

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Pengembangan

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan didefinisikan sebagai proses atau metode yang melibatkan tindakan pengembangan. Dalam konteks ini, pengembangan mengacu pada suatu aktivitas yang menghasilkan inovasi berupa alat atau metode baru, dimana selama kegiatan tersebut akan terus dievaluasi dan diperbaiki untuk meningkatkan kualitas. Dengan demikian, pengembangan dapat dipahami sebagai suatu strategi untuk memperbaiki dan memajukan sesuatu yang telah ada guna mencapai tingkat kualitas yang lebih tinggi.¹¹ Menurut Sugiyono (2020), penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk baru, serta menyempurnakan produk yang sudah ada melalui proses yang sistematis, meliputi analisis kebutuhan, desain, implementasi, dan evaluasi. Dalam pendidikan, ini sering diterapkan untuk menciptakan inovasi seperti media belajar digital.¹²

Penelitian pengembangan (R&D) di bidang pendidikan mencakup berbagai dimensi, seperti pengembangan kurikulum, materi ajar, metode pembelajaran, teknologi pendidikan, instrumen evaluasi, serta model atau program edukasi. Untuk mencapai transformasi yang positif dan berkelanjutan dalam sistem pendidikan, penelitian pengembangan menyediakan kerangka kerja yang

¹¹ Muhammad Ediyani dkk., "Study on Development of Learning Media," *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences* 3, no. 2 (2020): 1336–42, <https://doi.org/10.33258/birci.v3i2.989>.

¹² Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D", Bandung: Alfabeta, (2020).

terstruktur dan sistematis dalam merancang serta menguji inovasi-inovasi tersebut. Dalam konteks penelitian pengembangan, beberapa model berfungsi sebagai panduan atau kerangka kerja untuk proses pengembangan. Model-model penelitian pengembangan ini menawarkan tahapan berurutan dan fokus yang berbeda-beda, sehingga membantu peneliti merencanakan dan melaksanakan penelitian dengan tingkat konsentrasi yang lebih tinggi. Tujuan pokok dari penelitian pengembangan ini adalah untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan pengajaran melalui penerapan metodologi ilmiah dalam merancang, mengevaluasi, serta menyempurnakan produk atau inovasi pendidikan.¹³ Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu, *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena relevan dengan penelitian pengembangan yang dilakukan, selain itu model ADDIE merupakan model paling sederhana, sistematis, alurnya jelas dan terstruktur, serta mudah diterapkan untuk pengembangan media pembelajaran.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata “medium” yang berarti tengah atau perantara. Media pembelajaran merujuk pada segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, dengan tujuan merangsang perhatian, minat, pemahaman, serta proses belajar peserta didik. Media pembelajaran berperan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran,

¹³ Farid Wajdi, Nike Astiwijayad dkk., “Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan”, Bandung: Widina Media Utama, 2024.

memperjelas penyajian informasi, dan membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mendalam dan mencapai pembelajaran yang efektif.¹⁴ Ada banyak definisi media pembelajaran menurut beberapa ahli. Media adalah alat fisik yang digunakan untuk mendorong siswa untuk belajar dan mengirim pesan kepada mereka, menurut Briggs (1970). Sedangkan menurut Gagne (1970), media pembelajaran merupakan beragam komponen yang terdapat dalam lingkungan pendidikan siswa, yang berpotensi mendorong motivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran.¹⁵ Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu komponen krusial dalam proses pendidikan. Sebagai sumber pembelajaran, media ini memfasilitasi guru dalam memperluas pengetahuan siswa. Beragam jenis dan bentuk media pembelajaran yang diterapkan oleh guru berperan sebagai sumber informasi bagi siswa.¹⁶

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada banyak sekali media pembelajaran menurut para ahli yang digunakan dalam proses belajar mengajar, mulai dari yang paling sederhana atau paling murah, sampai yang paling rumit atau modern, yang tidak memerlukan listrik, sampai yang paling mahal dan memerlukan listrik. Menurut Asra yang dikutip oleh Hamzah, mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu:¹⁷

¹⁴ Muhammad Hasan, Milawati dkk., “Media Pembelajaran”, *Tahta Media Grup*, 2021.

¹⁵ Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, Sayidiman, “Media Pembelajaran”, *Badan Penerbit UNM*, 2022.

¹⁶ Muhammad Ediyani dkk., “Study on Development of Learning Media,” *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences* 3, no. 2 (2020): 1336–42, <https://doi.org/10.33258/birci.v3i2.989>.

¹⁷ Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, Sayidiman, “Media Pembelajaran”, *Badan Penerbit UNM*, 2022.

- a. Visual : gambar, sketsa, ilustrasi, pola, diagram, foto, film, bagan, grafik, lukisan, komik, kartun, karikatur, peta, bola dunia, brosur perjalanan, iklan, dan lain-lain.
- b. Audio : rekaman, pita, radio, cerita, puisi dan drama, seperangkat musik.
- c. Audio visual : televisi, film suara, permainan peran, video, sound slide, LCD, komputer, dan lain-lain.
- d. Multimedia : film, music, game, situs web, aplikasi pembelajaran interaktif, iklan digital, dan lain-lain.
- e. Media realia : tumbuhan, batuan, air, sawah, dan lain-lain.

3. Peran Media Pembelajaran

Secara umum, guru harus menggunakan media dalam pengajarannya sebaik-baiknya. Media dapat mempermudah pembelajaran atau meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran. Komunikasi dapat menjadi proses yang membantu dalam memfasilitasi pembelajaran, dan upaya kreatif sering kali diperlukan untuk memenuhi berbagai tujuan pengajaran yang tersirat. Tujuan media implisit adalah sebagai berikut: merangsang minat, mengembangkan motivasi, menyesuaikan diri dengan standar pendidikan, dan mendorong penerimaan (suatu konsep).¹⁸

Media sangat berguna dalam pembelajaran. Guru, instruktur, dan siswa didukung dengan penggunaan media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru hendaknya menggunakan media dalam pembelajarannya karena beberapa alasan berikut :

¹⁸ Diego prinanda, "Analisis Problematika Guru dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi", *Indonesian Journal of Administration or Management in Education (IJAM-Edu)*, vol. 2, no. 2 (2025): 329-353.

- a. Media pendidikan dapat meringankan kesulitan yang dihadapi siswa. Peserta didik memiliki beragam latar belakang yang beragam, termasuk aspek sosial dan ekonomi, gaya hidup keluarga dan masyarakat, dan banyak lagi. Masyarakat yang tinggal di daerah yang berbeda akan mempunyai pengalaman yang berbeda karena mempunyai lingkungan, jumlah penduduk, kondisi sosial ekonomi, dan lain-lain yang berbeda.
- b. Media pembelajaran dapat menjangkau semua hal di luar kelas. Banyak sekali hal-hal di sekitar peserta didik yang tidak dapat dijangkau oleh peserta didik itu sendiri, seperti: bakteri, virus, dan lain-lain. Untuk mengetahui dan melihat hal-hal kecil tersebut, kita harus menggunakan mikroskop sebagai media. Kita menggunakan gambar untuk menyajikan hal-hal yang tidak dapat dibawa ke dalam kelas seperti: pasar, stasiun, pelabuhan.
- c. Media pembelajaran diciptakan untuk memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- d. Media menghasilkan beberapa hasil pengamatan. Hasil pengamatan peserta didik dapat diarahkan pada hal-hal yang penting sesuai dengan tujuan guru.
- e. Media dapat menyimpan konsep-konsep dasar, konkrit, dan nyata dari suatu pengajaran.
- f. Motivasi peserta didik dibangkitkan dengan menggunakan media dalam pembelajaran.

- g. Media dapat memberikan pengalaman yang komprehensif, dari yang konkret hingga yang abstrak.¹⁹

C. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* atau (PBL) adalah metode pembelajaran yang fokus pada penyelesaian masalah secara aktif oleh peserta didik, di mana mereka belajar dengan mengeksplorasi situasi masalah yang autentik guna membangun kemampuan berpikir kritis dan bekerja sama. Siswa bekerja secara kelompok untuk mengeksplorasi masalah tersebut, mengidentifikasi apa yang sudah diketahui, apa yang perlu dipelajari, dan mencari solusi melalui penelitian mandiri. Proses ini mendorong pengembangan keterampilan seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan penerapan pengetahuan interdisipliner. PBL pertama kali dikembangkan di Universitas McMaster, Kanada, pada akhir 1960-an untuk pendidikan medis, dan sejak itu menyebar ke berbagai bidang pendidikan.²⁰

Di era pendidikan modern antara tahun 2000 hingga 2025, *Problem Based Learning* (PBL) terbukti berhasil dalam mendorong motivasi siswa serta memperkuat daya ingat pengetahuan. Sebagai ilustrasi, peserta didik yang menggunakan PBL biasanya lebih terlibat aktif dan dapat mengaitkan konsep teoritis dengan aplikasi praktis. Meskipun demikian, penerapannya mengharuskan persiapan mendalam dari para pendidik, karena pendidik berperan sebagai fasilitator daripada pengajar langsung. Tantangan pokok meliputi durasi yang

¹⁹ Leli Hasanah Lubis dkk., "The Use of Learning Media and its Effect on Improving the Quality of Student Learning Outcomes," *International Journal Of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)* 3, no. 2 (2023): 7–14, <https://doi.org/10.52121/ijessm.v3i2.148>.

²⁰ Thiago Barbosa Silva dkk., "Problem-Based Learning (PBL) in Basic Education: A Literature Review.," *International Journal of Human Sciences Research* 4, no. 36 (2024): 1–16, <https://doi.org/10.22533/at.ed.5584362413125>.

diperlukan serta hambatan dalam mengevaluasi jalannya proses belajar. Penelitian terkini menunjukkan bahwa PBL sangat sesuai untuk bidang STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*), dengan isu rumit seperti perubahan iklim berfungsi sebagai pemicu pembelajaran.²¹

D. Aplikasi *Mobile*

Aplikasi *mobile* adalah perangkat lunak yang dirancang untuk dijalankan pada perangkat bergerak seperti smartphone atau tablet. Aplikasi jenis ini memiliki karakteristik portabel, mudah diakses, dan memungkinkan pengguna melakukan berbagai aktivitas secara fleksibel. Kemampuan aplikasi *mobile* dalam menyediakan fitur interaktif, konten digital, serta konektivitas internet menjadikannya salah satu teknologi yang paling banyak dimanfaatkan dalam bidang pendidikan maupun kesehatan mental. Aplikasi *mobile* tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana pendukung belajar, media terapi mandiri, serta fasilitas untuk mengembangkan kemampuan digital pengguna.²²

Penelitian sebelumnya oleh Oktaviane dan Herwanto tentang penggunaan perangkat *mobile* dalam mendukung kegiatan pembelajaran mandiri siswa terbukti memberikan pengaruh positif terhadap proses belajar. Sebagian besar siswa sebanyak 75% dari total responden mengaku bahwa perangkat *mobile* memudahkan mereka dalam mengakses materi tambahan seperti video, artikel, dan e-book. Selain itu, motivasi belajar juga meningkat, di mana 60% siswa

²¹ Adrianus Aleksander Dominggus Peny dkk., "Project-Based Learning and Problem-Based Learning in Improving Climate Change Literacy of Junior High School Students in Disaster-Prone Areas," *Jurnal Pendidikan MIPA* 23, no. 2 (2022): 692–700, <https://doi.org/10.23960/jpmipa.v23i2.pp692-700>.

²² Ketut Dhea Ananda Putri Sutarja dan I Nyoman Tri Anindia Putra, "Aplikasi Mobile Sebagai Media Pendukung Dalam Mengelola Kecemasan Sosial," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan* 13, no. 2 (2025), <https://doi.org/10.23960/jitet.v13i2.6486>.

menyatakan lebih bersemangat ketika belajar melalui aplikasi atau platform *mobile*.²³ Aplikasi *mobile* memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Selain meningkatkan fleksibilitas belajar, aplikasi *mobile* juga memungkinkan penyajian materi secara interaktif melalui kombinasi teks, gambar, animasi, maupun evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, aplikasi *mobile* memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran apabila dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal tersebut didukung oleh penelitian Saidah, Hamidah, dan Syamsudin yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android memperoleh kategori valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.²⁴ Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *mobile* dalam bidang pendidikan tidak hanya mempermudah akses pengetahuan, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih mandiri dan terlibat aktif dalam proses belajar. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan tantangan, seperti gangguan dari aplikasi non pendidikan dan kesulitan memilah informasi yang valid. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi *mobile* memerlukan bimbingan agar manfaatnya lebih optimal.

E. Kodular

Kodular adalah platform pengembangan aplikasi Android tanpa *coding* yang bekerja dengan sistem *block programming*, sehingga memungkinkan siapa pun termasuk guru dan siswa membangun aplikasi dengan cara menyusun blok-blok

²³ Santi Puspa Oktaviane dan Patah Herwanto, “Dampak Penggunaan Perangkat Mobile dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran Mandiri Siswa Kelas IX di SMP PGRI Rancaekek,” *Uranus : Jurnal Ilmiah Teknik Elektro, Sains dan Informatika* 2, no. 4 (2024): 165–74, <https://doi.org/10.61132/uranus.v2i4.491>.

²⁴ Zulinda Nur Saidah, Dewi Hamidah, Ahmad Syamsudin, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Suku Banyak (Polinomial),” *Jurnal Tadris Matematika* 5, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.21274/jtm.2022.5.1.29-46>

logika seperti *puzzle*. Dari berbagai penelitian sebelumnya, Kodular terbukti menjadi alat yang efektif dan praktis untuk menghasilkan aplikasi pendidikan maupun aplikasi informasi. Penelitian Rudi Setiawan tentang media pembelajaran pengenalan hewan menunjukkan bahwa aplikasi berbasis Kodular mampu menampilkan gambar, suara, dan video dengan baik, terbukti dari hasil uji fungsional yang seluruhnya diterima, serta penilaian siswa yang mencapai 80–84% pada aspek ketertarikan, kemudahan, dan kebermanfaatan.²⁵ Penelitian lain oleh Dimas Krisna Maulana dan tim menghasilkan aplikasi pencarian wisata Sumatera Utara yang mampu menampilkan rute dan informasi destinasi. Aplikasi tersebut lolos uji *black box*, mendapat nilai *usability* yang baik melalui skala SUS, dan dinyatakan kompatibel di berbagai perangkat, sehingga menegaskan bahwa Kodular dapat digunakan bukan hanya untuk media belajar, tetapi juga untuk aplikasi berbasis lokasi yang lebih kompleks.²⁶

Dalam konteks pendidikan agama, penelitian Teguh Arianda tentang pengembangan media pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan Kodular juga memberikan hasil yang sangat positif. Produk yang dikembangkan memperoleh nilai validitas 0,86 (kategori valid), nilai praktikalitas 0,84 (kategori tinggi), serta nilai efektivitas 0,90 (kategori sangat tinggi), menunjukkan bahwa aplikasi berbasis Kodular tidak hanya layak secara teknis tetapi juga berdampak besar bagi pemahaman siswa.²⁷ Selain itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat oleh

²⁵ Rudi Setiawan, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android Tanpa Coding Semudah Menyusun Puzzle," *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi* 2, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.31326/sistek.v2i2.729>.

²⁶ Muhamad Alda dkk., "Membangun Aplikasi Pencarian Wisata Top di Sumatera Utara Berbasis Mobile Menggunakan Kodular", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, no.1 (2024).

²⁷ M Teguh Arianda dkk., "Perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di MAN 4 Agam", *PETIK : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 10, no. 1 (2024).

Yori Apridonal dan tim menjelaskan bahwa siswa SMK yang semula hanya menjadi pengguna aplikasi berhasil memahami konsep pemrograman blok, membuat aplikasi kalkulator sederhana, melakukan pengujian, bahkan belajar proses pengunggahan aplikasi ke Google Play Store.²⁸ Semua penelitian tersebut menunjukkan kesimpulan yang konsisten bahwa Kodular merupakan solusi praktis, efisien, dan ramah pemula dalam pengembangan aplikasi Android. Platform ini tidak hanya membantu menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, tetapi juga mampu meningkatkan keterampilan teknologi siswa, memperluas kreativitas guru, serta memfasilitasi pembuatan aplikasi yang siap digunakan secara langsung di perangkat Android.

F. Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

Klasifikasi makhluk hidup merupakan kegiatan pengelompokan organisme berdasarkan persamaan ciri-ciri tertentu, seperti ciri morfologi, struktur tubuh, cara berkembang biak, habitat, dan metabolisme. Sistem klasifikasi bertujuan untuk mempermudah pengenalan, mengetahui hubungan kekerabatan, pemanfaatan organisme dan memudahkan proses pembelajaran.²⁹ Pada tingkat SMP/MTs kelas VII, materi klasifikasi meliputi pengenalan takson dalam tingkatan sederhana, mulai dari Kingdom, Filum, Kelas, Ordo, Famili, Genus, hingga Spesies serta penggunaan kunci determinasi sederhana. Secara ilmiah, sistem klasifikasi modern menempatkan Domain sebagai tingkatan takson tertinggi, diikuti oleh Kingdom, Filum, Kelas, Ordo, Famili, Genus, dan Spesies.

²⁸ Yori Apridonal M., Febri Dristyan, Mardalius, "Pengenalan Kodular : Solusi Praktis untuk Pembuatan Aplikasi Android", *Interaksi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 1 (2024): 32-37.

²⁹ Wuryan T Indriyani dkk., "Pengembangan E-kamus Biologi Materi Klasifikasi Tumbuhan Dicotyledoneae Pada Kelas X SMA Negeri 4 Muaro Jambi: (Development of an E-Dictionary of Biology for Classification of Dicotyledoneae Plants in Class X SMA Negeri 4 Muaro Jambi)," *BIODIK* 8, no. 2 (2022): 62–72, <https://doi.org/10.22437/bio.v8i2.17809>.

Namun, sesuai dengan materi IPA kelas VII SMP/MTs, pembelajaran dalam penelitian ini difokuskan pada tingkatan Kingdom hingga Spesies serta penggunaan kunci determinasi sederhana.

Penelitian oleh Fitri, Syofyati, dan Alberida menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan memahami konsep klasifikasi, terutama pada bagian kingdom *Animalia*, *Monera*, *Protista*, serta *Fungi*. Misalnya, pemahaman siswa tentang ciri kingdom *Animalia* hanya 9,38%, dan konsep dasar klasifikasi juga masih rendah (25%).³⁰ Ini menandakan bahwa materi klasifikasi dianggap kompleks karena banyaknya istilah ilmiah dan keragaman organisme yang harus dipahami. Sementara itu, penelitian oleh Indasah, Sulistiana, dan Sholihah menegaskan bahwa siswa sering menganggap materi klasifikasi sulit karena cakupan materinya luas dan banyak istilah ilmiah yang asing. Sekitar 40,57% siswa menyatakan materi klasifikasi makhluk hidup termasuk kategori sulit karena keragaman konten dan istilah yang harus dihafal. Indasah, Sulistiana, dan Sholihah juga menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif seperti *Articulate Storyline* dapat membantu memperjelas penyajian konsep klasifikasi, misalnya melalui gambar, video, dan diagram, sehingga siswa lebih mudah memahami hubungan kekerabatan dan dasar pengelompokan makhluk hidup.³¹ Pembelajaran klasifikasi akan lebih efektif bila menggunakan media visual dan interaktif yang memudahkan peserta didik melakukan observasi ciri-ciri organisme.

³⁰ Rahmadhani Fitri dkk., "Undertanding's Analysis the Concept of Classification of Living Organism for Student's Class VII at SMPN 8 Padang," *Bioeducation Journal* 5, no. 2 (2021): 68–77, <https://doi.org/10.24036/bioedu.v5i2.142>.

³¹ Sri Indasah dkk., "Pengembangan Media Articulate Storyline Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA," *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, vol. 12, no. 1 (2021): 70, <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3756>.

G. Minat Belajar

1. Pengertian Minat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), minat didefinisikan sebagai dorongan kuat dalam hati, semangat, atau keinginan terhadap sesuatu. Minat adalah faktor internal dalam diri individu yang memiliki pengaruh besar terhadap perilakunya. Menurut Bahasa (etimologi), minat mengacu pada upaya dan keinginan untuk memahami dan menemukan sesuatu. Secara istilah (terminologi), minat mencakup hasrat, preferensi, dan kecenderungan terhadap suatu hal. Menurut Slameto, minat merupakan dorongan ketertarikan dan rasa suka terhadap suatu aktivitas tanpa adanya paksaan, yang tampak melalui perasaan senang, rasa bangga, serta adanya kepuasan, sehingga membuat siswa lebih fokus, mudah mengingat, dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran.³²

Minat merupakan faktor yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa, minat juga mendukung dan memengaruhi proses belajar mengajar. Seseorang yang telah memiliki minat pada bidang tertentu, akan mudah baginya memperoleh kesuksesan pada bidang tersebut, karena minat memberikan efek yang sangat besar pada seseorang untuk memperjuangkan apa yang diinginkannya.³³ Anak yang memiliki minat pada mata pelajaran IPA pasti memiliki nilai atau hasil yang lebih baik daripada anak yang tidak berminat pada mata pelajaran IPA. Media pembelajaran, fasilitas belajar yang memadai memiliki peran yang baik dalam

³² Slameto, "Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya", Jakarta: *Rineka Cipta*, 2010.

³³ Cahyono Dwi Prasetyo, Imam Suwaktus Suja'I dan M Abdur Roziq Asrori, "Pengaruh Gaya Belajar, Minat Belajar, dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, no. 3, (2021): 5745

menumbuhkan ketertarikan pada diri siswa untuk belajar serta berkaitan dan berpengaruh terhadap minat belajar siswa.³⁴

Dari berbagai definisi minat yang disebutkan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan batin seseorang untuk melakukan sesuatu atau memperhatikan, tanpa paksaan dari orang lain, dengan perasaan senang. Karena minat, seseorang cenderung melakukan sesuatu yang diminatinya daripada yang tidak diminatinya, minat memiliki pengaruh yang besar terhadap apa yang akan dilakukan seseorang.

2. Ciri-Ciri Minat Belajar

Menurut Slameto ciri-ciri siswa yang berminat adalah sebagai berikut:³⁵

- a. Memiliki dorongan yang konsisten untuk memberikan perhatian dan mengingat materi yang dipelajari secara berkelanjutan.
- b. Menunjukkan perasaan senang atau menyukai hal-hal yang diminati.
- c. Merasa bangga dan memperoleh kepuasan ketika berkaitan dengan sesuatu yang diminatinya, serta menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas-aktivitas yang berhubungan dengan minat tersebut.
- d. Cenderung memilih atau memprioritaskan sesuatu yang diminatinya daripada pilihan lain.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Secara umum, ada dua faktor umum yang mempengaruhi minat belajar siswa. Yaitu faktor internal (dari dalam) dan faktor eksternal (dari luar).

Faktor internal atau dari dalam diri siswa meliputi minat, kesenangan, dan

³⁴ Faizal Fathurrokhman, Hubungan Fasilitas Belajar Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Di Kecamatan Batang Kabupaten Batang”, *Skripsi: Universitas Negeri Semarang*, 2020.

³⁵ Slameto, “Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya”, Jakarta: *Rineka Cipta*, 2010.

partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, mengungkapkan aspirasi siswa tanpa dorongan atau paksaan dari orang lain. Faktor eksternal atau dari luar diri siswa termasuk dukungan dari orang tua, guru, dan lingkungannya.

Minat belajar dapat dikenali melalui beberapa indikator yang menunjukkan ketertarikan siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Menurut Djamarah, indikator tersebut meliputi perasaan senang terhadap pembelajaran, kecenderungan untuk lebih menyukai kegiatan belajar, adanya ketertarikan terhadap materi yang dipelajari, kesadaran untuk belajar tanpa paksaan, keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran, serta perhatian yang diberikan selama proses belajar berlangsung.³⁶ Sementara itu, Slameto menjelaskan bahwa minat belajar ditunjukkan melalui perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.³⁷

Berdasarkan beberapa indikator minat yang dikemukakan di atas, dalam penelitian ini indikator minat yang digunakan, yaitu:

- a. Perasaan senang
- b. Ketertarikan
- c. Keterlibatan siswa
- d. Perhatian siswa

H. Kerangka Penelitian

Dalam penelitian dan pengembangan, kerangka penelitian atau kerangka berpikir berfungsi sebagai dasar konseptual yang menggambarkan alur berpikir peneliti dalam mengembangkan suatu produk. Kerangka penelitian menjadi

³⁶ Syaiful Bahri Djamarah, "Psikologi Belajar", Jakarta: *Rineka Cipta*, 2008.

³⁷ Slameto, "Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya", Jakarta: *Rineka Cipta*, 2010.

pedoman yang menghubungkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, teori-teori yang relevan, proses pengembangan yang dilakukan, serta hasil yang diharapkan dari produk yang dikembangkan. Dengan adanya kerangka penelitian, proses pengembangan dapat dilakukan secara sistematis dan terarah sehingga tujuan penelitian dapat tercapai secara optimal.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih digunakannya media pembelajaran IPA yang bersifat konvensional, sehingga kurang mampu menarik minat peserta didik. Selain itu, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat menyajikan visualisasi materi secara lebih menarik agar konsep yang dipelajari dapat dipahami dengan lebih mudah. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang mampu mendukung proses pembelajaran IPA dengan perkembangan teknologi. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis aplikasi *mobile Sainstastic* pada materi klasifikasi makhluk hidup yang diharapkan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran IPA serta mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi klasifikasi makhluk hidup.

Gambar 2. 1 Kerangka Penelitian

