

**PENGARUH MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA
KELAS VII DI SMP NEGERI 1 BONTONOMPO
KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan
Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*

OLEH

HILDAYANTI

10531226115

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

2019



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

LEMBAR PENGESAHAN

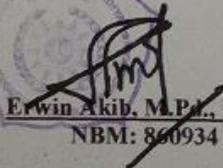
Skripsi ini atas nama **Hildayanti**, NIM **10531226115** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 132 TAHUN 1440 H/2019 M, Tanggal 24 Agustus 2019, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 24 Agustus 2019.

Makassar, 3 Muharram 1441 H
3 September 2019 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abd. Rahusan Khatib, S.S., MM. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharuilah, M. Pu. (.....)
4. Penguji : 1. Drs. H. Nurdin, M.Pd. (.....)
2. Andi Adam, S.Pd., M.Pd. (.....)
3. Drs. H. M. Syukur Hak, MM. (.....)
4. Nasir, S.Pd., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Multimedia Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa.**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **HILDAYANTI**
Stambuk : **10531226115**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

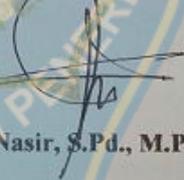
Makassar, September 2019

Ditetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

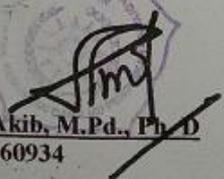

Drs. H. Nurdin, M.Pd.

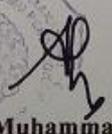

Nasir, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860934


Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar/Telp: 0411-860837/Email: fkip@unismuh.ac.id/web: www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **HILDAYANTI**
Stambuk : 10531226145
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Multimedia Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, September 2019

Yang Membuat Pernyataan



Hildayanti



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar/Telp: 0411-860837/Email: fkip@unismuh.ac.id/web: www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **HILDAYANTI**
Stambuk : 10531226115
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam menyusun skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, September 2019

Yang Membuat Pernyataan

Hildayanti

Mengetahui

Ketua Prodi

Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

NBM : 991323

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*Bukanlah ilmu yang seharusnya mendatangimu,
tetapi kamulah yang harus mendatangi ilmu itu.*

(Imam Malik)

*Kesuksesan adalah buah dari usaha-usaha
kecil yang diulangi hari demi hari.*

(Hidayanti)

*Kupersembahkan karya ini untuk Ayahanda dan Ibunda tercinta,
atas pengorbanan, perhatian dan do'a yang telah di berikan,
serta untuk keluarga dan teman-teman yang telah membantu
dalam menyelesaikan skripsi ini.*

(Persembahan)



ABSTRAK

HILDAYANTI. 2019. *Pengaruh Multimedia Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa.* Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh H. Nurdin dan Nasir.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh multimedia pembelajaran terhadap minat belajar pada mata IPA siswa kelas VII. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Bontonompo tahun ajaran 2019-2020. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah metode *pre eksperimental design* yaitu *One Group Pretest-Posstest Design*. Subjek penelitian ini ialah 31 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *purpose sampling*. Instrumen pengumpulan data berupa angket dan observasi. Teknik pengumpulan data berupa angket dan observasi. Teknik analisis data berupa analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Hal ini diperoleh perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $15,17 > 2,042$, sehingga rata-rata skor minat belajar siswa setelah diberi perlakuan lebih tinggi daripada skor minat belajar siswa sebelum diberi perlakuan. Oleh karena itu, diharapkan agar guru dapat menggunakan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPA.

Kata Kunci: *Multimedia Pembelajaran, Minat Belajar*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat beserta salam semoga teercurahkan pada Nabi junjungan kita Nabi Muhammad Saw. dan kepada keluarga serta sahabat-sahabat-Nya.

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Multimedia Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa”** ini ditulis untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari bahwa selama pembuatan dan penulisan skripsi ini kemampuan dan pengetahuan penulis sangat terbatas, maka dengan adanya bimbingan, pengarahan dan dukungan dari berbagai pihak sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sangat tulus memberikan dukungan dan motivasi dalam segi apapun kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada Bapak Bora dan Ibu Nikma, selaku orang tua yang senantiasa mendoakan dan mendorong penulis untuk tetap semangat dan telah banyak memberikan bantuan materi dan tenaga dalam menyelesaikan skripsi ini. Serta Bapak Drs. H. Nurdin, M.Pd dan Nasir, S.Pd., M.Pd. selaku dosen

pembimbing yang telah membantu dan memberikan pemahaman mengenai materi yang berhubungan dengan skripsi ini.

Bapak Prof. Dr. H. Abd Rahman Rahim, SE MM Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah menyediakan sarana dan prasarana perkuliahan. Bapak Dr. Muhammad Nawir, M.Pd., selaku ketua Jurusan Teknologi Pendidikan. Bapak Nasir, S.Pd., M.Pd., selaku sekretaris Jurusan Teknologi Pendidikan dan selaku Pembimbing. Bapak DR. H. Bahrudin Amin, M.Hum, selaku penasehat akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan. Seluruh dosen Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah banyak membantu dan mengembangkan ilmu selama mengikuti proses perkuliahan. Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Bontonompo dan guru-guru yang telah membantu dalam proses penelitian. Sahabat-sahabat tercinta, Nurasia dan Rukmana. S, serta teman-teman mahasiswa dan mahasiswi angkatan 2015 yang telah membantu dan memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini. Semua pihak yang telah banyak memberikan doa, bimbingan, dan dukungan serta pendapat yang sangat bermanfaat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT. dapat menerima sebagai amal kebaikan atas jasa baik yang diberikan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan karena terbatasnya kemampuan penulis. Untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Mudah-mudahan

skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya bagi khasanah ilmu pengetahuan.

Makassar,

September 2019

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
SURAT PERJANJIAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	8
A. Kajian Pustaka.....	8
1. Penelitian yang Relevan.....	8
2. Media Pembelajaran.....	10
3. Multimedia	17
4. Aplikasi <i>Adobe Flash</i>	25
5. Konsep Minat Belajar	27
B. Kerangka Pikir	29
C. Hipotesis Penelitian.....	32

BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Desain Penelitian.....	33
B. Populasi dan Sampel	34
C. Definisi Operasional Variabel.....	35
D. Instrument Penelitian	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian	40
1. Hasil Analisis Observasi	40
2. Hasil Analisis Minat Siswa	46
3. Hasil Analisis Respon Siswa.....	51
4. Uji Hipotesis	53
B. Pembahasan.....	54
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	57
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Keadaan Populasi	34
Tabel 3.2 Keadaan Sampel.....	35
Tabel 4.1 Analisis Aktivitas Siswa Pertemuan Pertama	40
Tabel 4.2 Analisis Aktivitas Siswa Pertemuan Kedua.....	42
Tabel 4.3 Analisis Aktivitas Siswa Pertemuan Ketiga.....	43
Tabel 4.4 Persentase Aktivitas Siswa	45
Tabel 4.5 Analisis Minat Siswa Sebelum Penggunaan Multimedia Pembelajaran	47
Tabel 4.6 Perhitungan Rata-Rata Persentase Minat Siswa Sebelum Penggunaan Multimedia Pembelajaran	48
Tabel 4.7 Analisis Minat Siswa Setelah Penggunaan Multimedia Pembelajaran	49
Tabel 4.8 Perhitungan Rata-Rata Persentase Minat Siswa Setelah Penggunaan Multimedia Pembelajaran	50
Tabel 4.9 Analisis Respon Siswa Terhadap Penggunaan Multimedia Pembelajaran	51
Tabel 4.10 Perhitungan Rata-Rata Persentase Respon Siswa Terhadap Penggunaan Multimedia Pembelajaran	52
Tabel 4.11 Hasil Pengujian Hipotesis dengan Uji-t.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	31
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	33
Gambar 4.1 Diagram Persentase Aktivitas Siswa.....	46



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	61
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar Siswa.....	71
Lampiran 3 Angket Pretest	72
Lampiran 4 Angket Posttest	74
Lampiran 5 Hasil Angket Minat Pretest.....	76
Lampiran 6 Hasil Angket Minat Posttest.....	81
Lampiran 7 Hasil Angket Respon Siswa	82
Lampiran 8 Hasil Observasi Pertemuan Pertama.....	83
Lampiran 9 Hasil Observasi Pertemuan Kedua	84
Lampiran 10 Hasil Observasi Pertemuan Ketiga	85
Lampiran 11 Daftar Skor Angket Minat Belajar Siswa Pretest dan Posttest.....	86
Lampiran 12 Perhitungan Uji Hipotesis Statistik.....	87
Lampiran 13 Lembar Observasi Siswa	88
Lampiran 14 Storyboard	93
Lampiran 15 Tampilan Multimedia Pembelajaran	94
Lampiran 16 Dokumentasi.....	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat sehingga menuntut kreativitas dan dorongan untuk selalu melakukan pembaruan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru dituntut mampu menggunakan atau mengoperasikan alat yang tersedia di sekolah untuk mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran.

Guru memiliki peran penting di dalam meningkatkan proses pembelajaran, pemilihan metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru mempengaruhi penyampaian informasi terhadap siswa sehingga pembelajaran yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat dianjurkan, untuk membantu seorang guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, terlebih untuk siswa yang belum memiliki kemampuan dalam memahami materi yang bersifat abstrak.

Penggunaan media mempermudah proses belajar mengajar terutama pada bagian yang sulit dipahami. Briggs (Sadiman, 2011:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Contohnya ialah buku, film, kaset, dan film bingkai. Oleh sebab itu penggunaa media saat pengajaran sangat dianjurkan dengan maksud memperkuat kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran saat ini telah mendapat perhatian dari pemerintah salah satunya adalah diberikannya fasilitas media pendukung di sekolah dasar dan sekolah menengah seperti laboratorium, komputer, proyektor, dan alat peraga yang lain. Tetapi sering kali penggunaan fasilitas tersebut masih kurang maksimal, hal ini disebabkan guru masih memilih dengan dominasi ceramah penggunaan buku cetak. Lebih maksimal jika guru memanfaatkan fasilitas yang ada sebagai media pembelajaran, seperti pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran oleh guru dapat dilakukan dengan memanfaatkan program multimedia pembelajaran di dalam kelas.

Multimedia digunakan dalam proses pembelajaran karena multimedia dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat untuk belajar. Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga multimedia sangat efektif untuk menjadi alat yang lengkap dalam proses pembelajaran. Program multimedia pembelajaran memiliki daya tarik tersendiri dan dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Penggunaan multimedia pembelajaran memiliki banyak peranan dalam pembelajaran seperti menyediakan acuan konkret bagi gagasan, membuat gagasan abstrak menjadi konkret, memotivasi siswa, mengasimilasi materi dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya.

Kelebihan dari media ini adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif

maupun kinestetik. Untuk sekolah menengah pemanfaatan media berbasis komputer cukup diperlukan, karena sangat membantu pada materi-materi yang berkonsep abstrak dapat menjadi konkret. Karena tujuan dari multimedia pembelajaran ialah agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efisien dan mempermudah siswa dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

Penelitian ini akan mengkaji tentang penggunaan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP Negeri 1 Bontonompo. Dalam penelitian ini, pembelajaran dilakukan dengan menerapkan multimedia pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Karena pada mata pelajaran IPA banyak berisikan materi-materi yang bersifat abstrak dan sulit dibayangkan oleh siswa, sehingga siswa cenderung bosan dan kesulitan dalam memahami materi, oleh karena itu sekiranya dibutuhkan media yang mampu membantu pembelajaran siswa agar tidak bosan dan juga membantu dalam memahami materi yang tidak bisa divisualkan.

Multimedia untuk mata pelajaran IPA bertujuan untuk pembelajaran yang lebih komunikatif, maksudnya informasi yang menggunakan gambar dan animasi akan lebih mudah dipahami oleh siswa dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain. Mudah dilakukan perubahan, maksudnya perkembangan organisasi, lingkungan, ilmu pengetahuan teknologi, dan lain-lain berpengaruh terhadap informasi.

Proses belajar mengajar yang dilakukan guru selama ini masih sangat konvensional, artinya penyampaian materi ajar secara verbal seperti mencatat di papan tulis atau didikte, ceramah, pemberian tugas, tanpa menggunakan media sehingga siswa kurang aktif, kreatif, termotivasi dan minat siswa kurang dalam pembelajaran. Dengan menggunakan metode ceramah dan mencatat pada saat proses pembelajaran, sering menyebabkan siswa mengalami kejenuhan dalam belajar. Dan pada saat kejenuhan ini mencapai klimaks, siswa lebih sering melakukan aktivitas yang tidak diketahui oleh guru, misalnya menggunakan *handphone* bukan pada jam istirahat, berdiskusi tentang hal lain dengan teman sebangkunya dan bahkan ada yang bermain-main sendiri. Hal ini siswa terkesan meremehkan guru dan proses belajar dikelas.

Selain itu, dampak dari kejenuhan ini menyebabkan siswa merasa tidak peduli akan proses belajar mengajar, siswa lebih senang dengan aktivitasnya sendiri dan ingin segera menyelesaikan jam pelajaran yang bersangkutan. Sehingga pada saat siswa diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang tidak difahami, mereka tidak ada yang mengajukan pertanyaan. Akan tetapi, pada saat diberi soal latihan, banyak yang tidak faham mengenai penyelesaian soal-soal. Hal ini dikarenakan siswa tidak fokus dalam memahami materi yang sedang dibahas. Melihat kondisi siswa menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih rendah. Minat belajar siswa ditunjukkan dengan adanya perasaan senang, adanya perhatian, dan adanya aktivitas yang merupakan akibat dari rasa senang dan perhatian. Minat belajar siswa sangat penting untuk di tingkatkan, karena

mempermudah proses belajar siswa dan untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi dari sebelumnya.

Masalah ini perlu diteliti karena berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 1 Bontonompo bahwa saat ini guru belum efektif menggunakan media pembelajaran, apalagi dengan penggunaan multimedia pembelajaran belum pernah dilakukan di dalam proses pembelajaran. Kebanyakan guru masih menggunakan media-media sederhana seperti gambar, *wallchart* dan sebagainya yang dengan media ini belum mampu maksimal membantu siswa dalam proses belajar-mengajar.

Dari masalah tersebut peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Pemanfaatan multimedia digunakan dengan alasan bahwa siswa SMP Negeri 1 Bontonompo kelas VII tersebut masih berorientasi dengan media yang bersifat cetak, sehingga pemahaman siswa terkait materi yang bersifat abstrak belum maksimal, yang akan dimanfaatkan di kelas sekaligus mengoptimalkan fasilitas berupa komputer, LCD dan layar proyektor yang terdapat di dalam kelas. Diharapkan dengan menggunakan multimedia pembelajaran siswa terbantu dalam memahami materi-materi tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk meneliti “Bagaimana pengaruh multimedia pembelajaran terhadap

minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Bontonompo”?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh multimedia pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Bontonompo.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Akademis/Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi bagi akademis/lembaga pendidikan tentang pentingnya penggunaan multimedia pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya pembelajaran IPA.

b. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, yaitu penelitian yang berhubungan dengan multimedia pembelajaran sebagai bahan kajian untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengingat, berkonsentrasi, dan membuat catatan yang efektif.

- 2) Siswa dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasinya dalam pembelajaran IPA.
- 3) Siswa dapat termotivasi agar aktif dalam pembelajaran.
- 4) Siswa dapat meningkatkan minat belajarnya pada mata pelajaran IPA.

b. Bagi Guru.

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan menambah variasi media.
- 2) Diharapkan dapat menjadi bahan acuan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya iklim pendidikan di sekolah, khususnya pembelajaran IPA dan umumnya seluruh mata pelajaran yang ada di sekolah.
- 2) Dapat memberikan masukan dalam mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan proses belajar mengajar dalam pelaksanaan pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian Yang Relevan

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Dela Way Reza pada tahun 2015 dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh Multimedia Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SDN Garung Wonosobo" menunjukkan hasil bahwa ada pengaruh multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III SDN Garung Wonosobo. Dalam penelitian ini, hasil penelitian tersebut dapat digunakan sebagai acuan untuk meneliti ada tidaknya pengaruh multimedia pembelajaran terhadap minat belajar siswa. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan multimedia pembelajaran sebagai variabel bebasnya. Perbedaannya terkait dengan variabel terikatnya yaitu pengaruhnya terhadap minat belajar siswa dan tempat objek penelitiannya.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Silvia Septhiani, Jejem Mujamil S., A. Rachman Ibrahim pada tahun 2017 dalam skripsinya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Kimia Pada Materi Minyak Bumi Di Kelas X SMAN 1 Inderalaya" menunjukkan hasil bahwa pada taraf signifikan 5% $t_{hitung} > t_{tabel}$, yakni $2,83 > 2,00$ yang artinya ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam penelitian ini, hasil

penelitian tersebut dapat digunakan sebagai acuan untuk meneliti ada tidaknya pengaruh multimedia pembelajaran terhadap minat belajar siswa. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan multimedia pembelajaran sebagai variabel bebasnya. Perbedaannya terkait dengan variabel terikatnya yaitu pengaruhnya terhadap minat belajar siswa dan tempat objek penelitiannya.

- c. Penelitian ini dilakukan oleh Erisa Damayanti pada tahun 2014 dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh penggunaan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa XI IPA Man 2 Pontianak” menunjukkan bahwa hasil analisis data dari pemberian post-test yang dilakukan pada kedua kelas diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah 71,71. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata hasil belajar siswa adalah 57,71. Data kedua sampel berdistribusi normal dan berasal dari kelompok yang homogen. Sedangkan dari hasil pengujian hipotesis diperoleh signifikansi dari uji-t didapatkan 0,002 dengan demikian signifikansi lebih kecil dari alpha ($0,002 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga penyusun ingin mengungkap seberapa besar pengaruh multimedia pembelajaran terhadap peningkatan minat belajar siswa.

2. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Menurut Heinich (Rusman, 2013:169) media merupakan alat komunikasi. Media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh guru (*by utilization*) dalam kegiatan pembelajaran, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (produsen media) dan guru tinggal menggunakannya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang sifatnya alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah juga termasuk yang dapat digunakan langsung. Selain itu, kita juga dapat merancang dan membuat media sendiri (*by design*) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dilakukan dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar dan penyalur pesan.

Media salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Heinich dkk (Arsyad, 2017:4) mengemukakan media pembelajaran ialah batasan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-

bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran, maka media itu disebut sebagai media pembelajaran.

Selain pengertian media yang telah diuraikan di atas, masih terdapat pengertian lain yang dikemukakan oleh beberapa ahli seperti Schramm (Susilana dan Cepi, 2009:7) mengemukakan bahwa media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Briggs (Ryana, 2012:10) mengatakan bahwa media adalah sarana untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya. Media adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya (NEA (Ryana, 2012:10). Sedangkan menurut Palazon (Yaumi, 2018:5) media adalah bentuk-bentuk komunikasi massa yang melibatkan sistem simbol dan peralatan produksi dan distribusi.

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut. Perangkat lunak (*software*) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa, sedangkan

perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/bahan ajar tersebut.

Dari berbagai pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan suatu wadah dari pesan atau materi pembelajaran yang disampaikan dengan tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran.

2. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media cukup banyak macam ragamnya, ada media yang hanya dapat dimanfaatkan bila ada alat untuk menampilkannya. Adapula yang penggunaannya tergantung pada hadirnya seorang guru atau pembimbing. Media yang tidak harus bergantung pada hadirnya guru lazim disebut media intruksional dan bersifat "*self contained*", contohnya penggunaan multimedia interaktif berbasis komputer, di mana materi, tugas, dan latihan serta umpan balik yang diperlukan telah diprogramkan secara terintegrasi. Ada beberapa jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

1) Media Audio

Media audio adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, casset recorder, piringan hitam. Media ini cocok untuk orang tuli atau yang mempunyai kelainan dalam pendengaran.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya menagandakan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (filam rangkai), slides (film bingkai, foto gambar dan cetakan. Visual juga dapat menumbuhkan minat dan dapat memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik.

4) Multimedia

Multimedia yakni media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran yang memberikan pengalaman secara langsung.

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Sering kali banyaknya siswa yang kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan guru kepada siswa dikarenakan kurang optimalnya pemberdayaann media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Fungsi/peran pokok media pembelajaran ada dua, yaitu fungsi AVA (*Audiovisual Aids* atau *Teaching Aids*) yang berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada siswa, serta berfungsi sebagai komunikasi.

Menurut Rusman (2013:176) ada beberapa fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran di antaranya :

1) Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang memeperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada siswa, sehingga inti materi secara utuh dapat disampaikan kepada para siswa. Di samping itu, melalui alat bantu belajar memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampaun visual.

2) Sebagai komponen dari subsitem pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang mana di dalamnya memiliki sub-sub komponen diantaranya adalah komponen media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan subkomponen yang dapat menentukan keberhasilan proses maupun hasil belajar.

3) Sebagai pengarah dalam pembelajaran

Salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai pengarah pesan atau materi apa yang akan disampaikan, atau kompetensi apa yang akan dikembangkan untuk dimiliki siswa. Banyak pembelajaran tidak mencapai hasil belajar dengan baik karena tidak memiliki atau tidak optimalnya alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran.

4) Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa

Media pembelajaran dapat membangkitkan perhatian dan motivasi dalam belajar, karena media pembelajaran dapat mengkomodasi semua

kecakapan siswa dalam belajar. Media pembelajaran dapat memberikan bantuan pemahaman pada siswa yang kurang memiliki kecakapan mendengar atau melihat.

5) Meningkatkan hasil proses pembelajaran

Secara kualitas dan kuantitas media pembelajaran sangat memberikan kontribusi terhadap hasil maupun proses pembelajaran.

6) Mengurangi terjadinya verbalisme

Dalam pembelajaran sering terjadi siswa mengalami verbalisme karena yang diterangkan atau yang dijelaskan guru lebih bersifat abstrak, tidak ada ilustrasi nyata, sehingga siswa hanya bisa mengatakan tetapi tidak memahami bentuk, wujud atau objek.

7) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera

Selain itu menurut Kemp & Dayton (Rusman, 2013:172) fungsi utama media pembelajaran adalah :

- 1) Memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
- 2) Menyajikan informasi, digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok mahasiswa.
- 3) Memberi instruksi, informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa.

Sebagai salah satu faktor minat belajar, menurut Asnawir dan Basyiruddin Usman (2002:14) media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut:

- 1) Memudahkan siswa dalam belajar dan memudahkan bagi guru dalam mengajar.
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata.
- 3) Dapat menarik perhatian yang lebih besar dari siswa.
- 4) Semua indra murid dapat diaktifkan. Kelemahan satu indra dapat diimbangi oleh kekuatan indra lainnya.
- 5) Dapat menarik perhatian yang lebih dan minat siswa dalam belajar.
- 6) Dunia teori dapat dibangkitkan dengan realitanya.

4. Prinsip Media Pembelajaran

Dalam menentukan maupun memilih media pembelajaran, seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut diantaranya:

1) Efektifitas

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan (efektifitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi. Guru harus dapat berusaha agar media pembelajaran yang diperlukan untuk membentuk kompetensi secara optimal dapat digunakan dalam pembelajaran.

2) Relevansi

Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa serta dengan waktu yang tersedia.

3) Efisiensi

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaannya relative memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.

4) Dapat Digunakan

Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

5) Kontekstual

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa. Alangkah baiknya jika mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran *life skills*.

3. Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Multimedia terdiri dari dua kata yaitu multi dan media. *Multi* artinya bisa lebih dari satu sedangkan *media* merupakan sarana untuk menampilkan atau mendistribusikan informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, musik, dan lain-lain. Jika digabungkan kedua kata tersebut dapat diartikan secara harfiah, multimedia adalah kombinasi berbagai sarana baik berupa teks, gambar, suara, animasi maupun video untuk menampilkan atau

sebagai medium untuk mendistribusikan informasi dalam berbagai bentuk melalui peralatan digital.

Gayeksi (Munir, 2012:3) mendefinisikan multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, mengantarkan, dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video dan sebagainya. Sedangkan Oblinger (Munir, 2012:3) mendefinisikan multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio dan video dengan ciri-ciri interaktivitas komputer untuk menghasilkan satu persentasi menarik. Munir dan Halimah Badioze Zaman dalam (Munir, 2012:3) mendefinisikan multimedia sebagai keterpaduan diantara berbagai media teks, gambar, video dan animasi dalam satu media digital yang mempunyai kemampuan untuk interaktif, umpan balik, dan informasi diperoleh dengan cara yang non-linear.

Menurut Elsom-Cook (Munir, 2012:3) multimedia adalah kombinasi berbagai saluran komunikasi menjadi sebuah pengalaman komunikatif yang terkoordinasi dimana interpretasi saluran lintas bahasa terintegrasi tidak ada. Reddi (Munir, 2012:3) mengartikan multimedia sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan sebagainya) menjadi sebuah kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang memberikan hasil yang lebih menguntungkan bagi pengguna ketimbang elemen media secara individual.

Haffost (Rusman, dkk, 2011:70) mengemukakan multimedia sebagai suatu sistem komputer yang terdiri dari *hardware* dan *software* yang memberikan kemudahan untuk menggabungkan gambar, video, fotografi, grafik dan animasi dengan suara, teks, dan data yang dikendalikan dengan program komputer. Sejalan dengan hal tersebut, Thompson (Rusman, dkk, 2011:70) mendefinisikan multimedia sebagai suatu sistem yang menggabungkan gambar, video, animasi, suara secara interaktif. Multimedia adalah dasar dari teknologi modern yang meliputi suara, teks, video, gambar, dan data (Jayant, Ackland, Lawrence dan Rabiner, dalam *Infotech* (Rusman, dkk, 2011:70)). Dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan suatu sistem komputer yang terdiri dari *hardware* dan *software* dengan menggabungkan gambar, teks, video, animasi, dan suara secara interaktif.

Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter (Munir, 2012:3) adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Berdasarkan pengertian tersebut, maka multimedia terdiri dari empat faktor, yaitu; (1) ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, (2) ada link yang menghubungkan pengguna dengan informasi, (3) ada alat navigasi yang membantu pengguna menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung, dan (4) multimedia menyediakan tempat kepada pengguna untuk

mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dengan ide secara interaktif.

Dari beberapa definisi di atas, maka multimedia dapat dibagi menjadi beberapa jenis atau kategori, yaitu:

- 1) Ada yang berbentuk *network-online* (internet) dan multimedia yang *offline/stand alone* (tradisional). Jenis jasa multimedia terdiri dari dua, yaitu berdiri sendiri (*stand alone/offline*), seperti pengajaran konvensional/tradisional dan terhubung dengan jaringan telekomunikasi (*network-online*) seperti internet.
- 2) Multimedia pun bisa dibagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Multimedia linear adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan berurutan. Contohnya seperti TV dan film. Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain. Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia itu untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, sikap dan keterampilan) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar

sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, terarah, dan terkendali.

3) Merujuk pada elemen-elemen multimedia dan operasi yang bisa dilakukan, multimedia dapat dikategorikan menjadi:

a) Multimedia bukan temporal (non-temporal multimedia). Jenis multimedia ini tidak bergantung pada waktu. Multimedia ini terdiri dari teks, grafik, dan gambar.

b) Multimedia temporal (temporal multimedia). Jenis multimedia ini bergantung pada waktu. Multimedia ini terdiri dari audio, video dan animasi.

b. Manfaat Multimedia

Multimedia digunakan di berbagai bidang dan tempat, seperti di bidang pendidikan, bidang bisnis, bidang hiburan, di rumah, di tempat umum, di dunia maya atau internet, dan bahkan di perangkat *mobile*. Dalam bidang pendidikan, multimedia digunakan sebagai multimedia presentasi dalam pembelajaran.

Multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan grup belajar yang cukup banyak. Kelebihan media ini adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik, dan *sound* menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa.

Menurut Fenrich (Putu, 2017:22) manfaat multimedia pembelajaran ialah; (1) siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan dan keinginan mereka. Artinya pengguna sendirilah yang mengontrol proses pembelajaran; (2) siswa belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan dari siswa; (3) siswa akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika; (4) siswa menghadapi suatu evaluasi yang objektif melalui keikutsertaannya dalam latihan/tes yang disediakan; (5) siswa menikmati privasi di mana mereka tak perlu malu saat melakukan kesalahan; (6) belajar saat kebutuhan muncul; (7) belajar kapan saja mereka mau tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan.

c. Komponen Multimedia

Dalam multimedia pembelajaran, ada beberapa komponen yang harus diperhatikan, diantaranya:

1) Teks

Tampilan dalam bentuk teks atau yang lebih dikenal dengan istilah tipografi merupakan elemen yang cukup penting dalam pembuatan multimedia. Sebagian besar multimedia menggunakan teks karena sangat efektif untuk menyampaikan ide dan panduan kepada pengguna. Teks merupakan bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikenali, serta *file* teks mempunyai struktur yang sederhana. Teks biasanya

mengacu pada kata, kalimat, alinea, segala sesuatu yang tertulis atau ditayangkan.

2) Grafik (gambar)

Grafik atau gambar merupakan sarana pembentukan informasi yang lebih mudah untuk dipahami. Gambar juga merupakan salah satu komponen penting dalam multimedia karena dapat meringkas dan menyajikan data kompleks serta mampu menyampaikan banyak kata. Gambar dalam publikasi multimedia lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks, sebab manusia selalu berorientasi terhadap visual.

3) Audio

Teknologi *audio* juga berperan penting dalam penyampaian informasi, tanpa adanya audio dalam sebuah multimedia maka hasilnya tidak lengkap. Suara atau audio di dalam multimedia biasanya berupa suara musik, suara dari *voice recorder* dan efek-efek suara lain.

4) Video

Video adalah gambar-gambar yang saling berurutan sehingga menimbulkan efek gerak. Pembuatan video dalam tampilan multimedia pembelajaran bertujuan untuk membuat tampilan yang dihasilkan lebih menarik.

5) Animasi

Animasi merupakan kumpulan gambar yang ditampilkan secara bergantian dan berurutan sehingga terlihat bergerak dan hidup. Pergerakan animasi akan lebih mudah dimengerti daripada objek atau gambar diam. Selain itu, animasi lebih menarik dan mudah dimengerti daripada hanya sekedar gambar karena lebih komunikatif dalam menyampaikan suatu tujuan.

Multimedia pembelajaran merangkum berbagai media dalam satu *software* pembelajaran yang interaktif. Media yang dimaksud di sini ialah media visual, media audio, dan media audio-visual.

- 1) Media Visual. Media Visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.
- 2) Media Audio, yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.
- 3) Media Audio-Visual, yaitu media yang merupakan kombinasi audio visual atau biasa disebut media pandang dengar. Contoh dari media audio-visual adalah program video/televisi pendidikan, video/televisi intruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

Kelengkapan media dalam teknologi multimedia pembelajaran melibatkan pendayagunaan seluruh pancaindera, sehingga daya imajinasi, kreativitas, fantasi, dan emosi peserta didik berkembang ke arah yang lebih baik. Berbagai kajian lepas telah menunjukkan, bahwa proses pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu indera akan lebih efektif dibandingkan dengan hanya satu indera saja. Pembelajaran yang disampaikan pun akan diingat lebih lama.

4. Aplikasi *Adobe Flash*

a. Pengertian *Adobe Flash*

Adobe Flash (awal namanya *Macromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang didesain khusus oleh adobe dan merupakan program aplikasi standar authoring tool profesional yang digunakan untuk membuat animasi, *web*, maupun aplikasi yang interaktif dan dinamis.

Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, multimedia interaktif, film animasi, game dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs *web*, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi *web* lainnya.

Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension swf dan dapat diputar di penjelajah *web* yang telah dipasang *Adobe Flash Player*. *Flash* merupakan salah satu program untuk membuat animasi yang sangat handal dibandingkan dengan program lain karena dalam hal ukuran file dari hasil animasinya lebih kecil. Hasil animasi *Flash* banyak digunakan untuk membuat sebuah *web* agar tampilannya menjadi lebih interaktif.

Flash sekarang bukan hanya sebagai software saja dengan nama *Adobe Flash*, tetapi juga merupakan suatu teknologi animasi di *web*. Jadi untuk membuat animasi *web* dengan format *Flash* (SWF) kita tidak harus menggunakan software *Adobe Flash*, tetapi bisa menggunakan software lain seperti *SwishMax*, *Vecta 3D*, *Swift 3D*, *Amara*, *Kool Moves* dan masih banyak lagi.

b. Kelebihan *Adobe Flash*

- 1) Merupakan teknologi animasi *web* yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak.
- 2) Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik.
- 3) Kebutuhan Hardware yang tidak tinggi.
- 4) Dapat membuat website, cd-interaktif, animasi web, animasi kartun, kartu elektronik, iklan TV, banner di *web*, presentasi cantik, membuat permainan (game), aplikasi *web* dan handphone.
- 5) Dapat ditampilkan di banyak media seperti *Web*, CD-ROM, VCD, DVD, Televisi, Handphone dan PDA.

6) Adanya actionscript, dengan actionscrip anda dapat membuat animasi dengan menggunakan kode sehingga memperkecil ukuran file.

c. Kekurangan *Adobe Flash*

1) Pembuatan yang rumit, karena semua serba manual, mulai dari pembuatan gambar, gerakan, hingga pembuatan fungsi tombol seperti tombol next, prev dan lain sebagainya.

2) Dibutuhkan waktu yang tidak cepat dalam pembuatannya, karena kita diwajibkan memahami bahasa pemrograman Java.

3) Perangkat yang akan kita gunakan harus mempunyai *Adobe Flash Palyer*, sehingga mungkin ada beberapa pengguna yang mengalami kesulitan jika komputer atau perangkat yang digunakan belum terinstall *Adobe Flash Player*, terlebih bagi mereka yang jarang update aplikasi komputernya.

4) Dalam pembuatannya, kita membutuhkan banyak variabel untuk memberikan nama pada object yang akan kita mainkan, baik untuk nama gambar, suara, gambar bergerak dan perhitungan matematik.

5. Konsep Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat ialah suatu dorongan yang menyebabkan terikatnya perhatian individu pada objek tertentu seperti pekerjaan, pelajaran, benda dan orang. Minat berhubungan dengan aspek kognitif, afektif, dan motorik dan merupakan sumber motivasi untuk melakukan apa yang diinginkan.

Minat berhubungan dengan sesuatu yang menguntungkan dan dapat menimbulkan kepuasan bagi dirinya. Kesenangan merupakan minat yang sifatnya sementara. Adapun minat bersifat tetap dan ada unsur memenuhi kebutuhan dan memberikan kepuasan. Semakin sering minat diekspresikan dalam kegiatan akan semakin kuat minat tersebut, sebaliknya minat akan menjadi pupus kalau tidak ada kesempatan untuk mengekspresikannya.

b. Ciri-Ciri Minat

Adapun ciri-ciri adanya minat pada seseorang, antara lain: adanya perasaan senang, adanya perhatian, adanya aktivitas yang merupakan akibat dari rasa senang dan perhatian.

- 1) Perasaan Senang. Perasaan adalah suatu kerohanian atau kejiwaan yang kita alami dengan rasa senang atau tidak senang dalam hubungan peristiwa mengenal dan bersifat subyektif. Jadi perasaan senang adalah peristiwa kejiwaan yang kita alami dengan senang dalam hubungan peristiwa mengenal dan bersifat subyektif. Peristiwa kejiwaan yang dimaksud adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, bergairah, dan berkeinginan, sehingga merasa tertarik pada suatu obyek.
- 2) Perhatian merupakan reaksi umum dari organisme dan kesadaran yang menyebabkan bertambahnya aktivitas, daya konsentrasi, dan pembatasan serta kesadaran terhadap suatu obyek.

3) Aktivitas adalah keaktifan atau kegiatan aktivitas yang dimaksud adalah keaktifan atau partisipasi langsung dalam suatu kegiatan.

c. Pentingnya Minat Belajar

Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati nurani. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi. Tidak adanya minat seseorang terhadap suatu pelajaran akan timbul kesulitan belajar. Belajar yang tidak ada minatnya mungkin tidak sesuai dengan kecakapan, tidak sesuai dengan tipe-tipe anak yang bisa menimbulkan masalah dengan dirinya, karena itu pelajaran sulit masuk dan diproses dalam otak sehingga menimbulkan kesulitan.

Minat penting untuk ditingkatkan, karena mempermudah proses belajar siswa dan untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi dari sebelumnya. Minat dapat ditingkatkan dengan daya tarik dari luar, perasaan senang, dan sikap positif yang akan dapat meningkatkan kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang tertentu.

B. Kerangka Pikir

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat akan membantu guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.

Multimedia mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi atau video dalam satu kesatuan, sehingga multimedia dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik secara tidak langsung akan menumbuhkan minat siswa untuk belajar, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Selain itu, dengan menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran lebih baik. Multimedia pembelajaran ini pun akan membantu siswa pada materi-materi yang berkonsep abstrak dapat menjadi konkret sehingga proses pembelajaran menjadi lebih komunikatif

Untuk lebih jelasnya kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis yang diajukan penulis berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yaitu terdapat pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Adapun hipotesis statistiknya yaitu:

H_0 : Tidak ada pengaruh multimedia pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bontonompo.

H_1 : Ada pengaruh multimedia pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bontonompo.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian Pre-eksperimental design yaitu *one-group pretest-posttes design* yaitu desain penelitian terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberikan perlakuan dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Penelitian ini melakukan perlakuan atau manipulasi variabel. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh multimedia pembelajaran terhadap minat belajar siswa kemudian dari hasil penelitian akan diperoleh suatu perbedaan minat belajar siswa. Sugiyono (2016:112) *one-group pretest-posttes design* digambarkan sebagai berikut.

Gambar 3.1 Desain Penelitian



$O_1 \times O_2$

Sumber Sugiyono. (2011:112)

Keterangan:

O_1 : nilai pretest (sebelum diberikan media)

O_2 : nilai posttes (setelah diberikan media)

Pengaruh multimedia pembelajaran terhadap minat belajar siswa = $(O_2 - O_1)$

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah sekumpulan benda hidup maupun benda mati yang menjadi sasaran kesimpulan dari penelitian yang akan dilakukan. Populasi penelitian ini adalah siswa sebanyak 255 orang di SMP Negeri 1 Bontonompo kelas VII. Populasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Keadaan Populasi

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		L	P	
1.	VII A	12	19	31
2.	VII B	14	17	31
3.	VII C	17	14	31
4.	VII D	17	15	32
5.	VII E	14	17	31
6.	VII F	13	15	30
7.	VII G	11	10	21
8.	VII H	10	11	21
Jumlah		108	118	226

(Sumber Data: SMP Negeri 1 Bontonompo)

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini, menggunakan pengambilan sampel dengan cara *purpose sampling* yaitu penunjukan, dalam hal ini ditunjuk

langsung sebagai sampel, adapun sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VII B.

Tabel 3.2 Keadaan Sampel

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		L	P	
1.	VII B	14	17	31

(Sumber Data: SMP Negeri 1 Bontonompo)

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut, kemudian diambil kesimpulan pada hasil akhirnya (Sugiyono, 2011: 38). Dalam penelitian yang dilakukan ini terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas (*independent variable*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent variable*). Sedangkan variabel terikat (*dependent variable*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*independent variable*). Penelitian yang dilakukan memiliki variabel meliputi:

1. Multimedia Pembelajaran (Variabel bebas)

Multimedia pembelajaran adalah media pembelajaran yang merangkum berbagai media dalam satu *software* pembelajaran yang

interaktif. Media yang dimaksud di sini ialah media visual, media audio, dan media audio-visual.

2. Minat Belajar Siswa (Variabel terikat)

Minat belajar siswa merupakan kecenderungan hati yang tinggi untuk dapat tertarik atau terdorong untuk memperhatikan pembelajaran yang berlangsung.

D. Instrument Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Pengamatan dilakukan selama pembelajaran berlangsung (dari awal pembelajaran sampai berakhir pembelajaran).

2. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mencari data tentang minat belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen, untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta untuk mengetahui sejauh mana peningkatan minat belajar siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan

berupa multimedia pembelajaran. Angket tersebut diisi oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap penelitian ini agar diperoleh data yang valid dan bisa dipertanggung jawabkan, maka dapat diperoleh melalui:

1. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi adalah pengumpulan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki.

2. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dimana partisipan/responden mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah diisi dengan lengkap mengembalikan kepada peneliti. Angket digunakan untuk memperoleh data yang diinginkan yaitu sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis data ini akan dianalisis secara *deskriptif kuantitatif*. Setelah data dikumpulkan maka langkah selanjutnya, dianalisis, ditafsirkan,

dan dikumpulkan. Hasilnya merupakan data konkrit. Adapun langkah-langkah menganalisis data adalah sebagai berikut:

- a. Editing, pertama kali dilakukan adalah mengedit atau memeriksa daftar pernyataan para responden. Tujuannya untuk mengurangi kesalahan dan kekeliruan.
- b. Skoring, setelah melalui tahap editing, selanjutnya penulis memberi skor terhadap pernyataan yang ada pada angket dengan skor 5 apabila siswa menjawab selalu, skor 4 apabila siswa menjawab sering, skor 3 apabila siswa menjawab kadang-kadang, skor 2 apabila siswa menjawab hampir tidak pernah, dan skor 1 apabila siswa menjawab tidak pernah.
- c. Tabulating, selanjutnya adalah perhitungan terhadap hasil skor yang telah ada. Data tersebut dianalisa dengan analisis metode kuantitatif secara deskriptif yaitu menuturkan analisi data berupa angka-angka yang diperoleh dari penelitian. Dalam hal ini penulis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{fx \ 100\%}{n}$$

Keterangan:

P = Presentase (%)

n = Jumlah Responden

f = Frekuensi Jawaban Responden

- d. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan dengan cara meninjau hasil penelitian secara kritis dengan teori relevan dan informasi akurat yang diperoleh dari

lapangan dengan analisa kuantitatif secara deskriptif dan menyajikan data hasil penelitian dalam bentuk teks yang bersifat naratif.

2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menentukan sejauh mana keamanan anatara hasil yang diperoleh dari suatu sampel dengan hasil yang akan didapat pada populasi secara keseluruhan. Jenis statistik inferensial pada penelitian ini adalah Statistik Parametik; yaitu teknik yang didasarkan pada asumsi bahwa data yang diambil mempunyai distribusi normal dan menggunakan data interval dan rasio.

Uji-t

Uji-t digunakan untuk menentukan apakah memiliki perbedaan yang signifikan di tingkat probabilitas pilihan. Contohnya, Uji-t dapat digunakan untuk membandingkan minat belajar siswa sebelum menggunakan multimedia pembelajaran dan setelah menggunakan multimedia pembelajaran.

Dengan Rumus:

$$t = \frac{\bar{d}}{sd/\sqrt{n}}$$

Keterangan:

\bar{d} = rata-rata selisih (deviasi) sebelum dan sesudah

sd = standar deviasi dari selisih (deviasi) sebelum dan sesudah

n = banyaknya data

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Observasi

Aktivitas siswa diamati pada pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga dimulai dengan kegiatan awal pembelajaran sampai kegiatan akhir pembelajaran yaitu salam dan membaca doa. Adapun urutan pelaksanaan pembelajaran antara lain: (1) siswa memperhatikan penjelasan guru, (2) siswa tampak mencatat materi pelajaran, (3) siswa dapat menerima materi dengan baik, (4) siswa terlibat langsung dalam beragam kegiatan selama pembelajaran (5) siswa tampak aktif mengikuti proses pembelajaran, (6) siswa merespon dan menjawab pertanyaan guru dengan baik.

Dalam observasi siswa ini digolongkan pada 4 kriteria yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Penentuan setiap kriteria ini dijelaskan sebagai berikut:

a) Pertemuan Pertama

Aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran pada pertemuan pertama tergolong masih kurang baik. Penyampaian materi secara konvensional membuat siswa merasa jenuh dan bosan sehingga kurang memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan guru. Hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1: Analisis Aktivitas Siswa Pertemuan Pertama

No	Proses KBM	Kriteria			
		4	3	2	1
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru	0	14	17	0
2.	Siswa mencatat materi pelajaran	0	3	18	10
3.	Siswa menerima materi dengan baik	0	0	16	15
4.	Siswa terlibat langsung dalam beragam kegiatan selama pembelajaran	0	5	9	17
5.	Siswa aktif mengikuti proses pembelajaran	0	0	10	21
6.	Siswa merespon dan menjawab pertanyaan guru	0	0	11	20
Jumlah		0	22	81	83
Rata-Rata		0	3,67	13,5	13,83
Persentase		0	11,83	43,54	44,61

Berdasarkan hasil observasi siswa pada tabel 4.1 menjelaskan bahwa dari 31 siswa memiliki minat yang kurang baik pada saat proses KBM berlangsung. Sebanyak 14 siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik dan sebanyak 17 siswa memperhatikan penjelasan guru dengan cukup baik. Sebanyak 3 siswa mencatat materi pelajaran dengan baik, sebanyak 18 siswa mencatat materi pelajaran dengan cukup baik, dan sebanyak 10 siswa mencatat materi pelajaran dengan kurang baik. Sebanyak 16 siswa menerima materi dengan cukup baik dan sebanyak 15 siswa menerima materi dengan kurang baik. Sebanyak 5 siswa terlibat langsung dalam beragam kegiatan selama pembelajaran dengan baik, sebanyak 9 siswa terlibat langsung dalam beragam kegiatan selama pembelajaran dengan cukup baik, dan sebanyak 17 siswa terlibat langsung dalam beragam kegiatan selama pembelajaran dengan kurang baik. Sebanyak 10 siswa aktif mengikuti proses pembelajaran dengan cukup baik dan sebanyak 21 siswa aktif mengikuti proses pembelajaran dengan kurang baik. Sebanyak 11 siswa

merespon dan menjawab pertanyaan guru dengan cukup baik dan sebanyak 20 siswa merespon dan menjawab pertanyaan guru dengan kurang baik.

b) Pertemuan Kedua

Aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran pada pertemuan kedua tergolong baik. Penyampaian materi dengan menggunakan multimedia pembelajaran sangat membantu atau mempermudah guru dalam menyampaikan pokok bahasan materi, sehingga siswa terdorong untuk memperhatikan materi pelajaran dan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2: Analisis Aktivitas Siswa Pertemuan Kedua

No	Proses KBM	Kriteria			
		4	3	2	1
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru	12	19	0	0
2.	Siswa mencatat materi pelajaran	3	12	16	0
3.	Siswa menerima materi dengan baik	8	16	7	0
4.	Siswa terlibat langsung dalam beragam kegiatan selama pembelajaran	3	15	8	5
5.	Siswa aktif mengikuti proses pembelajaran	14	2	8	7
6.	Siswa merespon dan menjawab pertanyaan guru	17	3	9	2
Jumlah		57	67	48	14
Rata-Rata		9,5	11,16	8	2,33
Persentase		30,64	36	25,80	7,51

Berdasarkan hasil observasi siswa pada tabel 4.2 menjelaskan bahwa dari 31 siswa memiliki minat yang baik pada saat proses KBM berlangsung. Sebanyak 12 siswa memperhatikan penjelasan guru dengan sangat baik dan sebanyak 19 siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Sebanyak 3 siswa mencatat materi pelajaran dengan sangat baik, sebanyak 12 siswa mencatat

materi pelajaran dengan baik, dan sebanyak 16 siswa mencatat materi pelajaran dengan cukup baik. Sebanyak 8 siswa menerima materi dengan sangat baik, sebanyak 16 siswa menerima materi dengan baik dan sebanyak 7 siswa menerima materi dengan cukup baik. Sebanyak 3 siswa terlibat langsung dalam beragam kegiatan selama pembelajaran dengan sangat baik, sebanyak 15 siswa terlibat langsung dalam beragam kegiatan selama pembelajaran dengan baik, sebanyak 8 siswa terlibat langsung dalam beragam kegiatan selama pembelajaran dengan cukup baik dan sebanyak 5 siswa terlibat langsung dalam beragam kegiatan selama pembelajaran dengan kurang baik. Sebanyak 14 siswa aktif mengikuti proses pembelajaran dengan sangat baik, sebanyak 2 siswa aktif mengikuti proses pembelajaran dengan baik, sebanyak 8 siswa aktif mengikuti proses pembelajaran dengan sangat cukup baik dan sebanyak 7 siswa aktif mengikuti proses pembelajaran dengan kurang baik. Sebanyak 17 siswa merespon dan menjawab pertanyaan guru dengan sangat baik, sebanyak 3 siswa merespon dan menjawab pertanyaan guru dengan baik sebanyak 9 siswa merespon dan menjawab pertanyaan guru dengan cukup baik dan sebanyak 2 siswa merespon dan menjawab pertanyaan guru dengan kurang baik.

c) Pertemuan Ketiga

Aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran pada pertemuan ketiga tergolong baik. Penyampaian materi dengan menggunakan multimedia pembelajaran sangat membantu atau mempermudah guru dalam menyampaikan pokok bahasan materi, sehingga siswa terdorong untuk

memperhatikan materi pelajaran dan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3: Analisis Aktivitas Siswa Pertemuan Ketiga

No	Proses KBM	Kriteria			
		4	3	2	1
1.	Siswa memperhatikan penjelasan guru	17	14	0	0
2.	Siswa mencatat materi pelajaran	12	17	2	0
3.	Siswa menerima materi dengan baik	18	13	0	0
4.	Siswa terlibat langsung dalam beragam kegiatan selama pembelajaran	4	19	8	0
5.	Siswa aktif mengikuti proses pembelajaran	5	22	4	0
6.	Siswa merespon dan menjawab pertanyaan guru	12	17	2	0
Jumlah		90	82	14	0
Rata-Rata		15	13,67	2,33	0
Persentase		48,38	44,09	7,51	0

Berdasarkan hasil observasi siswa pada tabel 4.3 menjelaskan bahwa dari 31 siswa memiliki minat yang sangat baik pada saat proses KBM berlangsung. Sebanyak 17 siswa memperhatikan penjelasan guru dengan sangat baik dan sebanyak 14 siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Sebanyak 12 siswa mencatat materi pelajaran dengan sangat baik, sebanyak 17 siswa mencatat materi pelajaran dengan baik, dan sebanyak 2 siswa mencatat materi pelajaran dengan cukup baik. Sebanyak 18 siswa menerima materi dengan sangat baik dan sebanyak 13 siswa menerima materi dengan baik. Sebanyak 4 siswa terlibat langsung dalam beragam kegiatan selama pembelajaran dengan sangat baik, sebanyak 19 siswa terlibat langsung dalam beragam kegiatan selama pembelajaran dengan baik, dan sebanyak 8 siswa terlibat langsung dalam beragam kegiatan selama pembelajaran dengan cukup baik. Sebanyak 5 siswa aktif mengikuti proses

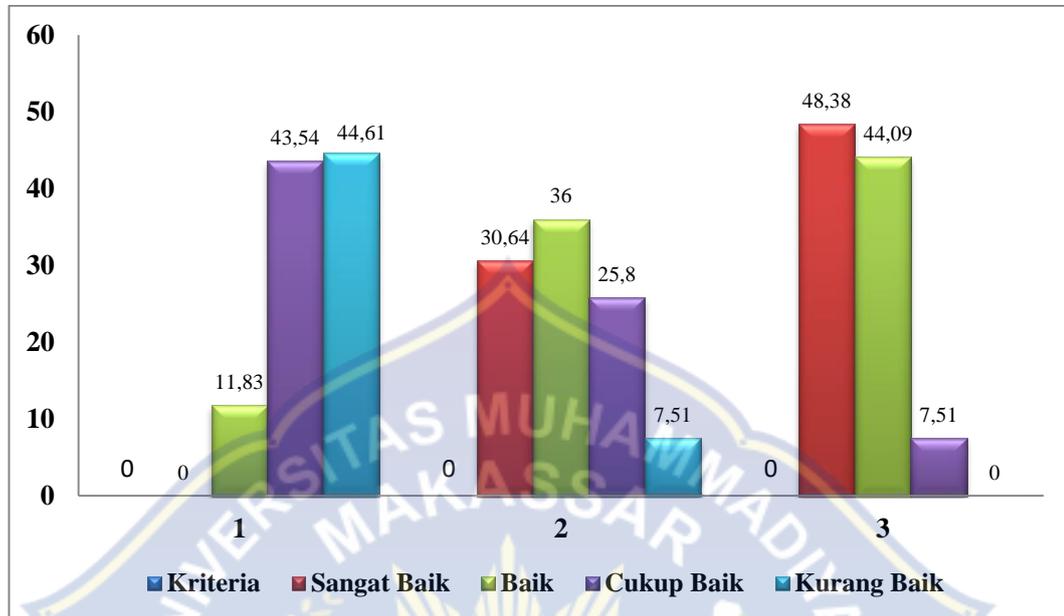
pembelajaran dengan sangat baik, sebanyak 22 siswa aktif mengikuti proses pembelajaran dengan baik, dan sebanyak 9 siswa aktif mengikuti proses pembelajaran dengan sangat cukup baik. Sebanyak 12 siswa merespon dan menjawab pertanyaan guru dengan sangat baik, sebanyak 17 siswa merespon dan menjawab pertanyaan guru dengan baik dan sebanyak 2 siswa merespon dan menjawab pertanyaan guru dengan cukup baik.

Adapun persentase analisis observasi siswa pada pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut:

Tabel 4.4: Persentase Aktivitas Siswa

Kriteria	Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III	
	Rata-Rata	Persentase	Rata-Rata	Persentase	Rata-Rata	Persentase
Sangat Baik	0	0%	9,5	30,64%	15	48,38%
Baik	3,67	11,83%	11,16	36%	13,67	44,09%
Cukup Baik	13,5	43,54%	8	25,80%	2,33	7,51%
Kurang Baik	13,83	44,61 %	2,33	7,51%	0	0%

Gambar 4.5: Diagram Persentase Aktivitas Siswa



Berdasarkan hasil persentase pada tabel 4.4 dan gambar 4.5 menjelaskan bahwa pada pertemuan pertama analisis observasi siswa masuk dalam kriteria kurang baik, pada pertemuan kedua analisis observasi siswa masuk dalam kriteria baik, dan pada pertemuan ketiga analisis observasi siswa masuk dalam kriteria sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga.

2. Hasil Analisis Minat Belajar Siswa

Minat ialah suatu dorongan yang menyebabkan terikatnya perhatian individu pada objek tertentu seperti pekerjaan, pelajaran, benda dan orang. Untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan multimedia pembelajaran maka peneliti paparkan data tabel frekuensi sebagai berikut:

a) Pre-test Angket

Tabel 4.5: Analisis Minat Siswa Sebelum Penggunaan Multimedia

No	Pernyataan	Alternatif jawaban	F	%
1.	Saya menyukai pelajaran IPA	Selalu	0	0.00
		Sering	0	0.00
		Kadang-Kadang	2	6.45
		Hampir Tidak Pernah	10	32.25
		Tidak Pernah	19	61.30
2.	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit dalam mata pelajaran IPA	Selalu	0	0.00
		Sering	0	0.00
		Kadang-Kadang	0	0.00
		Hampir Tidak Pernah	14	45.17
		Tidak Pernah	17	54.83
3.	Saya berkonsentrasi dalam pelajaran	Selalu	0	0.00
		Sering	0	0.00
		Kadang-Kadang	0	0.00
		Hampir Tidak Pernah	12	38.70
		Tidak Pernah	19	61.30
4.	Saya mengerjakan tugas lain pada saat guru mengajar	Selalu	17	54.83
		Sering	9	29.04
		Kadang-Kadang	5	16.13
		Hampir Tidak Pernah	0	0.00
		Tidak Pernah	0	0.00
5.	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran	Selalu	2	6.45
		Sering	2	6.45
		Kadang-Kadang	0	0.00
		Hampir Tidak Pernah	19	61.30
		Tidak Pernah	8	25.80
6.	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar	Selalu	0	0.00
		Sering	0	0.00
		Kadang-Kadang	4	12.90
		Hampir Tidak Pernah	8	25.80
		Tidak Pernah	19	61.30
7.	Saya merasa lelah mengikuti pelajaran IPA di kelas	Selalu	17	54.83
		Sering	14	45.17
		Kadang-Kadang	0	0.00
		Hampir Tidak Pernah	0	0.00
		Tidak Pernah	0	0.00
8.	Saya mempelajari kembali pelajaran IPA jika ada pelajaran kosong	Selalu	0	0.00
		Sering	0	0.00
		Kadang-Kadang	0	0.00
		Hampir Tidak Pernah	12	38.70
		Tidak Pernah	19	61.30

9.	Saya akan bertanya jika tidak mengerti materi pelajaran IPA	Selalu	3	9.68
		Sering	2	6.45
		Kadang-Kadang	0	0.00
		Hampir Tidak Pernah	12	38.70
		Tidak Pernah	14	45.17
10.	Saya berbicara dengan teman sebangku ketika guru sedang mengajar pelajaran IPA	Selalu	8	25.80
		Sering	19	61.30
		Kadang-Kadang	4	12.90
		Hampir Tidak Pernah	0	0.00
		Tidak Pernah	0	0.00

Tabel 4.5 di atas menunjukkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebelum penggunaan multimedia pembelajaran. Untuk mengetahui rata-rata minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebelum penggunaan multimedia pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6: Perhitungan Rata-Rata Persentase Minat Siswa Sebelum Penggunaan Multimedia Pembelajaran

No Item	Alternatif Jawaban					Jumlah %
	SL	SR	KD	HTP	TP	
1.	0	0	6.45	32.25	61.30	100 %
2.	0	0	0	45.17	54.83	100 %
3.	0	0	0	38.70	61.30	100 %
4.	54.83	29.04	16.13	0	0	100 %
5.	6.45	6.45	0	61.30	25.80	100 %
6.	0	0	12.90	25.80	61.30	100 %
7.	54.83	45.17	0	0	0	100 %
8.	0	0	0	38.70	61.30	100 %
9.	9.68	6.45	0	38.70	45.17	100 %
10.	25.80	61.30	12.90	0	0	100 %
Jumlah	151.59	148.41	48.38	280.62	371	666.1
Rata-Rata	15.16	14.84	4.84	28.06	37.1	100

Berdasarkan data dari tabel 4.6 di atas, dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase minat belajar siswa sebelum penggunaan multimedia pembelajaran dapat dijelaskan bahwa jumlah siswa yang menyatakan Selalu (SL) 15.16%, Sering (SR) 14.84%, Kadang-Kadang 4.84%, Hampir Tidak Pernah (HTP) 28.06%, dan Tidak Pernah (TP) 37.1%.

b) Post-test Angket

Tabel 4.7: Analisis Minat Siswa Setelah Penggunaan Multimedia Pembelajaran

No	Pernyataan	Alternatif jawaban	F	%
1.	Saya menyukai pelajaran IPA	Selalu	20	64.52
		Sering	5	16.13
		Kadang-Kadang	1	3.22
		Hampir Tidak Pernah	5	16.13
		Tidak Pernah	0	0.00
2.	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit dalam mata pelajaran IPA	Selalu	5	16.13
		Sering	7	22.59
		Kadang-Kadang	10	32.25
		Hampir Tidak Pernah	6	19.35
		Tidak Pernah	3	9.68
3.	Saya berkonsentrasi dalam pelajaran	Selalu	7	22.59
		Sering	16	51.61
		Kadang-Kadang	6	19.35
		Hampir Tidak Pernah	0	0.00
		Tidak Pernah	2	6.45
4.	Saya mengerjakan tugas lain pada saat guru mengajar	Selalu	0	0.00
		Sering	2	6.45
		Kadang-Kadang	2	6.45
		Hampir Tidak Pernah	9	29.04
		Tidak Pernah	18	58.06
5.	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran	Selalu	18	58.07
		Sering	10	32.25
		Kadang-Kadang	3	9.68
		Hampir Tidak Pernah	0	0.00
		Tidak Pernah	0	0.00
6.	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar	Selalu	19	61.30
		Sering	8	25.80
		Kadang-Kadang	4	12.90
		Hampir Tidak Pernah	0	0.00
		Tidak Pernah	0	0.00
7.	Saya merasa lelah mengikuti pelajaran IPA di kelas	Selalu	2	6.45
		Sering	1	3.22
		Kadang-Kadang	4	12.90
		Hampir Tidak Pernah	15	48.39
		Tidak Pernah	9	29.04
8.	Saya mempelajari kembali pelajaran IPA jika ada pelajaran kosong	Selalu	15	48.39
		Sering	7	22.59
		Kadang-Kadang	6	19.35
		Hampir Tidak Pernah	1	3.22

		Tidak Pernah	2	6.45
9.	Saya akan bertanya jika tidak mengerti materi pelajaran IPA	Selalu	19	61.30
		Sering	8	25.80
		Kadang-Kadang	3	9.68
		Hampir Tidak Pernah	1	3.22
		Tidak Pernah	0	0.00
10.	Saya berbicara dengan teman sebangku ketika guru sedang mengajar pelajaran IPA	Selalu	3	9.68
		Sering	3	9.68
		Kadang-Kadang	4	12.90
		Hampir Tidak Pernah	6	19.35
		Tidak Pernah	15	48.39

Tabel 4.7 di atas menunjukkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA

setelah penggunaan multimedia pembelajaran. Untuk mengetahui rata-rata minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebelum penggunaan multimedia pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8: Perhitungan Rata-Rata Persentase Minat Siswa Setelah Penggunaan Multimedia Pembelajaran

No Item	Alternatif Jawaban					Jumlah %
	SL	SR	KD	HTP	TP	
1.	64.25	16.13	3.22	16.13	0	100 %
2.	16.13	22.59	32.25	19.35	9.68	100 %
3.	22.59	51.61	19.35	0	6.45	100 %
4.	0	6.45	6.45	29.04	58.06	100 %
5.	58.17	32.25	9.68	0	0	100 %
6.	61.30	25.80	12.90	0	0	100 %
7.	6.45	3.22	12.90	48.39	29.04	100 %
8.	48.39	22.59	19.35	3.22	6.45	100 %
9.	61.30	25.80	9.68	3.22	0	100 %
10.	9.68	9.68	12.90	19.35	48.39	100 %
Jumlah	348.26	216.12	138.68	138.7	158.07	999.83
Rata-Rata	34.83	21.62	13.87	13.87	15.81	100

Berdasarkan data dari tabel 4.8 di atas, dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase minat belajar siswa setelah penggunaan multimedia pembelajaran dapat dijelaskan bahwa jumlah siswa yang menyatakan Selalu (SL) 34.83%,

Sering (SR) 21.62%, Kadang-Kadang 13.87%, Hampir Tidak Pernah (HTP) 13.87%, dan Tidak Pernah (TP) 15.81%.

3. Hasil Analisis Respon Siswa

Tabel 4.9: Analisis Respon Siswa Terhadap Multimedia Pembelajaran

No	Pernyataan	Alternatif jawaban	F	%
1.	Multimedia pembelajaran membuat pelajaran IPA menjadi lebih menarik	Selalu	11	35.48
		Sering	17	54.83
		Kadang-Kadang	3	9.68
		Hampir Tidak Pernah	0	0.00
		Tidak Pernah	0	0.00
2.	Multimedia pembelajaran membuat saya ingin mengulang pelajaran IPA di luar jam pelajaran	Selalu	12	38.70
		Sering	9	29.04
		Kadang-Kadang	5	16.13
		Hampir Tidak Pernah	3	9.68
		Tidak Pernah	2	6.45
3.	Multimedia pembelajaran membuat saya mengantuk	Selalu	0	0.00
		Sering	0	0.00
		Kadang-Kadang	6	19.35
		Hampir Tidak Pernah	9	29.04
		Tidak Pernah	16	51.61
4.	Dengan menggunakan multimedia pembelajaran saya senang pulang lebih awal	Selalu	3	9.68
		Sering	4	12.90
		Kadang-Kadang	6	19.35
		Hampir Tidak Pernah	13	41.94
		Tidak Pernah	5	16.13
5.	Multimedia pembelajaran membuat saya menikmati pelajaran IPA	Selalu	10	32.25
		Sering	19	61.30
		Kadang-Kadang	2	6.45
		Hampir Tidak Pernah	0	0.00
		Tidak Pernah	0	0.00
6.	Multimedia pembelajaran membuat pemahaman saya pada pelajaran IPA meningkat	Selalu	17	54.83
		Sering	14	45.17
		Kadang-Kadang	0	0.00
		Hampir Tidak Pernah	0	0.00
		Tidak Pernah	0	0.00
7.	Multimedia pembelajaran membuat saya bergairah dalam mengerjakan tugas mata pelajaran IPA	Selalu	13	41.94
		Sering	10	32.25
		Kadang-Kadang	7	25.59
		Hampir Tidak Pernah	0	0.00
		Tidak Pernah	1	3.22
8.	Multimedia pembelajaran membuat	Selalu	0	0.00

	saya tidak konsentrasi dalam mengikuti pelajaran IPA	Sering	2	6.45
		Kadang-Kadang	10	32.25
		Hampir Tidak Pernah	5	16.13
		Tidak Pernah	14	45.17
9.	Multimedia pembelajaran guru mata pelajaran IPA ini membuat saya mau bertanya	Selalu	7	25.59
		Sering	16	51.61
		Kadang-Kadang	6	19.35
		Hampir Tidak Pernah	0	0.00
		Tidak Pernah	2	6.45
10.	Multimedia pembelajaran membuat perhatian belajar saya pada mata pelajaran IPA menjadi berkurang	Selalu	1	3.22
		Sering	2	6.45
		Kadang-Kadang	5	16.13
		Hampir Tidak Pernah	16	51.61
		Tidak Pernah	7	22.59

Tabel 4.9 di atas menunjukkan respon siswa terhadap penggunaan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Untuk mengetahui rata-rata respon siswa terhadap penggunaan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPA dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10: Perhitungan Rata-Rata Persentase Respon Siswa Terhadap Multimedia Pembelajaran

No Item	Alternatif Jawaban					Jumlah %
	SL	SR	KD	HTP	TP	
1.	35.48	54.84	9.68	0	0	100 %
2.	38.70	29.04	16.13	9.68	6.45	100 %
3.	0	0	19.35	29.04	51.61	100 %
4.	9.68	12.90	19.35	41.94	16.13	100 %
5.	32.25	61.30	6.45	0	0	100 %
6.	54.84	45.16	0	0	0	100 %
7.	41.94	32.25	22.59	0	3.22	100 %
8.	0	6.45	32.25	16.13	45.16	100 %
9.	22.59	51.61	19.35	0	6.45	100 %
10.	3.22	6.45	16.13	51.61	22.59	100 %
Jumlah	238.7	300	161.30	148.4	151.61	1000
Rata-Rata	23.87	30	16.13	14.84	15.16	100

Berdasarkan data dari tabel 4.10 di atas, dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase respon siswa terhadap multimedia pembelajaran dapat dijelaskan bahwa jumlah siswa yang menyatakan Selalu (SL) 23.87%, Sering (SR) 30%,

Kadang-Kadang 16.13%, Hampir Tidak Pernah (HTP) 14.84%, dan Tidak Pernah (TP) 15.16%.

4. Uji Hipotesis

Setelah menganalisis data, kemudian dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t. Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah skor minat belajar siswa setelah diberi perlakuan yaitu menggunakan multimedia pembelajaran lebih tinggi dibandingkan dengan skor minat sebelum diberi perlakuan. Dengan kriteria pengujian:

Jika harga $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Jika harga $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t, diperoleh harga $t_{hitung} = 15,17$ (lampiran). Dari tabel distribusi t pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,042$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $15,17 > 2,042$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya skor minat belajar siswa setelah diberi perlakuan lebih tinggi daripada skor minat belajar siswa sebelum diberi perlakuan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.11: Hasil Pengujian Hipotesis dengan Uji-t

t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
15,17	2,042	H_0 ditolak

B. Pembahasan

Dengan melihat hasil temuan dari keseluruhan data yang diperoleh peneliti di atas, maka dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil angket minat belajar siswa pada pembelajaran IPA sebelum menggunakan multimedia pembelajaran dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran. Yaitu data hasil angket minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan multimedia pembelajaran lebih tinggi dibandingkan data hasil angket minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA tanpa menggunakan multimedia pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket tentang multimedia pembelajaran yang diisi oleh siswa ditemukan bahwa suasana di kelas menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, siswa lebih akrab dengan teman-teman yang lainnya, membuat siswa lebih percaya diri, dan membuat siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa multimedia pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Jika dalam proses belajar mengajar siswa memiliki minat yang tinggi maka siswa akan lebih fokus dalam menerima materi sehingga lebih mudah memahami pelajaran, siswa tidak mudah lelah mengikuti pembelajaran, siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar, sehingga menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam merespon dan menjawab pertanyaan dari guru.

Kemudian dapat dilihat juga dari hasil observasi aktifitas belajar siswa sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Dari hasil observasi tersebut dapat dilihat ada perbedaan dalam aktifitas belajar siswa di dalam kelas.

Aktifitas belajar siswa setelah diberi perlakuan lebih efektif dari pada aktifitas belajar siswa sebelum diberi perlakuan.

Dilihat dari pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa sebelum menggunakan multimedia pembelajaran berbeda dengan rata-rata minat belajar siswa sesudah menggunakan multimedia pembelajaran. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t, diperoleh harga $t_{hitung} = 15,17$ (lampiran). Dari tabel distribusi t pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,042$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $15,17 > 2,042$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya skor minat belajar siswa setelah diberi perlakuan lebih tinggi daripada skor minat belajar siswa sebelum diberi perlakuan.

Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan multimedia pembelajaran secara signifikan berbeda dengan rata-rata minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan tidak menggunakan multimedia pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang telah dikemukakan oleh ahli seperti Asnawir dan Basyiruddin Usman yaitu salah satu faktor minat belajar adalah media pembelajaran, karena lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar serta jalannya pelajaran tidak membosankan. Di sisi lain, menurut Kemp & Dayton bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah memotivasi minat dan tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi. Hal ini pun sejalan dengan salah satu prinsip media pembelajaran yaitu efektifitas

yang artinya bahwa dengan menggunakan media pembelajaran maka penyampaian pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, materi pembelajaran akan menjadi lebih menarik serta materi pembelajaran dapat disampaikan secara utuh, ringkas, dan cepat.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian relevan yang dilakukan oleh Dela Way Reza pada tahun 2015 dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada pengaruh multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III SDN Garung Wonosobo. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Silvia Septhiani, Jejem Mujamil S., A. Rachman Ibrahim pada tahun 2017 yang menunjukkan hasil bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Serta penelitian ini dilakukan oleh Erisa Damayanti pada tahun 2014 yang menunjukkan bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial, teori, dan penelitian terdahulu yang relevan serta hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Bontonompo. Namun, hal itu tidak terlepas dari adanya kendala yang dihadapi selama proses penelitian berlangsung, salah satunya ialah kurangnya sarana prasarana yang dimiliki sekolah dan ruangan kelas yang masih kurang memadai.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian mengenai pengaruh multimedia pembelajaran terhadap minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Bontonompo, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA menggunakan multimedia pembelajaran berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan multimedia pembelajaran dengan jumlah 1073 lebih tinggi dibandingkan data hasil angket minat belajar siswa tanpa menggunakan multimedia pembelajaran dengan jumlah 753.

Kemudian dapat dilihat juga dari hasil observasi aktivitas belajar siswa sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Dari hasil observasi tersebut dapat dilihat ada perbedaan dalam aktifitas belajar siswa di dalam kelas. Aktifitas belajar siswa setelah diberi perlakuan lebih efektif daripada aktifitas belajar siswa sebelum diberi perlakuan.

Dilihat dari pengujian hipotesis menggunakan rumus uji-t menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa sebelum menggunakan multimedia pembelajaran berbeda dengan rata-rata minat belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t, diperoleh harga $t_{hitung} = 15,17$ (lampiran). Dari tabel distribusi t pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,042$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $15,17 > 2,042$,

maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya skor minat belajar siswa setelah diberi perlakuan lebih tinggi daripada skor minat belajar siswa sebelum diberi perlakuan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala SMP Negeri 1 Bontonompo sebagai pimpinan tertinggi dan sebagai panutan bagi bawahannya untuk lebih meningkatkan sarana dan prasarana di sekolah terutama dalam hal penyediaan media pembelajaran yang memadai.
2. Bagi guru SMP Negeri 1 Bontonompo, untuk lebih mengembangkan penggunaan media pembelajaran dalam setiap kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa lebih berminat untuk mengikuti pelajaran.
3. Penggunaan multimedia pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, disarankan kepada kepala sekolah dan guru agar lebih meningkatkan kualitas penggunaan media pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih berminat dalam mengikuti pelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan baik.
4. Bagi peneliti selanjutnya sebagai referensi pada penelitian yang akan dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Annurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Arifin, Yulyani, dkk. 2014. *Digital Multimedia*. Jakarta: Bina Nusantara
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Pers
- Bungin, Burhan. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana
- Damayanti, Erisa. 2014. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa XI Ips Man 2 Pontianak*. Pontianak
- Eka Lestari, Karunia dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Karawang: PT Refika Aditama
- Hakim, Thursan. 2000. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara
- Jahja, Yudrik. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Pers
- Putu, Gde Arya Oka. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Reza, Dela Way. 2015. *Pengaruh Multimedia Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas III SDN Garung Wonosobo*. Yogyakarta
- Rosyadi, Elfan. 2011. *Pengaruh Media Flash Terhadap Minat Belajar Pada Kompetensi Penggunaan Alat Ukur Di SMK Negeri 2 Depok Yogyakarta*. Yogyakarta
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Rajawali Pers
- Ryana, Cepi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Kelembagaan Direktorat Pendidikan Tinggi Islam

- Sadiman, Arief, dkk. 2011. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, & Pemanfaatannya (Sari Pustaka Teknologi Nomor 6)*. Jakarta: Pustekom Dibud & PT Raja Grafindo Persada
- Safitri, Meti. 2015. *Pengaruh Metode Role Playing (Bermain Peran) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia V Di SD Negeri 1 Cempaka Putih*. Jakarta
- Salma, Dewi Prawiradilaga dan Eveline Siregar. 2012. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sheptiani, Silvia. 2017. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Kimia Pada Materi Minyak Bumi Di Kelas X SMAN 1 Inderalaya*.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Yogyakarta: Alfabeta
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sukri, Andi Syamsuri. 2017. *Bahasa Indonesia*. Makassar
- Susiliana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran. Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima
- Thobroni, M. 2016. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group
- <http://oret0.blogspot.com/2015/02sejarah-keunggulan-dan-kelemahan-adobe.html?m=1>
- <http://www.votecamejo.com/technology/adobe-flash-pengertian-dan-perkembangannya/>

L

A

M

P

I

R

A

N



Lampiran 1

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMP NEGERI 1 BONTONOMPO
Mata Pelajaran : IPA
Kelas/Semester : VII/Genap
Tahun Pelajaran : 2019/2020
Materi Pokok : Tata Surya
Alokasi Waktu : 3 Kali Pertemuan

A. Kompetensi Inti:

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.11. Menganalisis sistem tata surya, rotasi dan revolusi bumi dan bulan, serta dampaknya bagi kehidupan di bumi	3.11.1. Mendeskripsikan karakteristik komponen cahaya. 3.11.2. Mendeskripsikan gerak planet pada orbit tata surya.

	<p>3.11.3. Mengamati berbagai fase bulan.</p> <p>3.11.4. Mendeskripsikan gerak rotasi dan revolusi bumi.</p> <p>3.11.5. Mendeskripsikan rotasi, revolusi bumi serta peristiwa yang di libatkanya.</p> <p>3.11.6. Mendeskripsikan gerhana matahari dan gerhana bulan.</p>
--	--

C. Materi Pembelajaran

1. Materi pembelajaran regular

- Komponen Penyusun Tata Surya
 1. Matahari
 2. Planet dalam
 3. Planet luar
 4. Komet
 5. Meteoroid
 6. Asteroid
- Kondisi Bumi
 1. Bentuk bumi
 2. Rotasi bumi
 3. Revolusi bumi
- Kondisi Bulan
 1. Bentuk bulan
 - Pasang surut air laut
 - Pembagian bulan
 - Fase-fase bulan
- Gerhana
 1. Gerhana matahari
 2. Gerhana bulan

D. Model Pembelajaran: Discovery Learning

E. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan Ke-1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran • Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin • Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya, pada kelas VI • Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. • Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. • Apabila materi/<i>tema</i> ini di kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <i>Kompenen Penyusun Tata Surya</i> • Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung 	15 menit
Kegiatan Inti	❖ Mengamati	90

	<p>➤ Peserta didik diminta mengamati gambar /foto yang terdapat pada buku pelajaran.</p>  <p>Sumber: http://myscienceblogs.com. Gambar 6.3 Susunan Tata Surya</p> <p>➤ Berdasarkan hasil pengamatan terhadap gambar, peserta didik diminta untuk mendiskusikan tentang hal-hal yang ingin diketahui..</p> <p>❖ Membaca (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung),</p> <p>➤ Peserta didik diminta membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan : <i>Komponen Penyusun Tata Surya</i></p> <p>❖ Mendengar</p> <p>➤ Peserta didik diminta mendengarkan pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan : <i>Komponen Penyusun Tata Surya</i></p> <p>❖ Menyimak</p> <p>➤ Peserta didik diminta menyimak penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai : <i>Komponen Penyusun Tata Surya</i></p>	menit
Penutup	❖ Bersama peserta didik, guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.	15 menit

	❖ Meminta kepada peserta didik untuk mempelajari tentang kondisi bumi.	
--	--	--

Pertemuan Ke-2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya <i>Komponen Penyusun Tata Surya.</i> • Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. • Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. • Apabila materi/<i>tema</i> ini di kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <i>Komponen Penyusun Tata Surya.</i> • Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung 	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan. <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. • Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pada pertemuan yang berlangsung • Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	
Kegiatan Inti	<p>❖ Melihat (tanpa atau dengan alat)/ Menayangkan gambar/foto tentang</p> <p>➤ <i>Peserta didik diminta untuk mengamati penayangan gambar yang disajikan oleh guru melalui multimedia pembelajaran.</i></p>  <p>The diagram illustrates Earth's rotation and day/night cycle. On the left, yellow arrows labeled 'Cahaya Matahari' (Sunlight) point towards the Earth. The Earth's axis is labeled 'Sumbu Bumi'. A red arrow indicates the 'Arah Putaran Bumi' (Direction of Earth's rotation). The side of the Earth facing the sun is labeled 'Bagian bumi yang mengalami siang' (Daytime), and the opposite side is labeled 'Bagian Bumi yang mengalami malam' (Nighttime).</p> <p>❖ Mengamati</p> <p>➤ <i>Peserta didik diminta mengamati gambar /foto yang terdapat pada multimedia pembelajaran maupun melalui penayangan video yang disajikan oleh guru.</i></p> <p>❖ Mendengar</p> <p>➤ <i>Peserta didik diminta mendengarkan pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan :</i></p>	90 menit

	<p><i>Komponen Penyusun Tata Surya</i></p> <p>❖ Menyimak</p> <p>➤ Peserta didik diminta menyimak penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai : <i>Komponen Penyusun Tata Surya</i></p> <p>❖ Menanya</p> <p>➤ Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang kurang dimengerti.</p>	
Penutup	<p>❖ Bersama peserta didik, guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>❖ Meminta kepada peserta didik untuk mempelajari materi <i>Kondisi Bulan dan Gerhana</i>.</p>	15 menit

Pertemuan Ke-3

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengaitkan materi/<i>tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/<i>tema/kegiatan</i> sebelumnya <i>Kondisi Bumi</i> • Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. 	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. • Apabila materi/tema ini di kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <i>Kondisi Bulan dan Gerhana.</i> • Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung • Mengajukan pertanyaan. <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. • Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pada pertemuan yang berlangsung • Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. 	
Kegiatan Inti	<p>❖ Melihat (tanpa atau dengan alat)/ Menayangkan gambar/foto tentang</p> <p>➤ <i>Peserta didik diminta untuk mengamati penayangan gambar yang disajikan oleh guru melalui multimedia pembelajaran.</i></p>	90 menit



❖ **Mengamati**

- Peserta didik diminta mengamati gambar /foto yang yang terdapat pada multimedia pembelajaran maupun melalui penayangan video yang disajikan oleh guru.

❖ **Mendengar**

- Peserta didik diminta mendengarkan pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan : Kondisi Bulan dan Gerhana.

❖ **Menyimak**

- Peserta didik diminta menyimak penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai : Kondisi Bulan dan Gerhana

❖ **Menanya**

- Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang kurang dimengerti.

<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bersama peserta didik, guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan. ❖ Menayangkan bagian evaluasi dari multimedia pembelajaran dan meminta siswa untuk menjawab. 	<p>15 menit</p>
----------------	---	---------------------

F. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

- Tes Lisan
 - Pilihan ganda

G. Media, Alat, Bahan dan Sumber Pembelajaran

➤ **Media :**

- ▲ *Multimedia pembelajaran*

➤ **Alat/Bahan :**

- ▲ Laptop & infocus
- ▲ Slide presentasi.

➤ **Sumber Belajar:**

- ▲ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku Siswa Mata Pelajaran IPA*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Mengetahui,

Kepala SMP NEGERI 1 BONTONOMPO

Bontonompo, Juni 2019

Guru Mata Pelajaran

NIP/NRK.

NIP/NRK.

Lampiran 2

Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar Siswa

Indikator	Sub Indikator	No Item	Jumlah
1. Perhatian	<ul style="list-style-type: none">Tidak cepat jenuhFokus ketika pembelajaran berlangsung	1, 3, 7	3
2. Perasaan Senang	<ul style="list-style-type: none">Semangat dalam mengikuti PBMResponsif terhadap PBM	2, 5, 6, 8, 9	5
3. Aktivitas	<ul style="list-style-type: none">Kebiasaan dalam mengikuti pelajaranKondisi kelas saat PBM	4, 10	2
Jumlah			10

Keterangan: Pengambilan dan Menggunakan Angket

Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa

Indikator	Sub Indikator	No Item	Jumlah
Multimedia Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">Penggunaan Multimedia PembelajaranSikap Siswa Terhadap Penggunaan Multimedia Pembelajaran	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10,	10
Jumlah			10

Keterangan: Pengambilan dan Menggunakan Angket

Lampiran 3

ANGKET PRETEST MINAT SISWA

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : St. Zhafira. R. A

Nis : 18027

Kelas : VII B

B. PETUNJUK PENGISIAN

Pada bagian ini Anda diminta untuk menjawab dengan memberi tanda centang (√) dengan kriteria jawaban:

SL = Selalu/Sangat Setuju

SR = Sering/Setuju

KD = Kadang-Kadang/Ragu-Ragu

HTP = Hampir Tidak Pernah/Tidak Setuju

TP = Tidak Pernah/Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Tanggapan				
		SL	SR	KD	HTP	TP
1.	Saya menyukai pelajaran IPA					✓
2.	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit dalam mata pelajaran IPA					✓
3.	Saya berkonsentrasi dalam pelajaran					✓
4.	Saya mengerjakan tugas lain pada saat guru mengajar	✓				

5.	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran				✓	
6.	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar					✓
7.	Saya merasa lelah mengikuti pelajaran IPA di kelas	✓				
8.	Saya mempelajari kembali pelajaran IPA jika ada pelajaran kosong					✓
9.	Saya akan bertanya jika tidak mengerti materi pelajaran IPA	✓				
10.	Saya berbicara dengan teman sebangku ketika guru sedang mengajar pelajaran IPA		✓			

ANGKET POSTTEST MINAT SISWA

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : St. Zhafira. R. A

Nis : 18027

Kelas : VII B

B. PETUNJUK PENGISIAN

Pada bagian ini Anda diminta untuk menjawab dengan memberi tanda centang (✓) dengan kriteria jawaban:

SL = Selalu/Sangat Setuju

SR = Sering/Setuju

KD = Kadang-Kadang/Ragu-Ragu

HTP = Hampir Tidak Pernah/Tidak Setuju

TP = Tidak Pernah/Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Tanggapan				
		SL	SR	KD	HTP	TP
1.	Saya menyukai pelajaran IPA		✓			
2.	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit dalam mata pelajaran IPA			✓		
3.	Saya berkonsentrasi dalam pelajaran	✓				
4.	Saya mengerjakan tugas lain pada saat guru mengajar					✓
5.	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran	✓				

6.	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar	✓				
7.	Saya merasa lelah mengikuti pelajaran IPA di kelas					✓
8.	Saya mempelajari kembali pelajaran IPA jika ada pelajaran kosong	✓				
9.	Saya akan bertanya jika tidak mengerti materi pelajaran IPA	✓				
10.	Saya berbicara dengan teman sebangku ketika guru sedang mengajar pelajaran IPA					✓



Lampiran 4

ANGKET RESPON SISWA

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : St. Zhafira. R. A

Nis : 18027

Kelas : VII B

B. PETUNJUK PENGISIAN

Pada bagian ini Anda diminta untuk menjawab dengan memberi tanda centang (√) dengan kriteria jawaban:

SL = Selalu/Sangat Setuju

SR = Sering/Setuju

KD = Kadang-Kadang/Ragu-Ragu

HTP = Hampir Tidak Pernah/Tidak Setuju

TP = Tidak Pernah/Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Tanggapan				
		SL	SR	KD	HTP	TP
1.	Multimedia pembelajaran membuat pelajaran IPA menjadi lebih menarik	√				
2.	Multimedia pembelajaran membuat saya ingin mengulang pelajaran IPA di luar jam pelajaran		√			

3.	Multimedia pembelajaran membuat sayaa mengantuk					✓
4.	Dengan menggunakan multimedia pembelajaran saya senang pulang lebih awal					✓
5.	Multimedia pembelajaran membuat saya menikmati pelajaran IPA		✓			
6.	Multimedia pembelajaran membuat pemahaman saya pada pelajaran IPA meningkat	✓				
7.	Multimedia pembelajaran membuat saya bergairah dalam mengerjakan tugas mata pelajaran IPA	✓				
8.	Multimedia pembelajaran membuat saya tidak konsentrasi dalam mengikuti pelajaran IPA				✓	
9.	Multimedia pembelajaran guru mata pelajaran IPA ini membuat saya mau bertanya		✓			
10.	Multimedia pembelajaran membuat perhatian belajar saya pada mata pelajaran IPA menjadi berkurang					✓

Lampiran 5

LEMBAR OBSERVASI

Mata Pelajaran : IPA

Satuan Pendidikan : SMP NEGERI 1 BONTONOMPO

Observer : SILVIH

PETUNJUK

A. Isilah kolom skor sesuai pedoman penskoran berikut:

Skor 4 : terlaksana dengan sangat baik

Skor 3 : terlaksana dengan baik

Skor 2 : terlaksana dengan cukup baik

Skor 1 : terlaksana dengan kurang baik

B. Berilah skor pada kolom sesuai dengan proses KBM di bawah ini!

1. Siswa memperhatikan penjelasan guru
2. Siswa mencatat materi pelajaran
3. Siswa menerima materi dengan baik
4. Siswa terlibat langsung dalam beragam kegiatan selama pembelajaran
5. Siswa aktif mengikuti proses pembelajaran
6. Siswa merespon dan menjawab pertanyaan guru

Pertemuan Pertama

No	Nama	Proses Kbm					
		1	2	3	4	5	6
1.	Siswa 1	2	1	2	2	1	2
2.	Siswa 2	2	1	2	2	1	1
3.	Siswa 3	2	1	1	1	1	1
4.	Siswa 4	3	2	1	3	2	2
5.	Siswa 5	2	1	1	1	1	1
6.	Siswa 6	3	2	2	1	2	2
7.	Siswa 7	3	1	2	1	1	1

8.	Siswa 8	3	2	2	3	2	2
9.	Siswa 9	2	1	1	1	1	1
10.	Siswa 10	2	1	1	1	1	1
11.	Siswa 11	2	2	1	1	2	1
12.	Siswa 12	3	2	2	2	2	2
13.	Siswa 13	3	2	2	2	2	2
14.	Siswa 14	2	1	1	1	2	2
15.	Siswa 15	2	1	1	1	1	1
16.	Siswa 16	2	1	1	1	1	1
17.	Siswa 17	2	2	2	1	1	2
18.	Siswa 18	3	2	2	3	2	2
19.	Siswa 19	3	2	2	1	1	1
20.	Siswa 20	3	2	2	2	1	1
21.	Siswa 21	3	2	2	3	1	2
22.	Siswa 22	3	2	2	2	1	1
23.	Siswa 23	3	2	2	2	1	1
24.	Siswa 24	2	2	1	1	1	1
25.	Siswa 25	2	2	1	2	1	1
26.	Siswa 26	3	3	2	2	2	2
27.	Siswa 27	3	3	2	3	1	1
28.	Siswa 28	2	2	1	1	1	1
29.	Siswa 29	2	3	1	1	2	1
30.	Siswa 30	2	2	1	1	1	1
31.	Siswa 31	2	2	1	1	1	1
Jumlah		76	55	47	50	41	42

Pertemuan Kedua

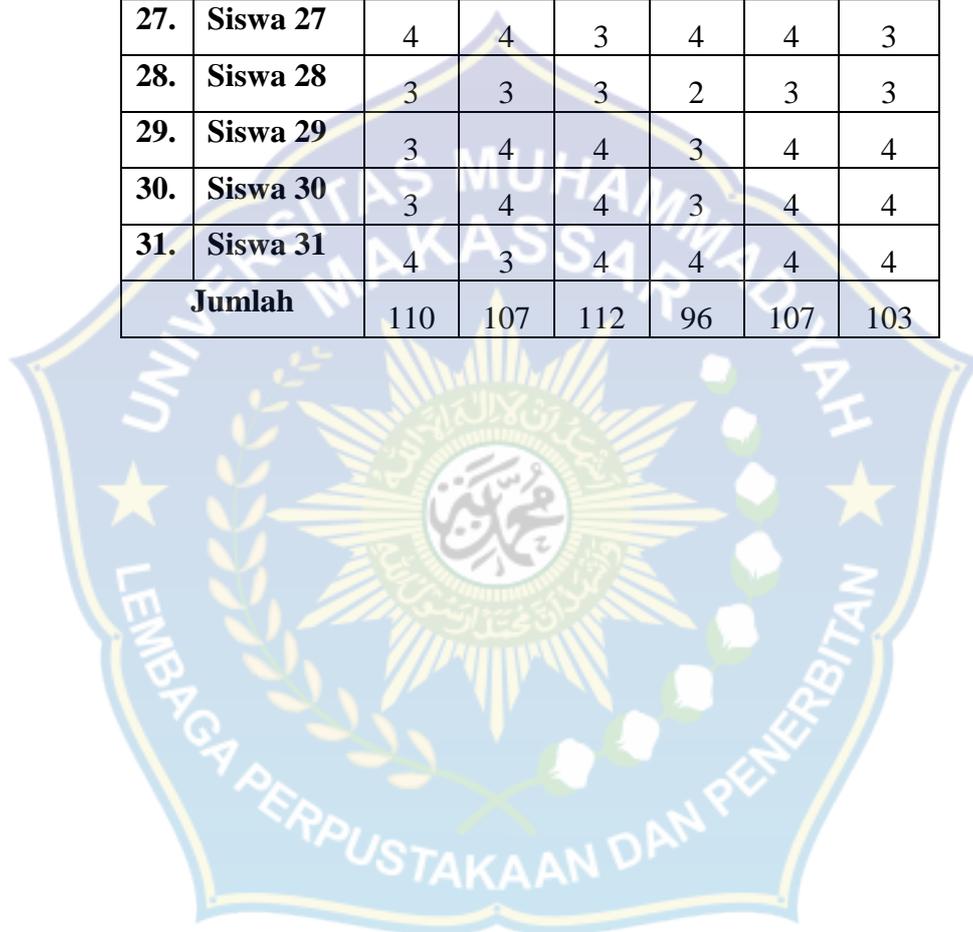
No	Nama	Proses kbm					
		1	2	3	4	5	6
1.	Siswa 1	3	2	3	1	2	4
2.	Siswa 2	3	2	4	3	2	4
3.	Siswa 3	3	2	3	2	1	1
4.	Siswa 4	4	3	3	3	4	4
5.	Siswa 5	3	2	3	2	2	3
6.	Siswa 6	3	3	3	3	2	2
7.	Siswa 7	3	2	3	1	2	2
8.	Siswa 8	4	3	3	3	4	2
9.	Siswa 9	3	2	2	2	4	3
10.	Siswa 10	3	2	2	1	1	1
11.	Siswa 11	3	3	3	2	2	3
12.	Siswa 12	4	3	4	3	4	4
13.	Siswa 13	3	3	4	3	2	2
14.	Siswa 14	3	2	3	4	1	2
15.	Siswa 15	4	2	3	4	4	4
16.	Siswa 16	4	2	3	3	4	4
17.	Siswa 17	4	3	3	2	4	2
18.	Siswa 18	4	3	4	3	3	2
19.	Siswa 19	4	3	4	3	4	4
20.	Siswa 20	4	3	4	3	4	4
21.	Siswa 21	4	3	4	3	4	4
22.	Siswa 22	4	3	4	3	4	4
23.	Siswa 23	4	3	3	3	3	4
24.	Siswa 24	3	3	3	3	1	4
25.	Siswa 25	3	3	2	2	1	1
26.	Siswa 26	3	4	3	2	4	4
27.	Siswa 27	3	4	3	3	4	4

28.	Siswa 28	3	3	3	2	1	4
29.	Siswa 29	3	4	3	1	4	4
30.	Siswa 30	3	3	2	1	2	4
31.	Siswa 31	3	3	2	4	1	2
Jumlah		105	86	96	78	85	96

Pertemuan Ketiga

No	Nama	Proses kbm					
		1	2	3	4	5	6
1.	Siswa 1	4	4	4	3	4	3
2.	Siswa 2	3	2	3	2	3	3
3.	Siswa 3	3	3	4	3	3	2
4.	Siswa 4	4	4	4	3	4	3
5.	Siswa 5	3	3	4	4	3	3
6.	Siswa 6	4	4	4	2	4	3
7.	Siswa 7	4	4	3	3	3	3
8.	Siswa 8	4	4	4	4	4	3
9.	Siswa 9	3	3	3	2	3	2
10.	Siswa 10	3	2	3	3	3	3
11.	Siswa 11	4	3	4	4	4	4
12.	Siswa 12	4	3	4	3	3	4
13.	Siswa 13	4	4	3	4	4	4
14.	Siswa 14	3	3	3	2	3	3
15.	Siswa 15	3	3	3	2	4	3
16.	Siswa 16	4	4	4	3	4	4
17.	Siswa 17	4	4	4	4	4	4
18.	Siswa 18	3	4	4	3	3	3
19.	Siswa 19	3	3	4	2	3	3
20.	Siswa 20	3	3	3	2	3	3

21.	Siswa 21	3	4	3	3	3	3
22.	Siswa 22	4	3	4	4	4	4
23.	Siswa 23	4	4	4	4	4	4
24.	Siswa 24	4	4	4	4	4	4
25.	Siswa 25	4	3	4	3	2	4
26.	Siswa 26	4	4	3	4	2	3
27.	Siswa 27	4	4	3	4	4	3
28.	Siswa 28	3	3	3	2	3	3
29.	Siswa 29	3	4	4	3	4	4
30.	Siswa 30	3	4	4	3	4	4
31.	Siswa 31	4	3	4	4	4	4
Jumlah		110	107	112	96	107	103



Lampiran 6

Hasil Angket Pretest Minat Siswa

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah
1	1	1	1	5	2	1	5	1	5	4	26
2	2	2	1	4	1	2	4	2	2	5	25
3	1	1	2	5	2	1	5	1	1	4	23
4	2	2	1	3	5	3	4	2	2	3	27
5	2	2	1	3	5	3	4	2	2	3	27
6	1	1	1	5	2	1	5	1	1	4	22
7	1	1	2	5	2	1	5	1	1	4	23
8	2	2	1	3	2	1	4	2	5	4	26
9	1	1	2	5	2	1	5	1	1	4	23
10	1	2	1	4	1	2	4	1	2	5	23
11	1	1	1	5	2	1	5	1	1	4	22
12	2	2	2	4	1	2	4	2	2	5	26
13	1	1	2	5	2	1	5	1	1	4	23
14	1	1	1	5	2	1	5	1	5	4	26
15	2	2	1	3	4	3	4	2	2	3	26
16	2	2	1	4	1	2	4	2	2	5	25
17	1	1	1	5	2	1	5	1	1	4	22
18	1	1	2	5	2	1	5	1	1	4	23
19	1	1	2	5	2	1	5	1	1	4	23
20	3	2	1	3	4	3	4	2	2	3	27
21	2	2	1	4	1	2	4	2	2	5	25
22	1	1	2	5	2	1	5	1	1	4	23
23	1	2	2	4	1	2	4	1	4	5	26
24	2	2	1	4	1	2	4	2	1	5	24
25	1	1	2	5	2	1	5	1	1	4	23
26	2	2	1	4	1	2	4	2	4	5	27
27	1	1	2	5	2	1	5	1	1	4	23
28	1	1	2	5	2	1	5	1	1	4	23
29	3	2	1	4	2	1	4	2	2	4	25
30	1	1	1	5	2	1	5	1	2	4	23
31	1	1	1	5	2	1	5	1	2	4	23
Jumlah	45	45	43	136	64	47	141	43	61	128	753

Lampiran 7

Hasil Angket Postest Minat Siswa

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah
1	4	3	5	1	5	5	1	5	5	1	35
2	5	4	4	1	5	5	2	5	5	1	37
3	5	4	5	1	5	5	1	5	5	4	40
4	5	3	4	1	5	5	1	4	5	1	34
5	5	5	4	1	5	3	1	5	5	1	35
6	5	4	4	2	4	4	2	4	4	4	37
7	4	4	4	1	5	4	2	5	3	1	33
8	2	1	1	4	3	3	5	1	2	5	27
9	5	3	4	2	4	5	2	3	5	2	35
10	5	3	4	1	5	5	1	5	5	1	35
11	2	1	1	4	3	3	4	1	5	3	27
12	5	5	5	1	5	5	2	5	5	1	39
13	5	4	3	2	4	5	2	3	5	3	36
14	4	4	4	2	4	4	2	3	4	2	33
15	5	2	5	1	5	5	1	5	5	1	35
16	5	5	4	1	5	5	1	5	5	1	37
17	5	2	4	3	4	5	2	3	5	2	35
18	4	2	3	1	5	4	3	5	4	1	32
19	4	2	4	3	4	4	3	3	4	3	34
20	5	3	5	2	4	5	2	3	5	2	36
21	5	3	4	1	5	5	1	5	5	1	35
22	2	1	3	3	3	3	5	2	3	5	30
23	2	2	4	2	4	4	2	4	4	2	30
24	5	4	4	1	5	5	2	4	5	3	38
25	5	5	5	1	5	5	1	5	5	1	38
26	5	3	4	1	5	5	2	5	5	1	36
27	5	3	3	2	4	5	2	4	5	2	35
28	2	2	3	1	5	4	2	4	4	3	30
29	3	3	3	2	4	4	3	4	4	1	31
30	5	3	4	1	5	5	3	5	4	4	39
31	5	5	5	1	5	5	2	5	5	1	39
Jumlah	133	98	119	51	139	139	65	125	140	64	1073

Lampiran 8

Hasil Angket Respon Siswa

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah
1	5	4	1	1	4	5	5	2	4	1	32
2	4	5	2	2	5	5	5	1	4	2	35
3	4	5	2	3	4	5	5	2	5	2	37
4	5	5	1	2	4	4	4	1	4	1	31
5	5	4	1	2	5	5	4	1	4	1	32
6	4	4	2	3	4	4	5	2	4	2	34
7	4	4	1	3	5	5	4	1	4	5	36
8	3	3	3	5	4	4	3	3	1	4	33
9	4	5	1	2	4	4	3	2	4	2	31
10	5	4	1	2	4	5	4	1	5	1	32
11	3	1	3	5	3	4	3	4	1	4	31
12	5	5	1	2	5	5	4	1	5	2	35
13	4	5	2	3	4	4	5	2	3	2	34
14	4	4	2	2	4	4	5	3	4	2	34
15	5	5	1	2	5	5	4	1	5	1	34
16	5	3	1	3	4	5	4	1	4	1	31
17	4	5	1	3	5	4	3	3	4	3	35
18	4	3	3	4	4	5	4	1	3	3	34
19	4	3	3	4	4	4	3	4	4	2	35
20	4	5	1	2	5	4	5	3	5	3	37
21	5	5	1	1	4	5	4	1	4	1	31
22	3	1	3	5	3	4	3	3	3	2	30
23	4	2	2	1	4	4	5	3	4	2	31
24	4	4	2	2	5	5	5	3	4	2	36
25	5	2	1	1	4	5	3	1	5	2	29
26	5	5	1	1	4	5	4	1	4	2	32
27	4	4	2	2	5	4	5	3	3	3	35
28	4	4	1	2	4	5	5	1	3	2	31
29	4	3	2	4	5	4	5	3	3	3	36
30	4	2	3	4	4	5	1	3	4	2	32
31	5	5	1	2	4	5	5	1	5	2	35
Jumlah	132	119	52	80	132	141	127	62	119	67	1031

Lampiran 9

Hasil Observasi Pertemuan Pertama

No	1	2	3	4	5	6	Jumlah
1	2	1	2	2	1	2	10
2	2	1	2	2	1	1	9
3	2	1	1	1	1	1	7
4	3	2	1	3	2	2	13
5	2	1	1	1	1	1	7
6	3	2	2	1	2	2	12
7	3	1	2	1	1	1	9
8	3	2	2	3	2	2	14
9	2	1	1	1	1	1	7
10	2	1	1	1	1	1	7
11	2	2	1	1	2	1	9
12	3	2	2	2	2	2	13
13	3	2	2	2	2	2	13
14	2	1	1	1	2	2	9
15	2	1	1	1	1	1	7
16	2	1	1	1	1	1	7
17	2	2	2	1	1	2	10
18	3	2	2	3	2	2	14
19	3	2	2	1	1	1	10
20	3	2	2	2	1	1	11
21	3	2	2	3	1	2	13
22	3	2	2	2	1	1	11
23	3	2	2	2	1	1	11
24	2	2	1	1	1	1	8
25	2	2	1	2	1	1	9
26	3	3	2	2	2	2	14
27	3	3	2	3	1	1	13
28	2	2	1	1	1	1	8
29	2	3	1	1	2	1	10
30	2	2	1	1	1	1	8
31	2	2	1	1	1	1	8
Jumlah	76	55	47	50	41	42	311

Lampiran 10

Hasil Observasi Pertemuan Kedua

No	1	2	3	4	5	6	Jumlah
1	3	2	3	1	2	4	15
2	3	2	4	3	2	4	18
3	3	2	3	2	1	1	12
4	4	3	3	3	4	4	21
5	3	2	3	2	2	3	15
6	3	3	3	3	2	2	16
7	3	2	3	1	2	2	13
8	4	3	3	3	4	2	19
9	3	2	2	2	4	3	16
10	3	2	2	1	1	1	10
11	3	3	3	2	2	3	16
12	4	3	4	3	4	4	22
13	3	3	4	3	2	2	17
14	3	2	3	4	1	2	15
15	4	2	3	4	4	4	21
16	4	2	3	3	4	4	20
17	4	3	3	2	4	2	18
18	4	3	4	3	3	2	19
19	4	3	4	3	4	4	22
20	4	3	4	3	4	4	22
21	4	3	4	3	4	4	22
22	4	3	4	3	4	4	22
23	4	3	3	3	3	4	20
24	3	3	3	3	1	4	17
25	3	3	2	2	1	1	12
26	3	4	3	2	4	4	20
27	3	4	3	3	4	4	21
28	3	3	3	2	1	4	16
29	3	4	3	1	4	4	19
30	3	3	2	1	2	4	15
31	3	3	2	4	1	2	15
Jumlah	105	86	96	78	85	96	546

Lampiran 11

Hasil Observasi Pertemuan Ketiga

No	1	2	3	4	5	6	Jumlah
1	4	4	4	3	4	3	22
2	3	2	3	2	3	3	16
3	3	3	4	3	3	2	18
4	4	4	4	3	4	3	22
5	3	3	4	4	3	3	20
6	4	4	4	2	4	3	21
7	4	4	3	3	3	3	20
8	4	4	4	4	4	3	23
9	3	3	3	2	3	2	16
10	3	2	3	3	3	3	17
11	4	3	4	4	4	4	23
12	4	3	4	3	3	4	21
13	4	4	3	4	4	4	23
14	3	3	3	2	3	3	17
15	3	3	3	2	4	3	18
16	4	4	4	3	4	4	23
17	4	4	4	4	4	4	24
18	3	4	4	3	3	3	20
19	3	3	4	2	3	3	18
20	3	3	3	2	3	3	17
21	3	4	3	3	3	3	19
22	4	3	4	4	4	4	23
23	4	4	4	4	4	4	24
24	4	4	4	4	4	4	24
25	4	3	4	3	2	4	20
26	4	4	3	4	2	3	20
27	4	4	3	4	4	3	22
28	3	3	3	2	3	3	17
29	3	4	4	3	4	4	22
30	3	4	4	3	4	4	22
31	4	3	4	4	4	4	23
Jumlah	110	107	112	96	107	103	635

Lampiran 12

Daftar Skor Angket Minat Belajar Siswa *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama	Pretest	Posttest
1.	St. Zhafira. R. A	26	35
2.	Sri Nur Wahyuni	25	37
3.	Sri Aulia Pratiwi Bahar	23	40
4.	Rosmaniar Reski	27	34
5.	Putri Ayu Anjani Rusdi	27	35
6.	Nur Salwani Karim	22	37
7.	Nur Resky Nanda Aulia	23	33
8.	Muthia Andriani	26	27
9.	Nur Ulfiah Tri Putri Iskandar	23	35
10.	Naila Salsabila	23	35
11.	Marwah Dwi Utaria	22	27
12.	Indah Khumairah	26	39
13.	Adibah Rahdatul Aisy	23	36
14.	Ahmad Wafiuddin.A P	26	33
15.	Muh Imam Al-Ghazali	26	35
16.	Muh Hasbi	25	37
17.	Muh Diandra Haitzam	22	35
18.	Muh Bayu Mangerangi	23	32
19.	Miftahul Khair	23	34
20.	Brilian Andre Abimanyu	27	36
21.	Ar Rahman Nur	25	35
22.	Ahmad Fadil Rajamuddin	23	30
23.	Muhammad Yusuf	26	30
24.	Muh Zacky	24	38
25.	Akmal Yumrida	23	38
26.	Muh.Arya Zaky	27	36
27.	Anil Iksan	23	35
28.	Muh. Syahrul	23	30
29.	Mesya Wulandari	25	31
30.	Najmia Ananda	23	39
31.	Risna Handayani	23	39
Jumlah		753	1073

Lampiran 13

PERHITUNGAN UJI HIPOTESIS STATISTIK

A. Menentukan Hipotesis Statistik

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \geq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 : rata-rata minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA sebelum diberi perlakuan

μ_2 : rata-rata minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA setelah diberi perlakuan

B. Menentukan t_{tabel}

Untuk mencari t_{tabel} karena hipotesisnya satu pihak, maka untuk menentukan $t_{\text{tabel}} = t_{(1-\alpha), (dk)}$

$$\text{Dengan } dk = n - 1 = 31 - 1 = 30$$

Pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ (5%) diperoleh $t_{\text{tabel}} = 2,042$

C. Menentukan t_{hitung}

No	Nama	Minat belajar		D	D2
		Pretset	Posttest		
1.	St. Zhafira. R. A	26	35	9	81
2.	Sri Nur Wahyuni	25	37	12	144
3.	Sri Aulia Pratiwi Bahar	23	40	17	289
4.	Rosmaniar Reski	27	34	7	49
5.	Putri Ayu Anjani Rusdi	27	35	8	64
6.	Nur Salwani Karim	22	37	15	225
7.	Nur Resky Nanda Aulia	23	33	10	100
8.	Muthia Andriani	26	27	1	1
9.	Nur Ulfiah Tri Putri Iskandar	23	35	12	144
10.	Naila Salsabila	23	35	12	144
11.	Marwah Dwi Utaria	22	27	5	25
12.	Indah Khumairah	26	39	13	169
13.	Adibah Rahdatul Aisy	23	36	13	169
14.	Ahmad Wafiuddin.A P	26	33	7	49
15.	Muh Imam Al-Ghazali	26	35	9	81
16.	Muh Hasbi	25	37	12	144
17.	Muh Diandra Haitzam	22	35	13	169
18.	Muh Bayu Mangerangi	23	32	9	81
19.	Miftahul Khair	23	34	11	121
20.	Brilian Andre Abimanyu	27	36	9	81
21.	Ar Rahman Nur	25	35	10	100
22.	Ahmad Fadil Rajamuddin	23	30	7	49
23.	Muhammad Yusuf	26	30	4	16
24.	Muh Zacky	24	38	14	196
25.	Akmal Yumrida	23	38	15	225
26.	Muh.Arya Zaky	27	36	9	81
27.	Anil Iksan	23	35	12	144
28.	Muh. Syahrul	23	30	7	49
29.	Mesya Wulandari	25	31	6	36
30.	Najmia Ananda	23	39	16	256
31.	Risna Handayani	23	39	16	256
Jumlah				$\Sigma 320$	$\Sigma 3738$

$$\bar{d} = \frac{\Sigma d}{n} = \frac{320}{31} = 10,32$$

$$Sd = \sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n-1}} = \sqrt{\frac{3738 - \frac{(320)^2}{31}}{30}} = \sqrt{\frac{3738 - \frac{102.400}{31}}{30}} = \sqrt{\frac{434,78}{30}} = \sqrt{14,50}$$

$$= 3,80$$

$$t_{hitung} = \frac{\bar{d}}{sd/\sqrt{n}} = \frac{10,32}{3,80/\sqrt{31}} = \frac{10,32}{0,68} = 15,17$$

D. Kriteria Pengujian

Kriteria pengujian untuk uji hipotesis statistik sebagai berikut:

Jika harga $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Jika harga $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

E. Kesimpulan

Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $15,17 > 2,042$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

D.F.	TINGKAT SIGNIFIKANSI						
	20%	10%	5%	2%	1%	0,2%	0,1%
Dua sisi	20%	10%	5%	2%	1%	0,2%	0,1%
Satu sisi	10%	5%	2,5%	1%	0,5%	0,1%	0,05%
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	318,309	636,619
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	22,327	31,599
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	10,215	12,924
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	7,173	8,610
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	5,893	6,869
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,208	5,959

7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	4,785	5,408
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	4,501	5,041
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,297	4,781
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,144	4,587
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,025	4,437
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	3,930	4,318
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	3,852	4,221
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	3,787	4,140
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	3,733	4,073
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	3,686	4,015
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,646	3,965
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,610	3,922
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,579	3,883
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,552	3,850
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,527	3,819
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,505	3,792
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,485	3,768
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,467	3,745
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,450	3,725
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,435	3,707
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,421	3,690
28	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	3,408	3,674

29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	3,396	3,659
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	3,385	3,646
31	1,309	1,696	2,040	2,453	2,744	3,375	3,633
32	1,309	1,694	2,037	2,449	2,738	3,365	3,622
33	1,308	1,692	2,035	2,445	2,733	3,356	3,611
34	1,307	1,691	2,032	2,441	2,728	3,348	3,601
35	1,306	1,690	2,030	2,438	2,724	3,340	3,591
36	1,306	1,688	2,028	2,434	2,719	3,333	3,582
37	1,305	1,687	2,026	2,431	2,715	3,326	3,574
38	1,304	1,686	2,024	2,429	2,712	3,319	3,566
39	1,304	1,685	2,023	2,426	2,708	3,313	3,558
40	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	3,307	3,551

Lampiran 14

STROYBOARD

NO	KETERANGAN	VISUAL	AUDIO
1.	Opening	Animasi 3D: Animasi Baground Insert Text: Multimedia Pembelajaran Sistem Tata Surya IPA Kelas VII Image (sound) Intro	Musik Instrumen
2.	Menu Program Latar/Baground Berubah	Animasi 3D: Animasi Baground Menu Utama (efect button): KD dan Indikator Materi Video Evaluasi Image (sound & home)	Musik Instrumen
3.	KD dan Indikator	Animasi 3D: Animasi Baground Menjelaskan Tentang KD dan Indikator Image (home & sound)	Musik Instrumen
4.	Materi	Animasi 3D: Animasi Baground Menjelaskan Tentang Materi: Tata Surya Bentuk Bumi Bentuk Bulan Gerhana Image (sound & home)	Musik Instrumen
5.	Video	Animasi 3D: Animasi Baground Menjelaskan Tentang Video: Video 1 Video 2 Image (sound & home)	Musik Instrumen Musik Video
6.	Evaluasi	Animasi 3D: Animasi Baground Menjelaskan Tentang Evaluasi Insert Text: Selamat Datang di Evaluasi Image (sound & home)	Musik Instrumen

Lampiran 15

TAMPILAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN



Home

MATAHARI PLANET DALAM PLANET LUAR KOMET METEOROID ASTEROID

Planet luar disebut juga dengan planet Jovian. Planet Jovian adalah planet yang letaknya jauh dengan Matahari, berukuran besar, memiliki banyak satelit, dan sebagian besar tersusun dari bahan ringan. Seperti hidrogen, helium, metana, dan amonia. Planet luar terdiri atas Jupiter, Saturnus, Uranus, dan Neptunus.

JUPITER SATURNUS URANUS NEPTUNUS

Home

MATAHARI PLANET DALAM PLANET LUAR KOMET METEOROID ASTEROID

Komet berasal dari bahasa Yunani, yaitu *Kometes* artinya berambut panjang. Komet adalah benda langit yang mengelilingi matahari dengan orbit yang lonjong. Komet ini terdiri atas debu, partikel batu yang bercampur dengan es, metana, dan amonia.

Bagian-bagian komet, yaitu sebagai berikut:

- Inti komet, yaitu bagian komet yang berukuran kecil, padat, tersusun dari debu dan gas.
- Koma, yaitu daerah kabut di di sekitar inti.
- Ekor komet, bagian komet yang berukuran lebih panjang. Arah ekor komet selalu menjauhi matahari dikarenakan dorongan yang berasal dari angin dan radiasi matahari.

Home

MATAHARI PLANET DALAM PLANET LUAR KOMET METEOROID ASTEROID

Meteoroid adalah potongan batu atau puing-puing logam (yang mengandung unsur besi dan logam) yang bergerak di luar angkasa. Ketika meteoroid tertarik oleh gravitasi bumi, maka sebelum sampai di Bumi, meteoroid akan bergesekan dengan atmosfer Bumi. Gesekan tersebut akan menghasilkan panas dan membakar meteoroid tersebut. Meteoroid yang habis terbakar oleh atmosfer bumi disebut Meteor. Apabila meteoroid tidak habis terbakar oleh atmosfer bumi dan jatuh ke bumi disebut meteorit.

Home

MATAHARI PLANET DALAM PLANET LUAR KOMET METEOROID ASTEROID

Asteroid adalah potongan-potongan batu yang mirip dengan materi penyusun planet. Sebagian besar asteroid terletak di daerah antara orbit Mars dan Jupiter yang disebut sabuk Asteroid.

Home

TATA SURYA

1. BENTUK BUMI

Belakangan ini para pelaut mengamati bahwa hal yang pertama kali mereka lihat di laut adalah puncak kapal. Hal ini menunjukkan bahwa Bumi berbentuk bulat. Begitu pula pada tahun 1492, Magelhan telah membuktikan bahwa Bumi berbentuk bulat. Waktu itu dia mengadakan pelayaran dengan arah lurus, kemudian dia berhasil kembali ke tempat awal dia berangkat.

Astronot telah melihat dengan jelas bentuk Bumi. Astronot dari atas melihat bahwa terdapat sedikit tonjolan di kutubnya dan terdapat bagian Bumi yang rata di bagian pertengahan. Hal ini menunjukkan bahwa bentuk Bumi tidak benar-benar bulat, akan tetapi sedikit lonjong. Bumi berdiameter 12.742 km.

KONDISI BUMI

KONDISI BULAN

GERHANA

Home

TATA SURYA

2. ROTASI BUMI

Rotasi bumi adalah perputaran bumi pada porosnya. Sedangkan kala rotasi bumi adalah waktu yang diperlukan bumi untuk sekali berputar pada porosnya, yaitu 23 jam 56 menit. Bumi berotasi dari barat ke timur. Aktivitas yang telah kamu lakukan adalah salah satu akibat dari rotasi bumi, yaitu terjadinya siang dan malam.

Adapun akibat lain dari rotasi bumi ialah gerak semu matahari, perbedaan waktu, pembelahan arah angin, dan pembelahan arus laut.

KONDISI BUMI

KONDISI BULAN

GERHANA

Home

TATA SURYA

3. REVOLUSI BUMI

Revolusi bumi adalah perputaran (peredaran) bumi mengelilingi matahari. Kala revolusi bumi adalah waktu yang diperlukan oleh bumi untuk sekali berputar mengelilingi matahari, yaitu 365,25 hari atau 1 tahun. Bumi berevolusi dengan arah yang berlawanan dengan arah perputaran jarum jam. Akibat dari revolusi bumi, yaitu sebagai berikut:

- Terjadinya gerak semu tahunan matahari
- Perbedaan lamanya siang dan malam
- Pergantian Musim

KONDISI BUMI

KONDISI BULAN

GERHANA

Home

TATA SURYA

Bulan adalah benda langit yang terdekat dengan bumi sekaligus merupakan satelit bumi. Karena bulan merupakan satelit, maka bulan tidak dapat memancarkan cahaya matahari, sebagaimana dengan bumi yang berputar dan mengelilingi matahari, bulan juga berputar dan mengelilingi bumi.

1. Bentuk Bulan

Bulan berbentuk bulat mirip seperti planet. Permukaan bulan berupa dataran kering dan tandus, banyak kawah, dan juga terdapat pegunungan dan dataran tinggi. Bulan tidak memiliki atmosfer, sehingga sering terjadi perubahan suhu yang sangat drastis. Selain itu, bulan tidak dapat dihuni, tidak ada siklus air, tidak ditemukan makhluk hidup, dan sangat gelap gulita.

Bulan melakukan tiga gerakan sekaligus, yaitu rotasi, revolusi, dan bergerak bersama-sama dengan bumi untuk mengelilingi matahari. Kala rotasi bulan sama dengan kala revolusinya terhadap bumi, yaitu 27,3 hari. Oleh karena itu, permukaan bulan yang menghadap ke bumi selalu sama. Dampak dari pergerakan bulan di antaranya adalah sebagai berikut.

a. Pasang Surut Air Laut

Pasang adalah peristiwa naiknya permukaan air laut, sedangkan surut adalah peristiwa turunnya permukaan air laut. Pasang surut air laut terjadi akibat pengaruh gravitasi matahari dan gravitasi bulan. Akibat bumi berotasi pada sumbu-nya, maka daerah yang mengalami pasang surut bergantian sebanyak dua kali. Ada 2 jenis pasang air laut, yaitu pasang purnama dan pasang perbani.

KONDISI BUMI

KONDISI BULAN

GERHANA

Home

b. Pembagian Bulan
Ada dua pembagian bulan, yaitu bukan sideris dan bulan sideris. Bulan Sideris membutuhkan kala revolusi selama 27,3 hari. Sedangkan bulan Sideris membutuhkan kala revolusi selama 29,5 hari.

c. Fase-Fase Bulan
Fase-fase bulan merupakan perubahan bentuk-bentuk bulan yang terlihat di bumi. Hal ini dikarenakan posisi relatif antara Bulan, Bumi, dan Matahari.

Fase-Fase bulan adalah sebagai berikut:

1. Bulan Baru terjadi ketika posisi Bulan berada di antara bumi dan matahari.
2. Bulan sabit terjadi ketika bagian bulan yang terkena sinar matahari sekitar sepertempat, sehingga permukaan bulan yang terlihat di bumi hanya sepertempatnya.
3. Bulan separuh terjadi ketika bagian bulan yang terkena sinar matahari sekitar separuhnya, sehingga yang terlihat dari bumi juga separuhnya (kuarter pertama).
4. Bulan cembung terjadi ketika bagian bulan yang terkena sinar matahari tiga perempatnya, yang terlihat dari bumi hanya tiga perempat bagian bulan.
5. Bulan purnama terjadi ketika semua bagian bulan terkena sinar matahari, begitu juga yang terlihat dari bumi. Akibatnya, kita dapat melihat bulan purnama (kuarter kedua).

TATA SURYA
KONDISI BUMI
KONDISI BULAN
GERHANA

Home

Gerhana terjadi ketika posisi Bulan dan Bumi menghalangi sinar Matahari, sehingga Bumi atau Bulan tidak mendapatkan sinar Matahari. Gerhana juga merupakan akibat dari pergerakan Bulan. Ada dua jenis gerhana, yaitu gerhana Matahari dan gerhana Bulan.

1. Gerhana Matahari
Gerhana Matahari terjadi ketika bayangan bulan bergerak menutupi permukaan bumi. Dimana posisi bulan berada di antara matahari dan bumi, dan ketiganya terletak dalam satu garis. Gerhana matahari terjadi pada waktu bulan baru.

Akibat ukuran bulan lebih kecil dibandingkan bumi atau matahari, maka terjadi tiga kemungkinan gerhana, yaitu sebagai berikut.

- a. Gerhana Matahari Total, terjadi pada daerah-daerah yang berada di bayangan inti (umbr), sehingga cahaya matahari tidak tampak sama sekali. Gerhana Matahari total terjadi hanya sekitar 6 menit.
- b. Gerhana Matahari Cincin, terjadi pada daerah yang terkena lanjutan umbr, sehingga matahari kelihatan seperti cincin.
- c. Gerhana Matahari sebagian, terjadi pada daerah-daerah yang terletak di antara umbr dan panumbr (bayangan kabur), sehingga matahari kelihatan sebagian.

TATA SURYA
KONDISI BUMI
KONDISI BULAN
GERHANA

Home

2. Gerhana Bulan
Gerhana Bulan terjadi ketika bulan memasuki bayangan bumi. Gerhana bulan hanya dapat terjadi pada saat bulan purnama. Gerhana bulan terjadi apabila bumi berada di antara Matahari dan Bulan. Pada waktu seluruh bagian Bulan masuk dalam daerah umbr Bumi, maka terjadi gerhana bulan total. Posisi Bulan berada dalam panumbr dapat mencapai 6 jam, dan dalam umbr hanya sekitar 40 menit.

Umbr adalah bayangan gelap yang terbentuk selama terjadinya gerhana. Panumbr adalah bayangan kabur (remang-remang) yang terbentuk selama terjadinya gerhana.

TATA SURYA
KONDISI BUMI
KONDISI BULAN
GERHANA

Home

VIDEO 1
VIDEO 2

SISTEM TATA SURYA

Home

VIDEO 1
VIDEO 2

ROTASI

Home

SELAMAT DATANG DI EVALUASI

Enter

IND & INDIKATOR MATERI EVALUASI VIDEO

Home

1. Susunan benda-benda langit yang terdiri atas matahari sebagai pusat tata surya, planet-planet, komet, meteoroid, dan asteroid yang mengelilingi matahari disebut juga dengan...

- a. Tata Surya
- b. Satelit
- c. Bima Sakti
- d. Galaksi

IND & INDIKATOR MATERI EVALUASI VIDEO

Home

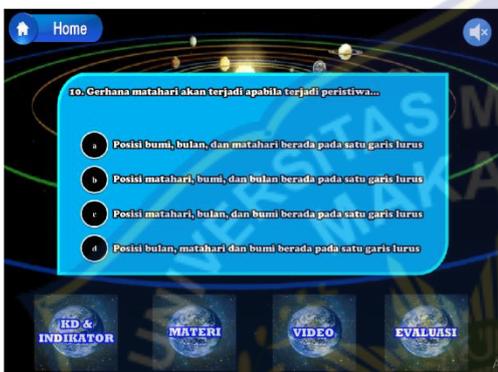
1. Susunan benda-benda langit yang terdiri atas matahari sebagai pusat tata surya, planet-planet, komet, meteoroid, dan asteroid yang mengelilingi matahari disebut juga dengan...

JAWABAN ANDA BENAR

IND & INDIKATOR MATERI EVALUASI VIDEO







Lampiran 16

DOKUMENTASI PENELITIAN

Proses Belajar Mengajar di Kelas



Pembagian Angket



Proses Pengisian Angket





PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 14701/S.01/PTSP/2019
Lampiran :
Perihal : Izin Penelitian

KepadaYth.
Bupati Gowa

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 1105/05/C.4-VIII/IV/1440/2019 tanggal 18 April 2019 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : HILDAYANTI
Nomor Pokok : 10531226115
Program Studi : Pend. Teknologi
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
Alamat : Jl. Sit Alauddin No. 259, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" PENGARUH MULTI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 BONTONOMPO "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 29 April s/d 29 Juni 2019

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada tanggal : 22 April 2019

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

A. M. YAMIN, SE., MS.
Pangkat : Pembina Utama Madya
Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth
1. Kasub LP3M UNISMUH Makassar di Makassar,
2. Peringatan.

SIMAP PTSP 22-04-2019



Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936





PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jln. Mesjid Raya No. 30. Telepon. 884637. Sungguminasa – Gowa

Sungguminasa, 25 April 2019

Nomor: 070/ 424/BKB.P/2019
Lamp : -
Perihal : Rekomendasi Penelitian

K e p a d a
Yth. Ka. SMP Negeri 1 Bontonompo

Di-
T e m p a t

Berdasarkan Surat Badan Koordinasi Penanaman Modal Daerah Provinsi Sul-Sel Nomor: 14701/S.01/PTSP/2019 tanggal 22 April 2019 tentang Rekomendasi Penelitian

Dengan ini disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : **HILDAYANTI**
Tempat/Tanggal Lahir : Sinjai
Jenis kelamin : Perempuan
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Bumi 18 Blok A 15/8

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul "**PENGARUH MULTI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 BONTONOMPO**"

Selama : 29 April s/d 29 Juni 2019
Pengkut : Tidak Ada

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Gowa;
2. Penelitian/Pengambilan Data tidak menyimpang dari izin yang diberikan.;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) Eksemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Gowa Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Gowa.

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.

An. BUPATI GOWA
KEPALA BADAN

BRS. BAHARUDDIN.T
Pangkat: Pembina Utama Muda
NIP : 19600124 197911 1 001

Tembusan :

1. Bupati Gowa (sebagai laporan);
2. Ka. Dinas Pendidikan Kab. Gowa;
3. Ketua LP3M UNISMUH Makassar;
4. Yang bersangkutan;
5. Pertinggal,-



**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI I BONTONOMPO**

Alamat : Jl.Pendidikan No.16 Tamallayang Kec.Bontonompo Kode Pos 92153

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 130.5/DISDIK-GW/SMP.08/WS/2019
TANGGAL : 30 juni 2019**

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa; berdasarkan Surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik dan Linmas Kab.Gowa nomor : 070/424/BKB.P/2019 Tanggal 25 April 2019 menerangkan bahwa :

N a m a : HILDAYANTI
Tempat dan tanggal lahir : Sinjai, 17 Juli 1997
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl.Bumi 18 Blok A 15/8

Telah mengadakan penelitian pada SMP Negeri 1 Bontonompo Kab.Gowa dari tanggal 29 April s/d 29 juni 2019 dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul ;

*" PENGARUH MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 1
BONTONOMPO "*

Demikian surat keterangan ini kami berikan untuk dipergunakan seperlunya.



**DRS. H.ABD. AZIZ.MM
NIP. 196407041989031027**

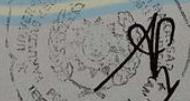


KARTU KONTROL BIMBINGAN PROPOSAL/SKRIPSI

Nama Mahasiswa : HILDAYANTI
NIM : 10531226115
Pembimbing I : Drs. H. Murchin, M. Pd
Pembimbing II : Nasir, S.Pd., M. Pd
Judul : Pengaruh Multimedia Pembelajaran Terhadap Minat Belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPA ~~dan~~ siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Bone

No	Materi Bimbingan	Pembimbing I		Pembimbing II	
		Tanggal	Paraf	Tanggal	Paraf
A. PENYUSUNAN PROPOSAL PENELITIAN					
1.	Ide Penelitian	6/12-2018	[Signature]	29/11/2018	[Signature]
2.	Kajian Teori	—	[Signature]	8/12/2018	[Signature]
3.	Metode Penelitian	17/12-2018	[Signature]	15/12/2018	[Signature]
4.	Persetujuan Seminar	18/12-2018	[Signature]	18/12/2018	[Signature]
B. PELAKSANAAN PENELITIAN					
1.	Instrumen Penelitian			28/06/2019	[Signature]
2.	Prosedur Penelitian			15/07/2019	[Signature]
3.	Analisis Data			17/07/2019	[Signature]
4.	Hasil dan Pembahasan		[Signature]	18/07/2019	[Signature]
5.	Penutup			20/07/2019	[Signature]
C. PERSIAPAN UJIAN SKRIPSI					
1.	Persiapan Ujian Skripsi				[Signature]

Makassar,
Mengetahui
Ketua Prodi Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323



PEMBIMBING I	PEMBIMBING II
<p>PROPOSAL Catatan :</p> <p>6/12-2018 judulnya - Latar Belakang.</p> <p>7/12-2018 - BAB II - kejin problem - kerangka teoritis</p> <p>10/12-2018 ^{Def} / u. Jember</p>	<p>PROPOSAL Catatan :</p> <p>12/12/2018 - Bab I Analisis kebutuhan - latar belakang diperjelas - rumusan masalah dan - manfaat penelitian</p> <p>20/12/2018 - Pendahuluan - Kerangka Teori / Pay Dopes - Parlo ditambahkan - BAB II Deskripsi Penelitian</p> <p>16/12/2018 - BAB III Instrumen Peneliti - Teknik pengumpulan - Data. - Daftar pustaka disesuaikan - yang ada pada logika - pustaka</p> <p>14/1/2019 - Bab Persiapan Uji</p>
<p>SKRIPSI Catatan :</p> <p>15/07-2019 - Mottong - Riwayat hidup</p> <p>17/07-2019 ^{Def} - Def</p>	<p>SKRIPSI Catatan :</p> <p>28/06/2018</p> <p>15/07/2019</p> <p>17/07/2019</p> <p>18/07/2019</p> <p>20/07/2019</p>

RIWAYAT HIDUP



Hildayanti. Dilahirkan Di Sinjai pada tanggal 17 Juli 1997, dari pasangan Ayahanda Bora dan Ibunda Nikma. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2004 di SD Negeri 47 Joalampe dan tamat tahun 2009, tamat SMP Negeri 1 Sinjai Selatan tahun 2012, dan tamat SMA Negeri 2 Sinjai tahun 2015. Pada tahun yang sama (2015), penulis melanjutkan pendidikan pada program Strata 1 (S1) Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

