

BAB II

KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Arsyad, 2013: 3). Media di dalam proses pembelajaran memiliki arti yang sangat penting karena media merupakan bagian yang melekat atau tidak dapat terpisahkan dari proses pembelajaran karena digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.

Sejalan dengan pengertian di atas, menurut Hamidjojo (dalam Djamarah 2015:4), ”Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju”. Dari pendapat tersebut, dijelaskan bahwa media merupakan sebuah alat bantu untuk menyampaikan materi sehingga materi tersebut mudah diterima oleh peserta.

Pendapat lain dikemukakan oleh Rima (2016: 3) yang menyatakan bahwa “Media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru

dan siswa”. Dengan demikian dapat diketahui bahwa, media pembelajaran merupakan alat perantara untuk mengkomunikasikan pesan kepada penerima pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu komunikasi untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dalam proses pembelajaran.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa klasifikasi. Menurut Anderson (dalam Sadiman, 2012: 95) mengklasifikasi media menjadi 10 yaitu.

Tabel 2.1 Klasifikasi jenis media

No.	Jenis Media	Contoh Dalam Pembelajaran
1	Audio	Pita Audio (rol atau kaset) Piring Audio Radio (rakaman siaran)
2	Cetak	Buku teks terprogram Buku pegangan/ manual Buku tugas
3	Audio Cetak	Buku latihan dilengkapi kaset atau pita audio
		Pita, gambar bahan (dilengkapi) dengan suara pita Audio
4	Proyeksi Visual Diam	Film bingkai (slide) Film rangkai (berisi pesan verbal)
5	Proyeksi Audio Visual Diam	Film bingkai (slide) bersuara Film rangkai suara

6	Visual Gerak	Film bisu
7	Visual Gerak Dengan Audio	Film suara Video
8	Benda	Benda nyata Model tiruan (<i>mack-ups</i>)
9	Manusia Dan Sumber Belajar	Guru, pustawakan, laboran
10	Komputer	Program Intructional terkomputer (CAI)

Sedangkan menurut Rima (2016: 4) jenis media pembelajaran sebagai berikut.

a. Media Visual

Media visual merupakan media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang disampaikan dengan kenyataan.

b. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi.

c. Komputer

Merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran.

d. Microsoft Power Point

Merupakan salah satu aplikasi yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat.

e. Internet

Merupakan media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan dalam proses belajar-mengajar.

f. Multimedia

Merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi tertentu. Salah satu jenis Multimedia yaitu Multimedia Interaktif dengan menggunakan aplikasi Macromediaflash untuk mengembangkannya.

Dari beberapa jenis media pembelajaran yang sudah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa semua media pembelajaran layak digunakan di sekolah dasar dan peneliti kali ini akan menggunakan media pembelajaran jenis multimedia interaktif berupa aplikasi macromedia flash.

2. Hakikat Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin yakni *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan media berasal dari bahasa latin yakni *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu.

Menurut Reddi & Mishra (dalam Munir 2015: 110), “Multimedia Interaktif dapat didefinisikan sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang utuh”. Berdasarkan pendapat tersebut, multimedia interaktif merupakan penggabungan dari beberapa media menjadi satu.

Sedangkan menurut Vaighon (dalam Munir 2013: 111), “Multimedia adalah sebuah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, video yang merupakan elemen-elemen yang saling berkaitan”. Berdasarkan pendapat tersebut, multimedia interaktif adalah sebuah kombinasi media pembelajaran yang terdiri atas berbagai elemen yang saling berkaitan.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, multimedia interaktif merupakan penggabungan beberapa media yang dikemas menjadi satu kesatuan yang utuh. Dengan demikian, media interaktif dapat mempermudah guru dalam merangsang pikiran, perhatian, dan minat peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

b. Jenis-jenis Komponen Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif memiliki berbagai jenis komponen yang mempunyai peran dan fungsinya masing-masing. Adapun komponen penyusunan multimedia interaktif menurut Munir (2015: 16) sebagai berikut.

1) Teks

Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Teks digunakan untuk menjelaskan gambar. Penggunaan teks pada multimedia perlu memperhatikan penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan *style* hurufnya (*warna, bold, italic*).

2) Grafik

Grafik merupakan komponen penting dalam multimedia. Grafik berarti juga gambar (*image, picture, atau drawing*). Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi, apalagi pengguna sangat berorientasi pada gambar yang bentuknya visual (*visual oriented*).

3) Gambar

Gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual. Gambar digunakan dalam tasi atau penyajian multimedia karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks.

4) Video

Video pada dasarnya merupakan alat/media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi.

5) Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara teks, grafik, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Dalam multimedia animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerakan pada layer. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.

6) Audio

Audio merupakan macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang dapat didengar untuk keperluan suara latar yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Disamping itu,

dapat pula digunakan untuk meningkatkan daya ingat bagi pengguna yang memiliki keterbatasan visual.

7) Interaktivitas

Elemen ini sangat penting dalam multimedia interaktif. Elemen ini sangat penting dalam memanfaatkan kemampuan komputer sepenuhnya. Aspek interaktif berupa navigasi, simulasi, maupun permainan ataupun latihan.

Dari uraian tersebut diketahui bahwa, multimedia interaktif memiliki tujuh komponen yang penting dan saling berkaitan. Komponen tersebut yakni berupa teks, grafik, gambar, video, animasi, audio, dan interaktivitas yang digunakan untuk mempermudah menyampaikan materi kepada peserta didik.

c. **Karakteristik Multimedia Interaktif**

Menurut Munir (2015: 115) karakteristik multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Dalam pengertian ini juga dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk mengontrol kecepatan belajar sendiri.

Berdasarkan pendapat tersebut, karakteristik multimedia interaktif

diantaranya memiliki lebih dari satu media yang konvergen, bersifat interaktif, dan bersifat mandiri sehingga peserta didik dengan mudah bisa berlatih sendiri. Sesuai dengan pemaparan di atas, karakteristik multimedia interaktif yang akan dikembangkan terdiri atas teks, gambar, dan efek suara/audio sebagai berikut.

- 1) Teks, berisikan uraian terkait a) judul, b) petunjuk penggunaan, c) kompetensi inti dan kompetensi dasar, d) materi pembelajaran dan air.
- 2) Gambar, berupa gambar tentang proses daur air agar penjelasan lebih mudah dipahami.
- 3) Efek suara/audio, berupa musik atau lagu anak-anak agar media yang dikembangkan terkesan menarik dan tidak membosankan.

Pada dasarnya, hal terpenting pada pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif adalah memasukkan *script* yang berisikan perintah-perintah dan pengoperasian media multimedia interaktif.

d. **Kelebihan dan Kelemahan Multimedia Interaktif**

Menurut Munir (2015: 113) kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya:

- 1) sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif
- 2) pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran
- 3) mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran
- 4) menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga

didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan

- 5) mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional dan
- 6) melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Selain memiliki kelebihan, multimedia interaktif juga memiliki kelemahan.

Menurut Asyhar (2013: 76), “Kelemahan multimedia interaktif yaitu harus didukung oleh peralatan yang memadai seperti LCD proyektor dan adanya aliran listrik”. Berdasarkan pendapat tersebut cara untuk mengurangi kelemahan multimedia interaktif yaitu semua alat yang dibutuhkan tersedia terutama LCD proyektor dan aliran listrik.

3. Kompetensi Dasar IPA Kelas V

Adapun dalam penelitian ini ruang lingkup IPA yang dipelajari yaitu bumi dan alam semesta. Berikut ini merupakan standar kompetensi dan kompetensi dasar pembelajaran IPA kelas V semester 2.

Tabel 2.2 SK KD IPA kelas V semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Bumi dan Alam Semesta 3. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam.	3. 8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.

Sumber: Permendiknas No. 22 Tahun 2006

Berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar IPA kelas V

Semester 2 maka peneliti membatasi pada standar kompetensi 3 kompetensi dasar 3.8 tersebut dapat menggunakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif dalam proses pembelajaran.

4. Materi Pembelajaran Daur Air

a. Hakikat Proses Daur Air

Daur air merupakan siklus yang terjadi secara terus-menerus dan tidak pernah berhenti mulai dari air yang ada di dataran berubah menjadi awan kemudian menjadi hujan dengan melewati beberapa tahapan. Istilah daur air juga disebut dengan siklus air. Menurut KBBI (2017: 1347) “Siklus adalah putaran waktu yang didalamnya terdapat rangkaian kejadian berulang-ulang secara tetap dan teratur”. Dari uraian tersebut dapat bahwa siklus memiliki persamaan kata yaitu daur.

Siklus air adalah salah satu dari 6 siklus biogeokimia yang berlangsung di bumi. Jumlah air dipermukaan bumi pada dasarnya selalu tetap karena mengalami daur air. Menurut Fitria (2015: 6), “siklus air atau hidrologi adalah sirkulasi air yang tidak pernah berhenti dari atmosfer ke bumi dan kembali lagi ke atmosfer melalui proses evaporasi, kondensasi, dan presipitasi.” Molekul air sangat penting bagi kehidupan. Air merupakan alat transfer utama bagi pemindahan zat dalam beberapa daur biogeokimia. Air bergerak dalam daur air secara global. Daur air ialah pergerakan air melalui sistem biotik dan abiotik, dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.1 Proses Daur Air

Pada proses fotosintesis, air diperlukan untuk membentuk karbohidrat. Selain itu, air diperlukan untuk berbagai reaksi metabolik di dalam tubuh makhluk hidup. Di atmosfer air tersedia dalam bentuk uap air. Uap air berasal dari proses evaporasi (penguapan), baik yang berasal dari danau, sungai, tanah atau permukaan tubuh makhluk hidup, permukaan daun tumbuhan (lebih dikenal transpirasi), terutama terutama evaporasi dari lautan.

Saat molekul- molekul air di atmosfer bergerak mengikuti pola angin, kelembapan udara menyebabkan suhu menjadi lebih dingin. Selanjutnya, uap air terkondensasi menjadi tetes- tetes air dan jatuh sebagai air hujan atau salju. Ketika hujan jatuh di daratan, beberapa di antaranya menjadi air permukaan, mengalami penguapan, dan terserap di dalam tanah. Sebagian air mengalir ke bawah melewati tanah dan bebatuan, kemudian tersimpan dalam tanah atau di bawah danau yang disebut air tanah dalam. Sebagian lagi mengalir di permukaan tanah membentuk aliran air dan sungai yang nantinya membawa air ke lautan.

Sebagian terserap oleh tumbuhan, digunakan untuk proses metabolisme dan mengembalikannya ke udara melalui transpirasi. Evaporasi dari permukaan tanah menghasilkan kumpulan uap air yang disebutawan yang akan melepaskan airnya sebagai hujan dan memulai siklus.

Pengaruh suhu yang rendah mengakibatkan terjadinya kondensasi uap air menjadi titik- titik air hujan. Hujan turun di permukaan bumi sebagian meresap ke dalam tanah, sebagian dimanfaatkan oleh hewan dan tumbuhan (yang tidak diserap akan menjadi mata air), sebagian lagi mengalir ke sungai- sungai sampailaut. Setelah dimanfaatkan manusia, hewan, dan tumbuhan diperlukan untuk kelestarian makhluk hidup dan ekosistem. Bila daur ulang itu terhenti, makhluk hidup akan mati dan ekosistem akanpunah. Daur biogeokimia meliputi daur nitrogen, daur zat karbon, oksigen, daur belerang, daur fosfor, dan lain- lain (Agustina, 2014: 402).

5. Kemampuan Mendeskripsikan Proses Daur Air dan Manfaat Air Bagi Kehidupan

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuatan (Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1989: 552-553). Kemampuan (ability) berarti kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan (Judge 2015: 57). Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupanatau kecakapan seorang individu dalam menguasai suatu keahlian

dan digunakan untuk mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan.

a. Kemampuan Kognitif

Kognitif berhubungan dengan atau melibatkan kognisi. Sedangkan kognisi merupakan kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan (termasuk kesadaran, perasaan, dan sebagainya) atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri. Kemampuan kognitif adalah penampilan-penampilan yang dapat diamati sebagai hasil-hasil kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan melalui pengalaman sendiri, salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget. Sedangkan menurut Susanto (2012: 48) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa-peristiwa. Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

b. Manfaat Air Bagi Kehidupan

Peran air sangat penting bagi seluruh makhluk hidup. Tidak hanya penting bagi manusia air merupakan bagian yang penting bagi makhluk hidup baik hewan dan tumbuhan. Tanpa air kemungkinan tidak ada kehidupan di dunia ini karena semua makhluk hidup sangat memerlukan air untuk bertahan hidup.

Manusia mungkin dapat hidup beberapa hari akan tetapi manusia tidak akan bertahan selama beberapa hari jika tidak minum karena sudah mutlak bahwa sebagian besar zat pembentuk tubuh manusia itu terdiri dari 73% adalah air. Jadi bukan hal yang baru jika kehidupan yang ada di dunia ini dapat terus berlangsung karena tersedianya Air yang cukup.

Dalam usaha mempertahankan kelangsungan hidupnya, manusia, hewan dan tumbuhan berupaya mengadakan air yang cukup bagi dirinya sendiri. Berikut ini beberapa manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan.

- 1) Manfaat air bagi manusia
 - a. Untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari
 - b. Sumber sarana irigasi
 - c. Digunakan untuk pembangkit listrik tenaga air
- 2) Manfaat air bagi hewan
 - a. Mengangkut nutrisi
 - b. Untuk memproduksi susu
 - c. Membantu mengatur tekanan darah
- 3) Manfaat air bagi tumbuhan
 - a. Sebagai komponen utama fotosintesis
 - b. Sebagai pelarut zat hara
 - c. Sebagai media pengangkut dan memindahkan hasil proses fotosintesis

c. Kajian Tentang Karakteristik Siswa SD Kelas V

Siswa SD kelas V masuk dalam kategori masa kanak-kanak akhir, Eka (2008: 104). Pada masa ini anak mengalami berbagai perkembangan dalam dirinya seperti:

1) Perkembangan Fisik

Pada masa ini pertumbuhan fisik cenderung lebih stabil, peran kesehatan dan gizi sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada prinsipnya anak selalu aktif bergerak, sehingga kegiatan fisik sangat perlu untuk sebagai tempat penyaluran kebutuhan anak yang selalu aktif untuk bergerak.

2) Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget (1896-1980 M), masa kanak-kanak akhir berada dalam tahap operasional konkret dalam berpikir (usia 7-12 tahun), dimana konsep yang pada masa sebelumnya masih samar-samar dan tidak jelas sekarang lebih konkret. Pada masa ini rasa ego pada anak berkurang dan mulai bersikap sosial. Selain itu, anak sudah dapat memecahkan masalah-masalah yang bersifat konkret. Kemampuan berpikir anak yang selalu berkembang ditandai dengan adanya aktivitas-aktivitas mental seperti mengingat, memahami dan memecahkan masalah. Dalam hal ini diharapkan guru dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikirnya.

3) Perkembangan Bahasa

Kemampuan berbahasa pada masa ini terus tumbuh ditandai dengan perubahan perbendaharaan kata dan tata bahasa. Anak lebih baik dalam

memahami dan berkomunikasi lisan dan tulisan.

4) Perkembangan Moral

Perkembangan moral ditandai dengan kemampuan anak untuk memahami aturan, norma dan etika yang berlaku di masyarakat. Anak-anak usia sekolah dasar, memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Multimedia interaktif ini mempertimbangkan perkembangan moral dimana siswa SD sudah mampu memahami alasan yang mendasari adanya peraturan. Siswa SD memiliki kesanggupan menyesuaikan diri sendiri terhadap psikologi perkembangannya. Oleh karena itu multimedia ini selain didesain agar siswa dapat belajar mandiri juga dapat belajar secara berkelompok.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang relevan sesuai dengan substansi yang diteliti guna untuk memposisikan peneliti yang sudah ada dengan penelitian yang dilakukan.

1. Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar
- Diteliti Oleh : Pandu Dariswanda
- Tahun Penelitian : 2019
- Hasil Penelitian : Pada segi media mendapatkan nilai (4,6), pada segi

materi mendapatkan nilai (4,85), pada segi kepraktisan produk mendapat nilai (4,55), dan pada segi keefektifan mendapat nilai (80,8).

2. Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Matematika “Materi Sifat-Sifat Bangun Datar Dan Bangun Ruang Untuk Kelas V SD Negeri Payak”
Diteliti Oleh : Megantoro
Tahun Penelitian : 2015
Hasil Penelitian : Pada segi media mendapatkan nilai (3,99), pada segi materi mendapat nilai (4,28), pada segi ujicoba lapangan awal mendapatkan nilai (4,04), pada segi uji coba lapangan mendapat nilai (3,30) dan pada segi uji pelaksanaan lapangan (3,37)
3. Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Pada Pokok Bahasan Peninggalan Sejarah Kelas V Sekolah Dasar
Diteliti Oleh : Fitri Damarsari
Tahun Penelitian : 2014
Hasil Penelitian : Pada segi materi mendapatkan nilai (4,23), pada segi media mendapatkan nilai (4,64), pada segi uji coba lapangan mendapatkan nilai (4,64).

Berdasarkan hasil-hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa telah ada beberapa multimedia interaktif yang dikembangkan dan diuji dalam pembelajaran di lapangan. Multimedia interaktif dalam penelitian-penelitian tersebut sudah mencakup multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika dan IPS. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran

dapat dilakukan.

Dari ketiga penelitian tersebut dapat diketahui beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan dengan 3 penelitian dan penelitian yang akan dikembangkan. Persamaan dan perbedaan dapat diketahui sebagai berikut:

a. Persamaan

Persamaan penelitian pertama dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan multimedia interaktif. Persamaan penelitian kedua dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan multimedia interaktif. Persamaan penelitian ketiga dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan multimedia interaktif.

b. Perbedaan

Perbedaan penelitian pertama dengan penelitian ini yaitu terletak pada materi yang dikembangkan pada penelitian pertama materi yang diambil yaitu Matematika sedangkan penelitian ini membahas materi IPA. Perbedaan penelitian kedua dengan penelitian ini yaitu pada penelitian kedua mengambil dua materi sekaligus sedangkan penelitian ini hanya fokus di satu materi. Perbedaan penelitian ketiga dengan penelitian ini yaitu pada penelitian ketiga menggunakan multimedia interaktif berbasis lectora sedangkan penelitian ini menggunakan multimedia interaktif jenis macromedia flash.

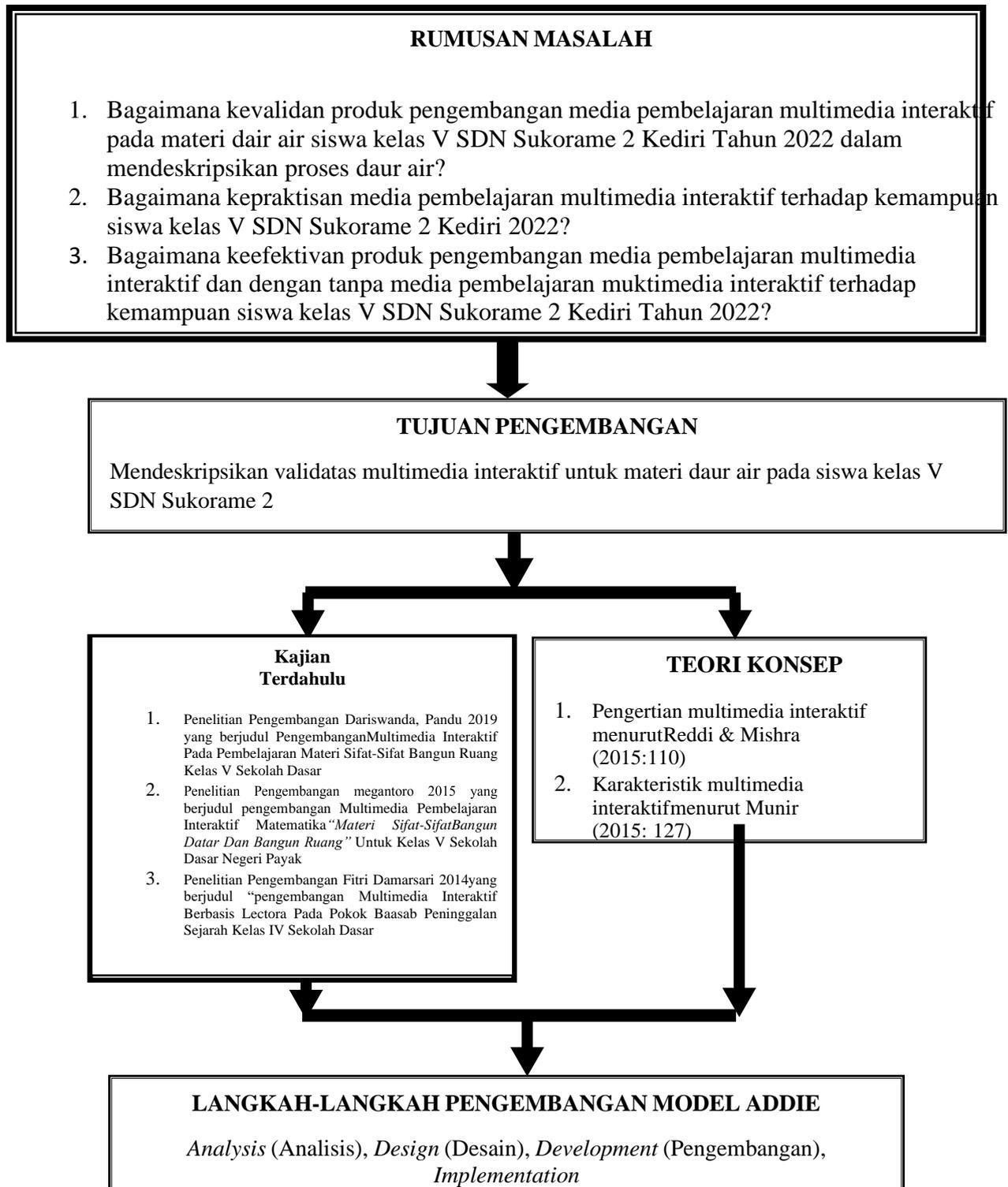
Berdasarkan dari kajian terdahulu yang sudah dilakukan oleh peneliti di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang ditulis oleh ke tiga peneliti dan penelitian ini sama- sama memberikan porsi untuk melakukan pengembangan multimedia interaktif.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPA merupakan hal yang sangat penting untuk diajarkan kepada siswa, melalui IPA diharapkan siswa akan mampu memecahkan berbagai persoalan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan tersebut dibutuhkan keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Motivasi merupakan salah satu yang mempengaruhi belajar. Jika motivasi belajar rendah maka itu akan menjadi salah satu hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Motivasi siswa dalam belajar juga akan menentukan tingkat keberhasilan/ kesuksesan siswa terhadap kemampuan belajarnya. Cara pengajaran guru di kelas mempunyai peran yang besar dalam menumbuhkan motivasi dan keterkaitan siswa dalam belajar.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi rasa jenuh siswa dalam belajar yaitu dengan strategi belajar mengajar yang tepat dan media pembelajaran yang menarik. Dengan demikian media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA terutama pada materi daur air yakni pengembangan media berbasis multimedia interaktif. Media ini dapat ditampilkan dan dilihat oleh siswa yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Media ini terdiri atas teks, animasi, dan efek suara/audio. Untuk dapat lebih memahami maka disajikan kerangka berpikir pada bagan sebagai berikut.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir