisi yang telah dikemukakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah alat bantu maupun benda yang bertujuan dapat memudahkan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi mengenai materi yang disampaikan dan memiliki interaktifitas dengan penggunanya.

²⁹ Agung Agustinus Permadi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis WEB Dengan Pemanfaatan Video Conference Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer Dan Jaringan Di Sekolah Menengah Kejuruan', *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 2016, 1–10.

³⁰ Saluky, 'Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web Dengan Menggunakan Wordpress', *EduMa: Mathematics Education Learning and Teaching* 5, no. 1 (2016).

³¹ Permadi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis WEB Dengan Pemanfaatan Video Conference Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer Dan Jaringan Di Sekolah Menengah Kejuruan'.

³² Kadek Agus Hendra Pujawan, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri Untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja', *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 1, no. 1 (2012).

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang mempermudah dalam menyampaikan informasi, pesan kepada siswa yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru serta proses pembelajaran menjadi jelas dan menarik, proses pembelajaran lebih aktif.³³ Menurut Sanjaya ada beberapa fungsi media pembelajaran antara lain:³⁴

a. Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan

b. Fungsi motivasi

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja, akan tetapi mempermudah siswa mempelajari bahan ajar sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

c. Fungsi kebermaknaan

Melalui penggunaan media pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data serta informasi pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptakan

³³ Arif Agus Mujahidin et al., 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti', *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research* 1, no. 2 (2021): 552–60.

³⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2011).

sebagai aspek kognitif tingkat tinggi. Bahkan lebih dari itu yakni aspek perilaku serta keterampilan.

d. Fungsi penyamaan persepsi

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan informasi yang sama

e. Fungsi individualitas

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi agar dapat melayani kebutuhan individu yang memiliki minat serta gaya belajar yang tidak sama

Media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* pada materi klasifikasi makhluk hidup yang akan dikembangkan memiliki fungsi komunikatif, motivasi, kebermaknaan, penyamaan persepsi dan individualistis, dikarenakan media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* dapat menyampaikan pesan dari guru kepada siswa melalui media yang dikembangkan, dapat memotivasi siswa agar giat belajar, mampu meningkatkan hasil dan kemampuan belajar siswa, guru dan siswa memiliki pandangan persepsi yang sama mengenai materi klasifikasi makhluk hidup, dan tentunya akan menarik minat belajar siswa.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari media pembelajaran yang pertama yaitu memberikan panduan bagi pengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran menggunakan urutan yang sistematis serta membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan

kualitas belajar. Yang kedua yaitu, dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa sehingga, siswa bisa berfikir serta menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh pengajar dengan baik. Dengan situasi belajar yang menyenangkan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.³⁵

Dengan adanya media pembelajaran memberi manfaat untuk siswa meningkatkan hasil belajarnya, proses belajar menjadi lebih mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami dengan mudah, efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi siswa karena media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan siswa, meningkatkan motivasi siswa karena perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata asal materi yang diberikan lebih mengerti secara keseluruhan, siswa terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa aktif mengikuti proses pembelajaran dan siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki.³⁶

5. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Seperti yang diketahui media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran berkembang mengikuti perkembangan teknologi yang semakin maju dan canggih. Menurut Arsyad dalam buku Media Pembelajaran mengelompokkan media pembelajaran menjadi empat kelompok yaitu media hasil teknologi, media

³⁵ Nurrita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa'.

³⁶ Talizaro Tafonao, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa', *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103–14.

hasil teknologi *audio-visual*, media hasil teknologi, dan media hasil gabungan dari teknologi cetak.³⁷ Jenis-jenis media pembelajaran jika ditinjau dari segi penggunaan media dikaitkan dengan indera yang digunakan manusia untuk memperoleh pengetahuan maka media diklasifikasikan menjadi tiga macam yaitu media pandang (*visual*), media dengar (*audio*), dan media pandang (*audio visual*), adapun penjelasan tentang jenis-jenis media tersebut:³⁸

a. Media pandang (*visual*)

Media pandang ada hubungannya dengan indera penglihatan Media ini merupakan alat bantu pandang, secara umum media ini berhubungan dengan motivasi ingatan dan pengertian media *visual* mempunyai peran penting peran penting dalam proses pembelajaran. Media ini dapat membantu siswa dalam mempermudah pemahaman siswa, memperkuat ingatan serta menumbuhkan minat siswa untuk dapat menghubungkan isi materi pelajaran dengan kehidupan nyata.

b. Media dengar (*audio*)

Media audio berkaitan dengan pendengaran pesan yang disampaikan ke dalam lambang-lambang auditif baik *verbal* maupun *non-verbal*. Media *audio* dapat menarik perhatian siswa lebih banyak memberikan motivasi agar lebih banyak mempelajari materi.

c. Media pandang-dengar (*audio-visual*)

Media pandang-dengar (*audio-visual*) merupakan media pendengaran serta melihat, karena media ini terjadi proses saling membantu antara indra

³⁷ Arsyad, *Media Pembelajaran*.

³⁸ Rizqi Ilyasa Aghni, 'Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 10, no. 1 (2018): 98–107.

pendengar dan penglihatan, maka jenis media ini dapat memperlancar proses pembelajaran siswa dan meningkatkan mutu belajar siswa.

Media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* pada materi klasifikasi makhluk hidup yang akan dikembangkan termasuk jenis media pembelajaran media pandang-dengar (*audio-visual*) dikarenakan terdapat animasi dan video pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

C. Teori Belajar Konstruktivisme

1. Pengertian teori belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme dikembangkan oleh Piaget dengan nama *individual cognitive constructivist theory* dan Vygotsky dalam teorinya yang disebut *social cultural constructivist theory*.³⁹ Konstruktivisme adalah filosofi pembelajaran yang dilandasi premis bahwa kita dapat membangun dan mengkonstruksi pemahaman kita tentang dunia kita sendiri dengan merefleksikan pengalaman kita sendiri. Teori belajar konstruktivisme melandasi pemikiran bahwa pengetahuan bukanlah sesuatu yang diberikan oleh alam, tetapi merupakan hasil dari konstruksi (bentukan) aktif manusia itu sendiri. Semua orang telah membuat hukum dan model mental mereka sendiri, yang kita pergunakan untuk menafsirkan dan menerjemahkan pengalaman. Oleh karena itu, belajar adalah proses mengatur model mental siswa untuk menerima pengalaman baru.⁴⁰

³⁹ I. GA Lokita Purnamika Utami, 'Teori Konstruktivisme Dan Teori Sosiokultural: Aplikasi Dalam Pengajaran Bahasa Inggris', *Prasi: Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajarannya* 11, no. 1 (2016).

⁴⁰ Suyono and Hariyanto, 'Belajar Dan Pembelajaran: Teori Dan Konse Dasar' (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 105.

Namun, konstruktivisme menganggap belajar sebagai upaya individu untuk membuat makna dari apa yang mereka pelajari. Konstruktivisme adalah jalan alami menuju perkembangan kognitif. Metode ini menganggap bahwa siswa masuk ke ruang kelas dengan berbagai konsep, keyakinan, dan perspektif yang harus diubah atau diubah. Guru membantu mereka dengan menyediakan tugas dan pertanyaan yang sulit, seperti membuat teka-teki yang harus diselesaikan siswa.⁴¹

2. Prinsip-prinsip pemandu teori belajar konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran melibatkan konstruksi pengetahuan oleh individu melalui pengalaman, refleksi, dan interaksi dengan lingkungan. Prinsip-prinsip pemandu dalam konstruktivisme menyoroti cara di mana pembelajaran seharusnya dirancang dan diarahkan untuk memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan oleh siswa.

Menurut Sugiyono dan Hariyanto berikut adalah beberapa prinsip pemandu dalam teori belajar konstruktivisme:

- a. Pembelajaran Berpusat pada Siswa: Pembelajaran konstruktivis menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Guru atau fasilitator berperan sebagai pemandu yang membantu dan mendukung siswa dalam membangun pemahaman mereka sendiri melalui eksplorasi, refleksi, dan diskusi.
- b. Pengalaman Pembelajaran Otentik: Konstruktivisme menekankan pentingnya pengalaman pembelajaran yang nyata dan bermakna. Siswa

⁴¹ Muhammad Yaumi, 'Prinsip - Prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013 Edisi Kedua' (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2017), 42.

lebih baik memahami dan mengingat informasi ketika itu terkait dengan pengalaman mereka sendiri, sehingga pembelajaran seharusnya mencakup situasi-situasi yang mencerminkan dunia nyata.

- c. Keterlibatan Siswa dalam Kegiatan Kritis: Siswa diajak untuk terlibat dalam kegiatan kritis, seperti pemecahan masalah, diskusi, dan proyek-proyek yang membutuhkan pemikiran tingkat tinggi. Ini memberikan mereka kesempatan untuk berpikir kritis, merancang solusi, dan membuat koneksi antara konsep-konsep yang mereka pelajari.
- d. Konstruksi Pengetahuan Melalui Interaksi Sosial: Konstruktivisme menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Siswa dapat membangun pemahaman mereka melalui diskusi dengan teman, kolaborasi dalam proyek kelompok, dan interaksi dengan lingkungan sosial mereka.
- e. Refleksi dan Metakognisi: Siswa didorong untuk merenung atas pengalaman mereka, mengidentifikasi konsep-konsep yang mereka pahami, dan memahami bagaimana mereka belajar. Metakognisi, atau pemahaman diri tentang proses belajar, merupakan aspek penting dalam konstruktivisme.
- f. Penilaian Formatif: Penilaian dalam konteks konstruktivis bersifat formatif, yaitu digunakan untuk memberikan umpan balik yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman mereka. Ini dapat melibatkan pengamatan guru, diskusi, atau portofolio yang mencerminkan perkembangan pemahaman siswa seiring waktu.

g. Pembelajaran Bermakna dan Kontekstual: Pembelajaran konstruktivis harus bermakna dan kontekstual, terkait dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari siswa. Materi pembelajaran harus relevan dengan kehidupan mereka agar lebih mudah diintegrasikan ke dalam konsep-konsep yang sudah ada dalam pikiran mereka.

h. Kemajuan Berbasis Konsep: Siswa membangun pengetahuan mereka secara bertahap, dimulai dari pemahaman konsep dasar hingga konsep yang lebih kompleks. Guru atau pemandu harus memahami tingkat pemahaman siswa dan merancang pengalaman pembelajaran yang sesuai.

Alasan peneliti menggunakan teori belajar konstruktivisme adalah prinsip-prinsip pemandu teori ini membantu membimbing desain pembelajaran konstruktivis yang efektif, dimana siswa dapat membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi aktif dengan informasi dan lingkungan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan implementasi pengembangan media yang akan dilakukan, dimana siswa akan belajar dengan sendiri setelah memakai media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall*, guru hanya mengarahkan cara pemakaian dan merefleksikan hasil pengetahuan siswa setelah memakai media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall*.

D. Web Wordwall

Web wordwall merupakan media berbasis *web* yang digunakan untuk membuat *game* berbasis tes yang menyenangkan. *Web wordwall* ini dapat dibuat berbagai model permainan. Menurut penelitian terdahulu *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan untuk membentuk minat siswa dalam belajar.

Wordwall dikenal dengan jenis permainan yang dapat meningkatkan pendapatan siswa serta media ini merupakan media jenis *gamifikasi*.⁴²

Gamifikasi adalah sebuah proses penggabungan aturan dalam *game* yaitu pola, rancangan, dan mekanika *game* yang bertujuan mengubah kegiatan *non-game*, contohnya kegiatan pembelajaran atau pemasaran agar menjadi jauh lebih menarik bagi pengguna. Proses belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman siswa.⁴³

Wordwall merupakan sebuah *software gamifikasi* digital berbasis jaringan yang menyediakan banyak sekali fitur *game* dan yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam hal penyampaian penilaian materi.⁴⁴ *Web* ini dikembangkan oleh perusahaan asal United Kingdom, *visual education Ltd.* Perangkat lunak ini cocok untuk dipergunakan oleh pendidik yang ingin mengkreasikan metode evaluasi pembelajaran. Hal yang paling menarik dari *wordwall* adalah *games* yang dapat dimainkan secara *offline* dengan fasilitas *printable* yang disediakan. *Wordwall* juga mendukung *share games* ke banyak *platform* media.

Web ini memiliki keunggulan memiliki beberapa *template* yang dapat dikembangkan oleh guru. *Web* ini gratis untuk tingkat dasar, yang mencakup 5 *template*. *Game wordwall* dapat dibagikan secara langsung melalui URL yang dikirim melalui aplikasi *Whatsapp*, *Google Classroom*, atau *E-mail*. Selain itu, keuntungan lain dari program ini adalah *game* yang dirancang dapat dicetak

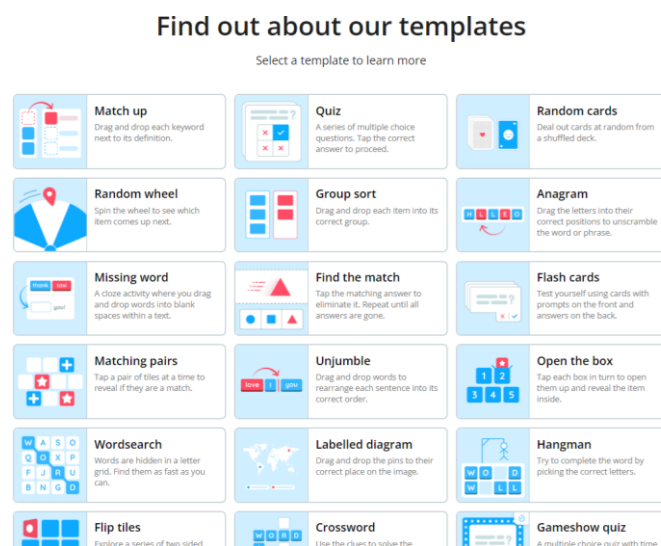
⁴² Yuyun Khairunisa, 'Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas', *MEDIASI-Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi* 2, no. 1 (2021): 41–47.

⁴³ Kim Sangkyun et al., *Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming* (Switzerland: Springer International Publishing, 2018).

⁴⁴ Agusti and Aslam, 'Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar'.

dalam format PDF, sehingga memudahkan siswa yang terikat jaringan. Banyak jenis permainan yang ditawarkan oleh *software* evaluasi pembelajaran ini, termasuk permainan klasik seperti *Quiz* (kuis) dan *Crossword* (teka-teki silang). Ada juga tipe permainan seperti; *Find the Match* (Mencari padanan), *Random Wheel* (Roda acak), *Missing Word*, *Random cards* (Kartu acak), *True or False* (Benar atau salah), *Match up*, *Whack-a-mole*, *Group short*, *Hangman*, *Anagram*, *Open the Box*, *Wordsearch* (Cari kata), *Balloon pop*, *Unjumble*, *Labelled diagram*, dan *Gameshow Quiz*.⁴⁵ Macam-macam template dapat dilihat pada Gambar 2.2.

Gambar 2. 2. Macam-Macam *Template* di Web *Wordwall*



(sumber : www.wordwall.net)

Pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *web wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup menggunakan template permainan mengurutkan grup, kuis

⁴⁵ Siti Lathifatus Sun'iyah, 'Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Tingkat Pendidikan Dasar', *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora* 7, no. 1 (2020): 1–18.

gameshow, kuis, membuka kotak, menemukan kecocokan. pengejaran dalam labirin, dan teka teki silang.

E. Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

1. Pengertian, tujuan, dan manfaat klasifikasi makhluk hidup

Klasifikasi makhluk hidup adalah suatu proses pengelompokan dan penataan makhluk hidup ke dalam kelompok atau takson berdasarkan kemiripan karakteristik tertentu. Tujuan utama dari klasifikasi ini adalah untuk menyusun suatu sistem yang teratur dan sistematis untuk memahami dan mengidentifikasi keragaman hayati di planet ini. Klasifikasi makhluk hidup didasarkan pada perbandingan karakteristik morfologi, anatomi, fisiologi, siklus hidup, genetika, dan aspek lainnya.⁴⁶

Karakteristik makhluk hidup ada yang dapat dengan mudah diamati oleh kita dan ada yang memerlukan pengamatan secara mendetail. Beberapa karakteristik umum dari makhluk hidup adalah:

- a. Memiliki kemampuan untuk bergerak
- b. Tumbuh dan berkembang
- c. Memiliki kemampuan untuk bereproduksi
- d. Menanggapi rangsangan dari lingkungannya
- e. Mengambil dan menggunakan energi
- f. Memiliki kemampuan bernapas
- g. Menghasilkan limbah (ekskresi)
- h. Tubuh tersusun dari satu atau banyak sel

⁴⁶ Wahono Widodo, F Rachmadiarti, and S. N Hidayati, *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam*, 4th ed. (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2017).

Manusia dapat melihat karakteristik makhluk hidup pada hewan. Tumbuhan juga merupakan makhluk hidup, meskipun pergerakan dan pertumbuhan mereka yang sangat lambat seringkali tidak Anda sadari. Beberapa benda tak hidup memiliki beberapa sifat kehidupan, tetapi tidak semuanya. Untuk dianggap sebagai makhluk hidup, sesuatu harus memiliki semua karakteristik kehidupan. Jika tidak, itu tidak dianggap sebagai organisme.

2. Sistem Lima Kingdom

a. Tahapan klasifikasi

Salah satu sistem klasifikasi makhluk hidup yang paling dikenal dan digunakan adalah sistem klasifikasi yang dikembangkan oleh Carl Linnaeus, yang menggunakan konsep hirarki taksonomi (kerajaan, filum, kelas, ordo, famili, genus, dan spesies) untuk mengelompokkan organisme berdasarkan ciri-ciri morfologi dan reproduksi. Sistem ini telah berkembang dan dimodifikasi seiring berjalannya waktu dengan pengetahuan lebih lanjut tentang genetika dan evolusi. Tahapan klasifikasi dikembangkan oleh Carl Linnaeus adalah sebagai berikut:

- 1) Identifikasi ciri-ciri makhluk hidup.
- 2) Pengelompokan berdasarkan persamaan yang ditemukan.
- 3) Apabila dalam suatu kelompok ditemukan perbedaan, maka individu tersebut dapat dipisahkan dari kelompok.

b. Klasifikasi makhluk hidup lima kingdom

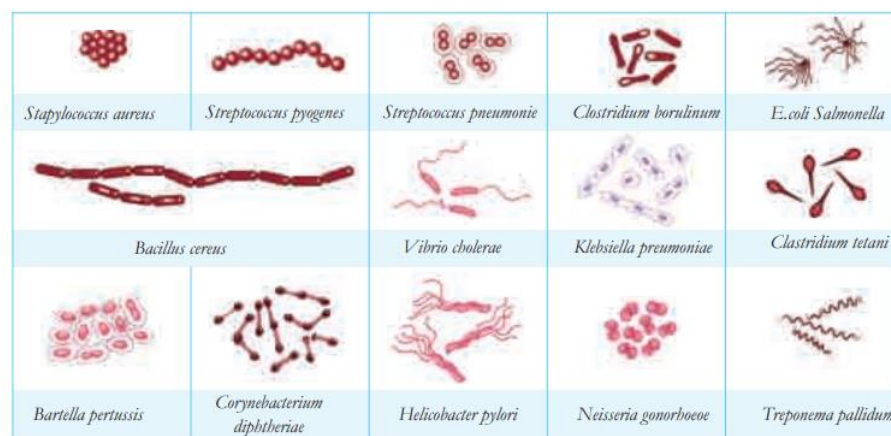
Terdapat berbagai macam pengelompokan makhluk hidup. Namun, yang paling umum digunakan saat ini adalah sistem klasifikasi lima

kingdom. Makhluk hidup dikelompokkan menjadi lima kingdom yaitu kingdom Monera (organisme tanpa membran inti sel), kingdom Protista (organisme yang memiliki jaringan sederhana), kingdom Fungi (jamur), kingdom Plantae (tumbuhan) dan kingdom Animalia (hewan).⁴⁷

a) Kingdom Monera

Bakteri yang hidup di dalam susu tersebut berukuran sangat kecil. Bakteri digolongkan ke dalam kingdom Monera. Kingdom Monera beranggotakan organisme yang bersifat prokariotik (tidak memiliki membran inti sel). Bentuk dari sel Monera beraneka ragam, ada yang bulat, batang atau spiral seperti pada Gambar 2.3

Gambar 2.3 Bentuk Sel Monera



(Sumber : Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP Kelas VII)

b) Kingdom Protista

Kingdom Protista merupakan kelompok makhluk hidup eukariotik (sudah memiliki membran inti sel), namun memiliki jaringan yang sederhana dan tidak memiliki organ. Sel tubuh yang menyusun Protista

⁴⁷ Tri Putri Wahyuni et al., *Biologi SMA Tenth Grade* (Padang: Getpress, 2024).

ada yang mirip dengan hewan, tumbuhan dan hewan tergantung jenis organismenya. Ukuran tubuh Protista bervariasi mulai dari yang berukuran mikroskopis hingga yang terlihat jelas oleh mata. Protista dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu Protista mirip hewan (protozoa), Protista mirip tumbuhan (alga/ganggang) dan Protista mirip jamur. Berikut adalah gambar protista mirip hewan yang dapat dilihat pada gambar 2.4.

Gambar 2. 4 Gambar Protista



(Sumber : Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP Kelas VII)

c) Kingdom Fungi

Organisme yang digolongkan ke dalam kingdom Fungi (jamur) memiliki ciri eukariotik, sel berupa hifa (benang), dinding sel terbuat dari kitin, tidak memiliki kloroplas serta dapat menghasilkan spora untuk perkembangbiakan.

Peranan jamur di dalam ekosistem adalah sebagai pengurai (dekomposer). Jamur dapat menguraikan senyawa organik menjadi senyawa anorganik. Jamur juga dapat hidup sebagai parasit pada makhluk hidup lainnya. Gambar Fungi dapat dilihat pada gambar 2.5.

Gambar 2. 5 Gambar Fungi



(Sumber : Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP Kelas VII)

d) Kingdom Plantae

Organisme yang digolongkan ke dalam kingdom Plantae memiliki karakteristik eukariotik, berdinding sel, memiliki kloroplas, jaringan terdiferensiasi menjadi organ akar, batang dan daun. Kingdom Plantae atau lebih dikenal dengan nama tumbuhan berperan sebagai produsen. Tumbuhan dapat melakukan fotosintesis dan menyediakan makanan bagi organisme lainnya. Gambar Plantae dapat dilihat pada gambar 2.6.

Gambar 2. 6 Gambar Plantae



(Sumber : Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP Kelas VII)

e) Kingdom Animalia

Organisme yang digolongkan ke dalam kingdom Animalia memiliki karakteristik eukariotik, tidak memiliki dinding sel, multiseluler, heterotrof dan secara umum dapat berpindah tempat dengan jelas. Ukuran hewan bervariasi dari yang berukuran mikroskopis sampai dengan yang berukuran sangat besar. Kingdom Animalia atau lebih dikenal dengan kerajaan hewan mendapatkan makanan dari organisme lainnya. Gambar Animalia dapat dilihat pada gambar 2.7.

Gambar 2. 7 Gambar Animalia

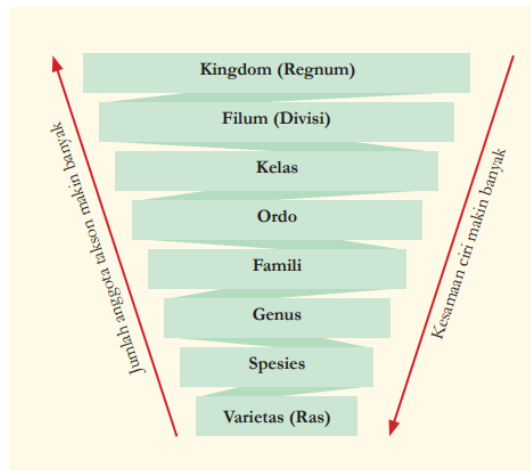
(Sumber : Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP Kelas VII)

3. Urutan takson dalam klasifikasi

Pengelompokan (klasifikasi) makhluk hidup dilakukan secara sistematis dan bertahap. Organisme yang memiliki persamaan tertentu dimasukkan ke dalam satu kelompok. Dari anggota kelompok tersebut, dicari lagi perbedaan dan persamaan ciri lainnya untuk membentuk kelompok yang lebih kecil lagi. Tujuan klasifikasi adalah untuk menyederhanakan objek makhluk hidup yang beraneka ragam sehingga lebih mudah untuk mempelajarinya. Ilmu tentang klasifikasi makhluk hidup disebut taksonomi.

Dalam sistem klasifikasi makhluk hidup dikelompokkan dalam suatu tingkatan (takson) berdasarkan persamaan ciri-ciri yang umum hingga khusus. Apabila semakin sedikit persamaannya maka semakin jauh kekerabatannya. Urutan tingkatan takson mulai dari yang tertinggi ke tingkat yang terendah, yaitu kingdom (regnum), filum (divisi), kelas, ordo, famili, genus, species. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 2.8.

Gambar 2. 8 Urutan Takson⁴⁸



(Sumber : Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP Kelas VII)

4. Aturan binominal nomenklatur

Aturan binomial nomenklatur adalah sistem penamaan ilmiah yang digunakan dalam klasifikasi makhluk hidup, yang diperkenalkan oleh Carl Linnaeus. Sistem ini menyediakan cara standar untuk memberikan nama kepada organisme, sehingga memungkinkan komunikasi yang efektif di antara para ilmuwan di seluruh dunia. Berikut adalah aturan binomial nomenklatur:

- a. Nama spesies terdiri atas dua kata. Kata pertama adalah nama genus dan kata kedua adalah penunjuk spesies.
- b. Kata pertama diawali dengan huruf besar dan kata kedua dengan huruf kecil.
- c. Menggunakan bahasa latin atau ilmiah atau bahasa yang dilatinkan, yaitu dengan dicetak miring atau digaris bawahi secara terpisah untuk nama genus dan nama spesiesnya.

⁴⁸ Victoriani Inabuy et al., *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SMP Kelas VII* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan - Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021).

Contohnya adalah penggunaan nama ilmiah jagung adalah *Zea mays* atau dapat pula ditulis *Zea mays*. Hal ini menunjukkan nama genus adalah *Zea* dan nama petunjuk spesies adalah *mays*.

F. Minat Belajar Siswa

1. Pengertian Minat Belajar Siswa

Minat belajar adalah kecenderungan jiwa dan hati untuk mempelajari sesuatu yang dianggap penting dan bermanfaat sehingga diperlukan, diperhatikan, dan kemudian diikuti dengan senang hati.⁴⁹ Menurut Syahputra minat adalah kecenderungan yang tinggi dan bergairah atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.⁵⁰ Kegiatan yang diminati memerlukan perhatian terus menerus dan kepuasan tanpa diminta oleh orang lain. Sedangkan menurut Slameto, minat adalah preferensi dan sensasi minat terhadap suatu barang atau kegiatan, meskipun tidak ada yang memesannya. Minat meningkat dengan kekuatan atau kedekatan hubungan. Siswa dapat menunjukkan minat mereka dengan membuat pernyataan yang menunjukkan bahwa mereka mendukung satu hal di atas yang lain atau dengan mengambil bagian dalam suatu kegiatan. Siswa cenderung lebih memperhatikan subjek tertentu ketika mereka tertarik.⁵¹

Dari beberapa pendapat para ahli yang dikutip di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah perhatian, rasa suka, dan ketertarikan siswa terhadap belajar. Rasa ketertarikan ini ditunjukkan dengan partisipasi aktif

⁴⁹ Ranti Melasari, 'Pengaruh Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Emosional Dan Minat Belajar Terhadap Tingkat Pemahaman Akuntansi Pada Mahasiswa Akuntansi Di Universitas Islam Indragiri', *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan* 10, no. 1 (2021): 23–24.

⁵⁰ Edy Syahputra, *Snowball Throwing Tingkatan Minat Dan Hasil Belajar* (Sukabumi: Haura, 2020).

⁵¹ 'Belajar Dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya'.

siswa, keinginan mereka untuk belajar dengan baik, dan fokus mereka secara aktif dan serius pada materi pelajaran.

2. Macam-Macam Minat Belajar Siswa

Menurut Ahmad Susanto dalam bukunya yang berjudul *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD* macam-macam minat belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:⁵²

- a. Minat yang berasal dari pembawaan, timbul secara alami dari setiap orang dan biasanya dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alami.
- b. Minat yang berasal dari pengaruh luar diri: dorongan orang tua, lingkungan, dan kebiasaan atau adat istiadat sangat mempengaruhi minat ini.

Menurut Mochammad Surya dalam bukunya yang berjudul *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*, minat belajar siswa digolongkan menjadi tiga jenis, yaitu:⁵³

- a. Minat *volunter* berasal dari dalam siswa tanpa pengaruh dari luar
- b. Minat *involunter* berasal dari dalam siswa dengan pengaruh situasi yang dibuat oleh guru
- c. Minat *nonvolunter* berasal dari dalam siswa secara paksa atau dihapus.

Berdasarkan pemahaman di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar belajar siswa harus ditumbuhkan secara mandiri. Tidak ada cara lain untuk memperkuat dan menumbuhkan atau mempertahankan minat yang sudah ada pada siswa.

⁵² Ahmad Susanto, 'Teori Belajar Dan Pembelajaran Di SD' (Jakarta: Kencana, 2016), 60.

⁵³ Muhammad Surya, 'Psikologi Pembelajaran Dan Pengajaran' (Bandung: Pustaka Bani Qurais, 2012), 122.

3. Indikator Minat Belajar Siswa

Menurut Syaiful Bahri Djamarah indikator minat belajar yaitu:⁵⁴

- a. Rasa suka/senang
- b. Pernyataan lebih menyukai
- c. Adanya rasa ketertarikan
- d. Adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh
- e. Berpartisipasi dalam aktivitas belajar dan memberikan perhatian.

Menurut Slameto, minat seseorang terhadap sesuatu diekspresikan melalui kegiatan atau aktivitas yang terkait dengannya. Oleh karena itu, untuk mengetahui indikator minat, dapat dilakukan dengan menganalisis kegiatan seseorang atau objek yang disenangi. Hal ini dikarenakan minat adalah motif yang dipelajari yang mendorong seseorang untuk berpartisipasi dalam kegiatan tertentu. Berdasarkan penjelasan tersebut indikator minat belajar terdiri dari empat hal, antara lain ketertarikan siswa, pemusatan perhatian, perhatian siswa, dan perasaan senang.⁵⁵

- a. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran

Dalam hal ketertarikan terhadap pembelajaran, siswa tertarik pada suatu objek atau orang, kegiatan berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Beberapa contoh dari ketertarikan siswa terhadap pembelajaran adalah semangat untuk belajar, antusiasme untuk belajar, tidak menunda tugas guru, rajin mengerjakan tugas, dan menyelesaikan tugas tepat waktu.

⁵⁴ Syaiful Bahri Djamarah, 'Psikologi Belajar' (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 132.

⁵⁵ 'Belajar Dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya'.

b. Keterlibatan siswa

Dalam kehidupan sehari-hari, minat dan perhatian dianggap sama. Ketika siswa tertarik pada sesuatu, mereka akan memfokuskan perhatian mereka pada hal itu dan memahaminya daripada yang lain. Contohnya adalah mendengarkan penjelasan guru saat belajar, tetap konsentrasi saat belajar, mencatat informasi, dan terbuka untuk bertanya ketika informasi kurang jelas.

c. Perhatian siswa

Siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, dimana guru dapat membantu siswa menjadi lebih aktif di kelas. Sebuah objek menarik seseorang sehingga mereka senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan yang terkait dengannya. Mereka aktif berbicara, bertanya, menjawab pertanyaan guru, dan berbagi argumen.

d. Perasaan senang

Jika siswa tertarik pada sesuatu, mereka akan senang dan tidak bosan mempelajarinya, yang berdampak pada pemahaman siswa. Siswa tidak akan merasa terpaksa untuk belajar jika mereka senang dengan perasaan tertentu. Contohnya adalah tidak terlambat datang ke sekolah, senang mengikuti pelajaran, tidak bosan, tidak ribut di kelas, dan hadir saat pelajaran berlangsung.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa

Menurut Slameto yang dikutip oleh Euis Karwati dalam bukunya Manajemen kelas menjelaskan factor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, yaitu:⁵⁶

a. Faktor internal

- 1) Faktor jasmani, seperti kesehatan dan cacat tubuh
- 2) Faktor psikologis, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan, dan kesiapan;

b. Faktor eksternal

- 1) Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan
- 2) Faktor sekolah, seperti metode dan media mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa

Menurut Muhibbin Syah, terdapat tiga faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. Faktor pertama adalah faktor internal (di dalam diri siswa), yang terdiri dari dua komponen: fisiologi dan psikologi. Faktor kedua adalah faktor eksternal (di luar diri siswa), yang terdiri dari dua komponen: lingkungan sosial dan lingkungan non-sosial. Faktor ketiga adalah faktor pendekatan belajar, yang merupakan jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk mempelajari materi-materi pelajaran.⁵⁷

⁵⁶ Euis Karwati and Donni Juni Priansa, 'Manajemen Kelas' (Bandung: Alfabeta, 2014), 149–50.

⁵⁷ Muhibbin Syah, 'Psikologi Pendidikan' (Bandung: Remaja Posdakarya, 2010), 132.

Berdasarkan faktor-faktor di atas dapat disimpulkan bahwa faktor minat belajar siswa ada beberapa diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal seperti faktor yang ada dalam diri sendiri, dari kemauan diri sendiri. Sedangkan faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, masyarakat, dan lain sebagainya.

G. Hasil Belajar

Pembelajaran dirancang untuk membelajarkan siswa, artinya siswa ditempatkan sebagai subjek belajar. Pembelajaran lebih berorientasi pada aktivitas siswa untuk memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara proposional.⁵⁸ Proses belajar terjadi karena adanya suatu tujuan yang ingin dicapai. Tujuan yang dimaksud adalah berupa hasil belajar.

Hasil belajar merupakan bagian penting dari serangkaian proses pembelajaran. Menurut Nana Sudjana hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku pada diri seseorang sebagai hasil dari proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁵⁹ Sejalan dengan pendapat tersebut, Catharina Tri Anni mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah ia mengalami aktivitas belajar.⁶⁰ Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses pembelajaran. Indikator tercapai atau tidaknya suatu tujuan dari proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

⁵⁸ Lusi Widayanti Widodo, 'Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013', *Jurnal Fisika Indonesia* 1, no. 49 (2013): 23.

⁵⁹ Nana Sudjana, 'Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar' (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), 3.

⁶⁰ Catharina Tri Anni, 'Psikologi Belajar' (Semarang: IKIP Semarang Press, 2004), 4.

Eko Putro Widoyoko mengemukakan bahwa hasil belajar terkait dengan pengukuran, kemudian akan terjadi suatu penilaian dan menuju evaluasi baik menggunakan tes maupun non-tes.⁶¹ Evaluasi hasil belajar merupakan proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu.⁶² Evaluasi hasil belajar termasuk komponen pembelajaran yang harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karena hasil belajar dievaluasi untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran melalui proses belajar mengajar.

Sudijono seperti yang dikutip oleh Sutrisno dan Siswanto mengungkapkan hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*), aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu siswa.⁶³ Melalui hasil belajar dapat terungkap penggambaran pencapaian siswa setelah melalui pembelajaran secara menyeluruh. Baik buruknya hasil belajar dapat dilihat dari hasil evaluasi yang sudah dilaksanakan oleh guru. Maka dari itu setiap proses belajar mengajar keberhasilan siswa dalam menguasai kompetensi dasar tertentu diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Hasil belajar merupakan hal yang penting yang akan dijadikan tolak ukur keberhasilan sistem pembelajaran yang diberikan guru, berhasil atau tidak. Suatu proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila kompetensi dasar yang diinginkan tercapai. Untuk mengetahui tercapai atau tidaknya kompetensi tersebut,

⁶¹ Eko Putro Widoyoko, 'Evaluasi Program Pembelajaran' (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 1.

⁶² Sudjana, 'Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar'.

⁶³ Valiant Lukad Perdana Sutrisno and Budi Tri Siswanto, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK Di Kota Yogyakarta', *Jurnal Pendidikan Vokasi* 6, no. 1 (2016): 114.

guru mengadakan evaluasi setelah menyajikan materi pembelajaran kepada siswa. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut dapat diketahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam belajar.

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan pengertian hasil belajar di atas bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data yang menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Muhibbin Syah, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu:⁶⁴

- a. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni kondisi jasmani dan rohani siswa. Aspek yang bersifat jasmani meliputi kondisi tubuh siswa, kondisi pendengaran, penglihatan, dan lain sebagainya. Sedangkan aspek yang bersifat rohani meliputi tingkat kecerdasan atau intelegensi, sikap, bakat, dan motivasi siswa.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan sosial dan non-sosial disekitar siswa. Faktor lingkungan sosial siswa meliputi orang tua, guru, teman sekelas, masyarakat, tetangga dan teman sepermainan yang dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Sedangkan faktor lingkungan non-sosial meliputi gedung sekolah dan letaknya, peralatan sekolah, sarana

⁶⁴ Syah, 'Psikologi Pendidikan'.

prasarana serta fasilitas yang ada, rumah siswa dan letaknya, cuaca dan waktu belajar yang digunakan oleh siswa.

- c. Faktor pendekatan belajar (*learning approach*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Faktor pendekatan belajar adalah segala cara atau strategi yang digunakan dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Strategi dalam hal ini berarti seperangkat langkah operasional yang direkayasa sedemikian rupa seperti penggunaan model, metode, bahan ajar, dan media pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai kompetensi tertentu.

H. Kerangka Berpikir

Berikut adalah alur kerangka berpikir pada penelitian ini:

Gambar 2. 9 Alur Kerangka Berpikir

