

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang secara harfiah berarti “*perantara atau pengantar*”. Dengan demikian media merupakan wahana penyebaran informasi belajar atau penyalur pesan<sup>11</sup>. media merupakan alat atau perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan dari materi yang sedang disampaikan. Media dapat menyederhanakan materi terhadap kerumitan bahan yang akan disampaikan untuk siswa. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Untuk itu, tujuan pengajaran dijadikan pangkal acuan untuk penggunaan media<sup>12</sup>.

Media pembelajaran yang paling tepat adalah mampu membantu guru pada saat proses belajar di kelas dan diharapkan dapat menarik perhatian siswa saat belajar di kelas. Selain itu media pembelajaran merupakan perantara yang

---

<sup>11</sup> Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Jawa timur: Bintang Sutabaya, 2016).

<sup>12</sup> Yanuari Dwi Puspitarini and Muhammad Hanif, ‘Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School’, *Anatolian Journal of Education*, 4.2 (2019), 53–60.

dipakai pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga dapat menjadikan pendidik lebih kreatif dalam penyampaian suatu materi pelajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan dalam penyampaian pelajaran seperti buku, slide, tape recorder, gambar, tabel, TV, film, dan laptop. Manfaat dari media pembelajaran yaitu sebagai sarana memperjelas penyampaian informasi sehingga akan meningkatkan dan memperlancar proses pembelajaran, dorongan belajar serta hasil studi siswa<sup>13</sup>.

## 2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely serta Wahyudi 2019, mengungkapkan bahwa media pembelajaran terbagi menjadi tiga ciri-ciri yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan, sehingga guru dapat mengajar secara efisien dan lebih mudah dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat. Maka ciri-ciri media pembelajaran yang dimaksud adalah:

- a. Ciri fiksatif (*fixative property*), yaitu menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau suatu objek peristiwa atau objek yang bisa dapat diurutkan dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, auto tape, disk computer, dan film.

---

<sup>13</sup> Roni Hariyanto bhidju, *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Demonstrasi* (malang:CV.Multimedia Edukasi, 2020).

- b. Ciri manipulative (*Manipulative Property*), ciri ini merupakan transformasi suatu kejadian atau objek yang dimungkinkan dapat direkayasa oleh sipembuat media sesuai dengan kebutuhan dan keinginan. Kemampuan media pembelajaran dengan ciri manipulative ini adalah bisa dapat mengurutkan suatu perkembangan objek, baik ingin dipercepat ataupun diperlambat. Namun dalam proses pembuatannya media *manipulative* harus dilandasi oleh ketelitian atau kejelian dalam menangkap gambar, karena jika dalam suatu proses pembuatan terdapat satufase yang terlewat bisa dapat memungkinkan kesalahan penafsiran antara tujuan sipembuat dengan sipenerima<sup>14</sup>.
- c. Ciri distributif (*Distributif Property*), yaitu suatu media pembelajaran yang memungkinkan suatu objek atau kejadian yang bersamaan dalam ruang dan waktu yang ditransformasikan, yang dapat disajikan kepada seluruh siswa dengan stimulasi pengalaman yang relative sama ditampilkan dalam suatu kejadian mengenai kehidupan sehari-hari.

### 3. Macam-Macam Media Pembelajaran

Pada zaman yang sekarang penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan karena mengingat teknologi yang semakin hari semakin canggih, maka dari pemilihan

---

<sup>14</sup> Hasan Muhammad, *Media Pembelajaran* (Klaten, Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021).

kreasi media pembelajaran harus semakin menarik dan optimal. Untuk memilih media pembelajaran yang lebih menarik ada beberapa macam-macam media pembelajaran sebagai berikut<sup>15</sup>:

a. Media visual

Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Media ini termasuk jenis media cetak-verbal, media cetak-grafis, dan media visual non-cetak. Media visual ini juga merupakan media yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas. Karena media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan<sup>16</sup>.

b. Media audio visual

Media audio visual adalah media yang di kombinasikan dari media audio dan visual yang biasa disebut dengan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses pembelajaran. Media audio visual juga merupakan salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan, rancangan dalam media pembelajaran. Dengan adanya media audio-visual penyajian dalam membuat materi pembelajaran untuk peserta didik dapat akan semakin menarik dan optimal. dalam media audio-visual ini guru tidak dapat

---

<sup>15</sup> Syaiful bahri djamarah, *Strategi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2016).

<sup>16</sup> Daddy Darmawan Cecep Kustandi, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020).

berperan sebagai penyampaian materi karena penyajian materi digantikan dengan media saja<sup>17</sup>.

c. Media Cetak

Media cetak adalah media yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Media cetak memiliki tujuan untuk membantu seorang pengajar dalam melaksanakan kurikulum, mendukung kelangsungan proses pembelajaran. Media cetak juga merupakan sebagai pedoman dan bahan-bahan yang dicetak diatas kertas (buku) untuk pengajaran atau menyampaikan informasi.

d. Media Berbasis Komputer

Komputer adalah media yang banyak digunakan oleh seorang pendidik zaman sekarang. Karena komputer adalah media yang lebih mudah dan lebih simple untuk digunakan dalam melakukan pembuatan sebuah media pembelajaran. Komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam pendidikan. Karena komputer sangat berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran dan sebagai pembantu tambahan dalam belajar yang memiliki manfaat sebagai penyajian informasi isi materi pembelajaran.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai

---

<sup>17</sup> Syaiful bahri djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014) hal 122.

salah satu komponen system pembelajaran. Tanpa media, pembelajaran tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berjalan langsung secara optimal. oleh karena itu media pembelajaran adalah alat yang sangat dibutuhkan oleh seorang guru agar terciptanya suatu proses belajar yang menekankan siswa dapat memahami suatu materi yang disampaikan oleh seorang guru. Dengan semakin berkembangnya zaman pemilihan media pembelajaran harus sangat diperhatikan agar siswa bisa mejadi lebih aktif dan tidak merasa bosan pada saat proses belajar di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam dunia pendidikan, karena sejatinya media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, minat, dan rangsangan siswa dalam kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh positif bagi siswa. Gerlach dan Ely mengemukakan bahwa ada empat fungsi media pembelajaran yang dihadirkan dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut<sup>18</sup>:

- a. Fungsi Atensi adalah media pembelajaran yang dapat menarik dan mampu dapat mengarahkan perhatian siswa agar mampu berkonsentrasi pada pelajaran yang berkaitan dengan media. Media yang banyak digunakan untuk menarik atensi siswa dengan menggunakan media yang sudah tersedia dilingkungan sekitar dan mudah di dapat.

---

<sup>18</sup> Rudy Sumiharsono, *Media Pembelajaran* (jawa timur: pustaka abadi, 2017).

- b. Fungsi Afektif adalah media pembelajaran yang bertujuan menggugah semangat belajar siswa untuk dapat menggunakan media pembelajaran khususnya gambar, dari media ini emosi siswa akan lebih terlihat dan daya pemahaman akan semakin baik karena perpaduan antara teks dan gambar bisa dapat menumbuhkan ketertarikan siswa untuk bisa mempelajari materi yang di dapat dari guru.
- c. Fungsi Kognitif adalah media yang dapat memudahkan siswa uuntuk merekam kembali pelajaran yang telah di pelajari kedalam otak mereka melalui beberapa gambar atau visual yang dapat siswa pahami agar menjadi lebih muda.
- d. Fungsi Kompensatoris adalah media visual yang sangat bagus untuk membantu siswa yang memiliki kelemahan dalam memahami teks media yang ada. Dengan menggunakan media visual akan memberikan kemudahan untuk mengorganisir informasi yang telah didapat dan akan diteruskan kedalam pemahaman siswa yang nantinya akan diterjemahkan menjadi informasi penting.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah untuk mempercepat dan memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga dapat membantu siswa belajar secara optimal dan efisien. Namun demikian,

secara khusus ada beberapa manfaat media pembelajaran seperti dikemukakan oleh Kemp dan Dayton (1985), yaitu<sup>19</sup>:

- a. Menyiapkan dan menentukan media pembelajaran yang akan dipakai sesuai dengan kebutuhan.
- b. Penyampaian materi pembelajaran dapat disetarakan
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif
- d. Media dipilih dan dirancang dengan benar agar dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin tidak akan cenderung berbicara “satu arah” kepada siswa.
- e. Kualitas belajar siswa dapat lebih meningkat.
- f. Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga bisa membantu siswa menyerap materi pembelajaran IPA secara lebih mendalam dan utuh.
- g. Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.
- h. Dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa pada ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu.

## **B. Media Powtoon**

Dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik maka dibutuhkan alat penunjang dalam pemuatannya.

---

<sup>19</sup> Kemp dan Dayton, *Planning and Producing Instructional Media* (New York: Harper & Row Publishers, 1985).

Salah satunya yaitu aplikasi *powtoon* yang mana aplikasi ini banyak menyediakan desain rancangan-rancangan media, seperti video, foto, suara, gambar, dan animasi berupa kartun dengan menggunakan berbagai fitur-fitur yang keren dan bervariasi, sehingga sangat mudah untuk dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran<sup>20</sup>. Dengan memanfaatkan aplikasi *powtoon* ini bisa dapat menghasilkan sebuah desain yang kreatif dan menarik yang akan bisa menghasilkan sebuah media pembelajaran.

*Powtoon* adalah media pembelajaran yang berupa media pembelajaran audio dan visual. Media pembelajaran ini lebih memudahkan kita untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menjadikan metode pembelajaran menjadi lebih simple. *Powtoon* merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar membuat *powtoon* mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan. Paparan yang memiliki built-in karakter kartun, model animasi dan benda-benda kartun lainnya membuat layanan ini sangat cocok digunakan untuk membuat media ajar, karena akan menimbulkan suasana santai dan non formal dalam

---

<sup>20</sup> Lina Nuriyanti and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis PowToon Pada Materi Statistika', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7.3b (2022), 1462–71.

pembelajaran di kelas<sup>21</sup>. Dengan *powtoon* kita bisa lebih santai dan mudah mengerti apa yang disampaikan oleh pemateri karena *powtoon* juga dilengkapi dengan video explainer.

Penggunaan *powtoon* dalam pembelajaran memang bisa dikatakan aplikasi yang baru dan belum banyak orang yang mengetahui media *powtoon* ini. Pada penerapan media *powtoon* tidak jauh beda dengan media *power point* untuk mempresentasikan suatu bahan ajar akan tetapi *powtoon* lebih menarik karena banyak pilihan animasi. Permasalahan guru disekolah sebenarnya adalah media yang seperti apa yang mampu membuat siswa itu mudah menerima materi yang diberikan oleh guru tersebut. Media *powtoon* ini bisa membuat suasana kelas lebih hidup dan tidak membuat bosan siswa karena mempunyai banyak fitur dan animasi yang membuat menarik siswa untuk mendengarkan dan memperhatikan guru mengajar.

#### 1. Keuntungan Menggunakan Media *Powtoon*

Berikut ini adalah beberapa keuntungan yang paling sering dikutip dari media pembelajaran *Powtoon*:

- a. Menyederhanakan tampilan pesan agar tidak terlalu verbose  
(dalam bentuk kata-kata tertulis atau diucapkan saja)

---

<sup>21</sup> Dwi Laksono, Herinto Sidik Iriansyah, and Eva Oktaviana, 'Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem', *jurnal Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 2021, 225–33.

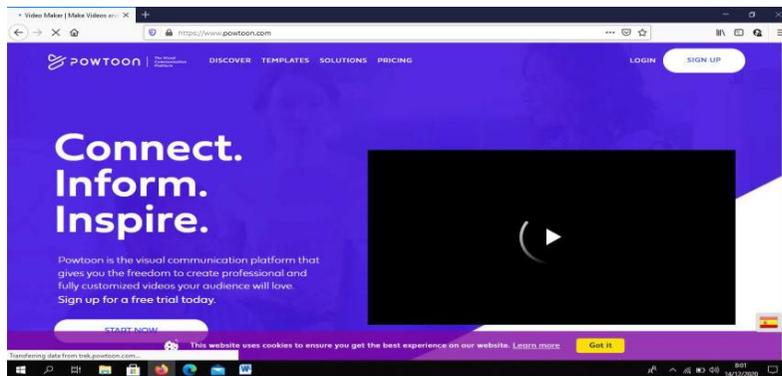
- b. Dengan menggunakan Object Model kecil bersama dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar, mengatasi hambatan spasial, temporal, dan sensorik. Item besar dapat diganti dengan foto, klip dari film, film, atau model. Proyektor mikro membantu dalam membingkai film, film, dan visual.
- c. Gerakan lambat atau cepat, peristiwa historis, atau ide-ide rumit (misalnya mesin) dapat diwakili menggunakan model, diagram, dan alat bantu visual lainnya; dan ide-ide yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dll.) dapat diwakili menggunakan film, bingkai film, gambar, dan alat bantu visual lainnya.
- d. Prosedur ini dapat dibantu oleh fotografi timelapse atau berkecepatan tinggi. Memanfaatkan berbagai sumber daya pendidikan yang relevan dapat membantu murid dalam mengatasi sikap pasif mereka. Pendidikan sains meliputi pengembangan pola pikir ilmiah, prosedur ilmiah (teknik ilmiah), dan aplikasi ilmiah. Ilmu Pengetahuan Alam digambarkan sebagai ilmu yang didirikan dan dikembangkan oleh pengamatan, formulasi isu, generasi hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen, gambar kesimpulan, dan penemuan teori dan konsep<sup>22</sup>.

## 2. Langkah-langkah Pembuatan Media Video Bebas *Powtoon*

---

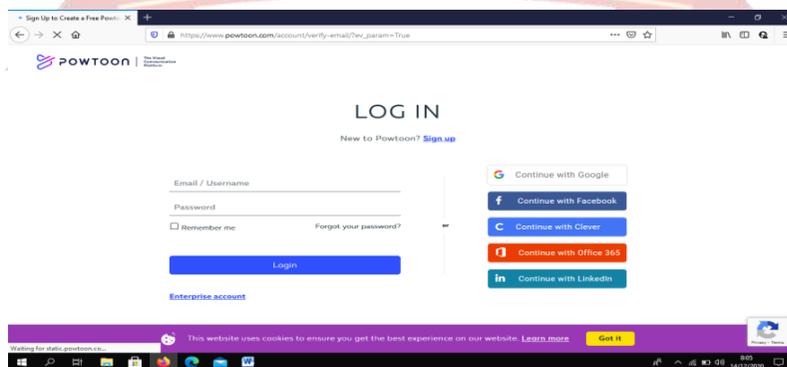
<sup>22</sup> Jekti Prihatin Prasetyaning Astuti Mahayu Ariyawati, Joko Waluyo, 'Analisis Respon Siswa Terhadap Model Pairs, Investigation And Communication (PIC) Dalam Pembelajaran IPA', *Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Sains*, Vol. 2.No. 1 (2017), 9–15.

- a. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah membuka akun google di laptop lalu dengan mengetik <https://www.Powtoon.com> setelah itu akan muncul fitur seperti yang ada dibawah ini. lalu klik login yang ada pada bagian pojok kanan.



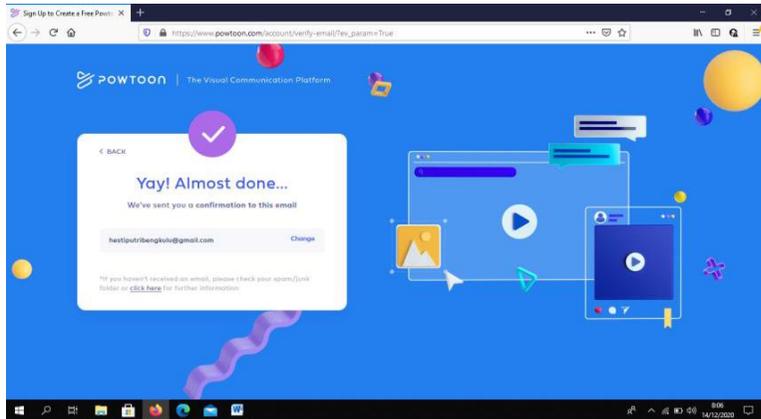
**Gambar 2.1** tampilan awal sebelum login *powtoon*

- b. selanjutnya setelah klik login maka tampil fitur seperti yang ada dibawah ini dan silakan login sesuai dengan akun google anda masing-masing, bisa login menggunakan facebook dan akun lainnya, seperti fitur yang ada dibawah ini.



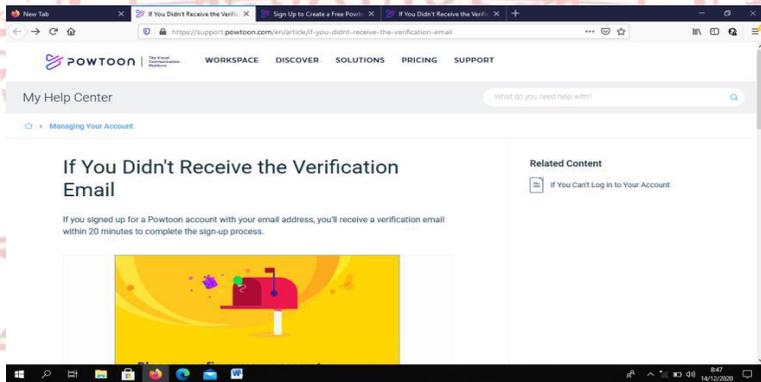
**gambar 2.2** tampilan untuk login *powtoon*

- c. Setelah login maka akan muncul tampilan fitur seperti dibawah ini, dan langkah selanjutnya klik *here*.



**Gambar 2.3 tampilan setelah login**

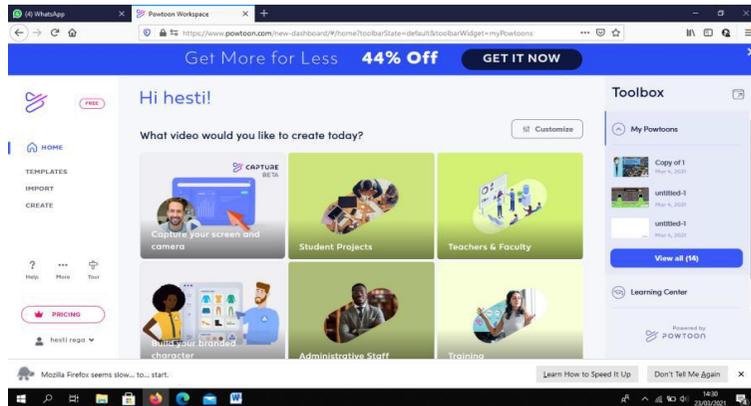
- d. Setelah klik *here* maka akan tampil seperti tampilan dibawah ini dan tunggu *confirmation* di email.



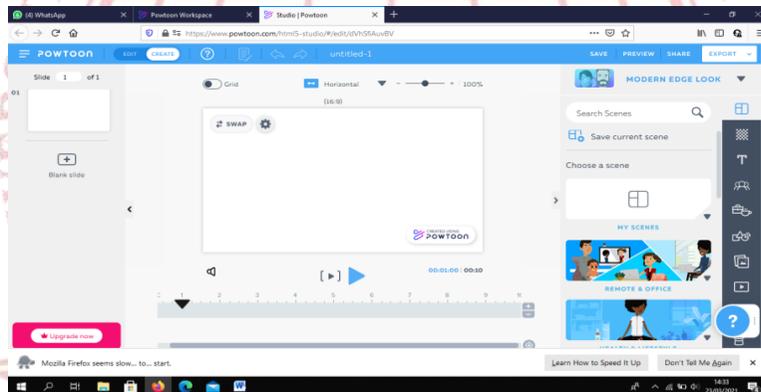
**Gambar 2.4 Tampilan Konfirmasi Melalui Email**

- e. Setelah itu bisa menggunakan berbagai fitur-fitur yang ada di *Powtoon* tersebut dan penggunaan *powton* ini secara online. Selama pembuatan video berlangsung kemudian

pilih bagian anime yang ingin digunakan kemudian mulailah membuat video sesuai dengan yang diinginkan.



Gambar 2.5 Tampilan Utama Powtoon



Gambar 2.6 Tampilan Salah Satu Template

## C. Minat Belajar

### 1. Pengertian Minat

Dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembangunan karakter manusia yang lebih baik, tentu saja ada beberapa hal yang harus menjadi kunci perhatian bagi mereka yang mengkhususkan diri untuk berkecimpung dalam dunia

pendidikan. Tentu saja salah tujuan utama dalam dunia pendidikan adalah bagaimana menghasilkan insan-insan yang berkarakter dan memiliki prestasi yang gemilang. Namun, untuk mencapai prestasi yang baik di samping kecerdasan, juga yang harus diperhatikan adalah minat. Minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu sebagai bentuk ketertarikan atau terlibat sepenuhnya dengan sesuatu kegiatan karena menyadari betapa pentingnya kegiatan itu<sup>23</sup>. Minat juga merupakan komponen yang paling penting ada diri seseorang, karena jika seseorang memiliki minat yang kuat untuk belajar maka, proses belajar terjadi secara natural tanpa adanya paksaan. Sehingga ilmu yang dipelajari lebih mudah diserap dan dipahami.

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh<sup>24</sup>. Minat juga berkaitan dengan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang diluar diri, sehingga semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar minat. Selanjutnya ekspresi minat dapat diketahui melalui suatu pernyataan yang menunjukkan individu menyukai sesuatu daripada yang lainnya, atau melalui partisipasi atau keikut sertaannya dalam suatu aktivitas. Siswa

---

<sup>23</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan* ,(Jakarta: Buni Aksara, 2019).

<sup>24</sup> Andi Achru P., 'Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran', *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3.2 (2019), 205.

memperlihatkan keberminatannya terhadap sesuatu hal yang dilakukan dengan cara ikut serta berpartisipasi pada aktivitas yang diadakan yang merupakan ekspresi bagaimana mereka mengaktualisasikan rasa senang dan rasa suka yang dimiliki terhadap sesuatu yang diminati<sup>25</sup>.

Dengan kata lain minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya dalam belajar. Minat belajar akan memudahkan terciptanya konsentrasi dan pikiran siswa. Perhatian serta merta yang diperoleh secara wajar dan tanpa ada kekerasan dari luar akan memudahkan berkembangnya konsentrasi yaitu memusatkan pikiran terhadap pelajaran. Tanpa minat, konsentrasi terhadap pelajaran akan sulit dikembangkan dan dipertahankan. Sementara itu, apabila tidak berminat maka akan menimbulkan kebosanan, kekosongan perhatian, atau bahkan keterlibatan diri terhadap suatu objek.

## 2. Indikator Minat Belajar

Definisi konsep minat belajar adalah kecenderungan hati yang melibatkan perasaan senang dalam melakukan kegiatan belajar dan dapat membangkitkan kepuasan seseorang untuk bisa memenuhi kesediaannya dalam belajar. Sehingga hasil akhir dari belajar adalah perubahan tingkah laku yang sangat relatif menetap dan dapat di pengaruhi oleh

---

<sup>25</sup> Rusydi Ananda and Fitri Hayati, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)* (Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya, 2020).

faktor lingkungan yang dapat mendukungnya dalam melakukan hal-hal yang positif untuk belajar. Dari definisi operasional minat belajar tersebut yang harus ada pada siswa adalah sebagai berikut<sup>26</sup>:

- a. Perasaan senang, yaitu seseorang yang memiliki perasaan senang atau suka dalam bentuk hal tertentu yang cenderung untuk mengetahui antara perasaan dengan minat.
- b. Perhatian, yaitu konsentrasi atau aktifitas jiwa seseorang terhadap pengamatan atau pengertian dalam mengesampingkan yang lain.
- c. Ketertarikan, yaitu seseorang yang memiliki ketertarikan atau minat yang tinggi terhadap salah satu sekolah yang akan terdapat kecenderungan yang kuat tertarik pada guru dan mata pelajaran yang diajarkan.
- d. Keterlibatan Siswa, yaitu dapat dilihat dari ketertarikan seseorang akan adanya sesuatu objek yang mengakibatkan seseorang merasa senang atau tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari suatu objek tersebut.

Dari definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa minat yang terdapat didalam diri siswa dapat terlihat dari proses belajar siswa didalam kelas. Karena proses belajar akan berhasil jika seseorang memiliki saling ketertarikan seperti

---

<sup>26</sup> Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*, ed. by emielda sulasmi (Yogyakarta: pustaka ilmu, 2021) hal 32.

siswa dan guru yang saling berperan aktif di dalam kelas agar proses belajar berjalan dengan lebih optimal.

### 3. Fungsi Minat Belajar

Minat dalam belajar memiliki fungsi sebagai berikut<sup>27</sup>:

- a. Minat kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar.
- b. Minat penentu arah perbuatan siswa kearah tujuan yang hendak dicapai.
- c. Minat membawah kepuasan untuk belajar.
- d. Minat yang mempengaruhi intensitas prestasi seseorang

### 4. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat tidak muncul dengan sendirinya, seseorang yang memiliki minat dalam belajar akan dapat merasakan manfaat terhadap apa yang dipelajari. Banyak faktor mempengaruhi minat terhadap sesuatu, sehingga secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu sebagai berikut<sup>28</sup>:

- a. Faktor internal meliputi dua hal, yaitu:
  1. Sifat, kebiasaan dan kecerdasan.
  2. Kondisi fisik dan psikologis.
- b. Faktor eksternal, guru, lingkungan belajar, sarana prasarana dan orang tua. Di lingkungan belajar ini meliputi di kelas, sekolah bahkan di rumah siswa. Selain itu, lingkungan belajar yang lain, misalnya teman sekolah dan

---

<sup>27</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, ed. by PT RINEKA CIPTA (jakarta, 2015) hal 186.

<sup>28</sup> Sutrisno, *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran* (malang, 2021).

masyarakat sekitar yang tertib akan mampu mempengaruhi minat belajar siswa menjadi baik.

#### **D. Pembelajaran IPA**

##### **1. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

IPA merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam yang juga merupakan berasal dari bahasa Inggris yaitu “*natural science*”. *Science* dapat diartikan sebagai ilmu, sedangkan *natural* dapat diartikan sebagai alam. Sehingga jika digabungkan dapat diartikan bahwa IPA adalah suatu bidang ilmu yang mengkaji atau meneliti segala sesuatu tentang gejala yang ada di alam biotik (benda hidup) ataupun abiotik (benda mati). Dalam proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran IPA diarahkan untuk inquiry dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pengalaman dan pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar<sup>29</sup>.

Pembelajaran IPA diharapkan dapat memberikan pengetahuan (kognitif) yang merupakan tujuan utama dari pembelajaran. Disamping memberikan pengetahuan, pembelajaran IPA juga diharapkan dapat memberikan keterampilan (psikomotorik), kemampuan sikap ilmiah

---

<sup>29</sup> Farida Nur Kumala, *Pembelajaran IPA SD* (malang: Ediide Infografika, 2016)hal 4.

(afektif), pemahaman, kebiasaan, dan apresiasi sebagaimana tujuan pendidikan secara umum.

Secara umum, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara atau upaya mencari informasi tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip saja, tetapi juga didapat dari suatu proses penemuan. Pembelajaran IPA terpadu merupakan model pembelajaran implementasi dari kurikulum yang sangat dianjurkan untuk dipakai dalam jenjang pendidikan SD dan SMP/MTs. Dalam penyampaian pembelajaran IPA terpadu, guru sebagai pendidik perlu menyampaikan materi secara utuh sehingga diperlukan sarana model pembelajaran yang efektif dan efisien. Maka dari itu, guru perlu mengkaji mengenai model pembelajaran apa yang cocok dan sesuai jika diajarkan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Setiap pembelajaran memiliki tujuan untuk mengembangkan ketiga aspek (*kognitif, afektif dan psikomotorik*)<sup>30</sup>.

## 2. Materi IPA Kelas VII Tentang Klasifikasi Makhluk Hidup

Makhluk hidup di alam sangat beragam. Selain beraneka ragam, dalam satu jenis makhluk hidup juga terdapat variasi. Misalnya, terdapat beberapa jenis kucing, variasi warna bunga mawar. Pada konteks pembelajaran IPA, proses pengelompokan sangat perlu dilakukan terutama dalam

---

<sup>30</sup> Kumala Nur Farida, *Pembelajaran IPA SD*, (malang: Ediide Infografika, 2016) hal 9.

pengelompokan makhluk hidup, sehingga mempermudah kita untuk mengenal dan mempelajari keanekaragaman makhluk hidup yang ada di permukaan bumi ini.

Makhluk hidup merupakan salah satu objek kajian biologi yang sangat beraneka ragam. Manusia, hewan, dan tumbuhan merupakan salah satu dari kelompok makhluk hidup. Selain itu makhluk hidup dan benda tak hidup atau benda mati adalah makhluk dari ciptaan tuhan yang dapat dibedakan dengan adanya ciri-ciri kehidupan. Makhluk hidup dapat menunjukkan dengan adanya ciri-ciri kehidupan yaitu antara lain bergerak, bernapas, tumbuh dan berkembang, berkembang biak, memerlukan nutrisi, dan peka terhadap rangsang. Sedangkan benda mati tidak memiliki ciri-ciri seperti makhluk hidup<sup>31</sup>.

#### a. Ciri-ciri Makhluk Hidup

Secara umum, makhluk hidup memiliki ciri-ciri yaitu bernapas, bergerak, makan dan minum, tumbuh dan berkembang, berkembang biak, mengeluarkan zat sisa, peka terhadap rangsang, dan menyesuaikan diri terhadap lingkungan.

##### 1. Bernapas

Setiap saat manusia bernapas, yaitu menghirup udara yang di antaranya mengandung oksigen (O<sub>2</sub>) dan mengeluarkan udara dengan kandungan karbon dioksida

---

<sup>31</sup> Wahono Widodo, Fida Rachmadiarti, and Siti Nur Hidyati, *IPA SMP Kelas VII SEMESTER 1*, 2013.

(CO<sub>2</sub>) lebih besar dari yang dihirup. Kamu dapat merasakan kebutuhan bernapas dengan cara menahan untuk tidak menghirup udara selama beberapa saat. Tentunya setiap manusia pasti akan merasakan sesak sebagai tanda kekurangan oksigen.

## 2. Bergerak

Setiap orang dapat berjalan, berlari, berenang dan menggerakkan tangan merupakan ciri dari bergerak. Namun tubuh dapat melakukan aktivitas karena system dalam tubuh bergerak. Sistem gerak terdiri dari tulang, sendi, dan otot. Dari ketiga sistem gerak saling bekerja sama membentuk system gerak.



**Gambar 2.7 Perenang**

## 3. Memerlukan makanan dan minuman

Setiap makhluk hidup untuk memulai beraktivitas, tentunya pasti memerlukan energi. Oleh karena itu energi yang di dapat oleh makhluk hidup yaitu melalui makanan

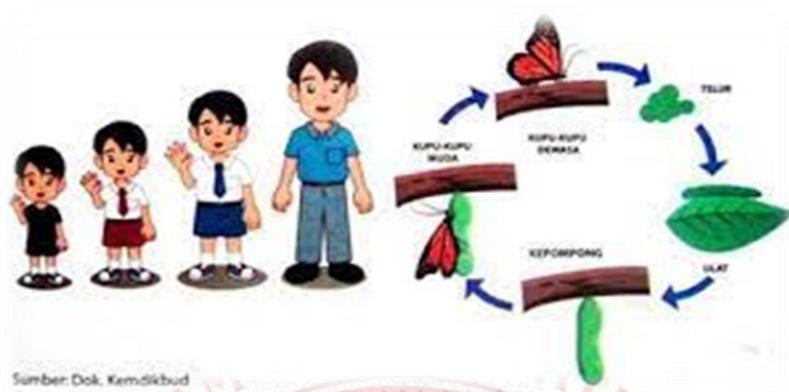
dan minuman. Tanpa makanan dan minuman makhluk hidup tidak akan memiliki tenaga yang kuat.



**Gambar 2.8 Tumbuhan Memerlukan Makanan dan Minuman**

#### 4. Tumbuh dan Berkembang

Setiap makhluk hidup tentunya memiliki proses pertumbuhan dan perkembangan. Sehingga setiap manusia memiliki tumbuh dan berkembang begitu juga hewan dan tumbuhan. Dalam pertumbuhan dan berkembangnya manusia tentunya memiliki ciri-ciri seperti tubuh yang semakin tinggi dan massa tubuh akan bertambah seiring pertambahan usia. Proses inilah yang disebut dengan tumbuh. Hewan juga mengalami hal yang sama. Kupu-kupu bertelur, telur tersebut kemudian menetas menjadi ulat, lalu menjadi kepompong, kepompong berubah bentuk menjadi kupu-kupu muda, dan akhirnya berkembang menjadi kupu-kupu dewasa.



**Gambar 2.9 Tumbuh dan Berkembang Manusia dan Hewan**

### 5. Berkembang Biak

Kemampuan makhluk hidup untuk memperoleh keturunan disebut berkembang biak (reproduksi). Berkembang biak bertujuan untuk melestarikan keturunan agar tidak punah.



**Gambar 2.10 Tumbuhan**

## 6. Peka Terhadap Rangsang

manusia mempunyai kemampuan untuk memberikan tanggapan terhadap rangsangan yang diterima. Kemampuan menanggapi rangsangan disebut iritabilitas.



**Gambar 2.11 Silau Terhadap Cahaya**

### b. Pengklasifikasian Makhluk Hidup

#### 1. Kelompok Hewan

Hewan yang terdapat di muka bumi ini sangat beragam, baik dari segi bentuk maupun ukurannya. Secara umum hewan dapat diklasifikasikan menjadi 2 yaitu hewan *vertebrata* (bertulang belakang) dan hewan *invertebrata* (tidak bertulang belakang).

- a. Hewan bertulang belakang (*Vertebrata*) adalah kelompok hewan yang memiliki tulang belakang.



**Gambar 2.12 Contoh-contoh Hewan Vertebrata**

- b. Hewan tidak bertulang belakang (*Invertebrata*) adalah hewan yang tidak memiliki tulang punggung antar ruas-ruas tulang belakang.



**Gambar 2.13 Contoh-contoh Hewan Invertebrata**

## 2. Kelompok Tumbuhan

Kingdom Plantae (tumbuhan) dibagi ke dalam beberapa divisio, yakni Lumut (Bryophyta), Paku-pakuan

(Pteridophyta), tumbuhan berbiji (Spermatophyta), serta Ganggang (Thallophyta)<sup>32</sup>.

- a. Tumbuhan lumut (*Bryophyta*) adalah sebuah divisi tumbuhan yang hidup didarat, umumnya berwarna hijau dan berukuran kecil (dapat tidak tampak dengan bantuan lensa), dan ukuran lumut yang terbesar adalah kurang dari 50 cm. Lumut hidup di batu, kayu gelondongan, pepohonan, dan ditanah.



**Gambar 2.14 Contoh Tumbuhan Lumut**

- b. Tumbuhan paku-pakuan (*Pteridophyta*) adalah divisi dari kingdom plantae yang anggotanya memiliki akar, batang dan daun sejati, serta memiliki pembuluh pengangkut sehingga disebut juga sebagai tanaman

---

<sup>32</sup> Finda Vericha Ngenda and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon Pada Konsep Tumbuhan Lumut DAN PAKU-Pakuan Kelas X SMA The Development of Learning Media Based Powtoon Animated Video on the Concept of Moss and Fern at High School Grade X', 12.2 (2021), 136–48.

berpembuluh (Tracheophyta). Tumbuhan paku sering disebut juga kormofita spora karena bereproduksi secara aseksual dengan spora.



**Gambar 2.15 Contoh Tumbuhan Paku Sejati**

c. Tumbuhan Berbiji (*Spermatophyta*)

Dilihat dari struktur tubuhnya, anggota *Spermatophyta* merupakan tumbuhan tingkat tinggi. Tumbuhan berbiji (*Spermatophyta*) dikelompokkan menjadi tumbuhan berbiji terbuka (*Gymnospermae*) dan tumbuhan berbiji tertutup (*Angiospermae*).

1. Tumbuhan berbiji terbuka (*Gymnospermae*) adalah merupakan tumbuhan berkayu berupa pohon, semak, atau perdu. *Gymnospermae* memiliki akar, batang, daun, dan alat perkembangbiakan. *Gymnospermae* memiliki akar tunggang. Pada batangnya terjadi pertumbuhan menebal sekunder karena memiliki kambium.



**Gambar 2.16 Contoh Tumbuhan Biji Terbuka**

2. Tumbuhan berbiji tertutup (Angiospermae) adalah tumbuhan berbiji yang mengalami pembuahan ganda. Setelah mengalami pembuahan bakal biji akan berubah menjadi bakal biji yang sesungguhnya. Kemudian biji akan berubah menjadi bakal buah, yang kemudian menjadi buah. Buah kemudian mulai berkembang saat terjadi penyerbukan Grameds. Angiospermae berdasarkan biji dibagi menjadi 2 kelompok yakni biji berkeping 1 (monokotil) dan berkeping 2 yakni dikotil.



**Contoh 2.17 Tumbuhan Berbiji Tertutup**

d. Ganggang (*Thallophyta*)

*Thallophyta* merupakan kelompok tumbuhan yang mempunyai ciri utama yaitu tubuh berbentuk talus. Tumbuhan talus merupakan tumbuhan yang struktur tubuhnya masih belum bisa dibedakan antara akar, batang dan daun. Ciri-ciri dari tumbuhan talus ini adalah tersusun oleh satu sel yang berbentuk bulat, perkembangbiakan pada umumnya secara vegetatif dan geneatif.



**Gambar 2.18 Contoh Tumbuhan Ganggang (*Thallophyta*)**

c. Sistem Klasifikasi Lima Kingdom

Robert H. Whittaker, pengelompokkan makhluk hidup dibagi menjadi 5 kingdom utama, yaitu : 1) Kingdom Monera, 2) Kingdom Protista, 3) Kingdom Fungi, 4) Kingdom Plantae, dan 5) Kingdom Animalia

1. Kingdom Monera adalah Kingdom makhluk hidup yang tidak memiliki membran inti, biasanya disebut organisme prokariot. Meskipun tidak memiliki membran inti, kelompok monera memiliki bahan inti,

seperti asam inti, sitoplasma, dan membran sel. Cara reproduksi monera dapat berlangsung secara aseksual dan seksual. Reproduksi aseksual dilakukan dengan cara pembelahan biner (binary fision), fragmentasi atau spora. Reproduksi secara seksual adalah dengan cara konjugasi, transduksi maupun transformasi. Contoh kelompok Monera ialah bakteri dan alga biru.



**Gambar 2.19** Salah satu contoh monera (bakteri *Mycobacterium tuberculosis*)

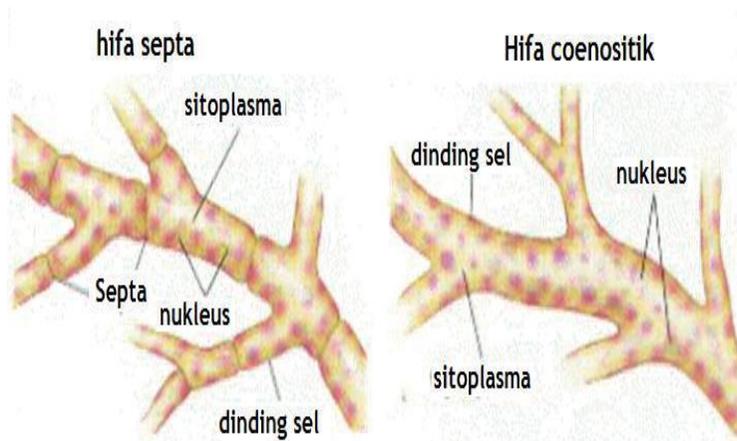
2. Kingdom Protista adalah organisme eukariot pertama atau paling sederhana. Protista merupakan organisme eukariotik sehingga memiliki membran inti sel. Protista mempunyai keanekaragaman metabolisme. Protista ada yang aerobik dan memiliki mitokondria sebagai alat respirasinya, serta ada juga yang anaerobik. Ada juga protista yang fotoautotrof karena memiliki kloroplas, dan ada juga yang hidup secara

heterotrof dengan cara menyerap molekul organik atau memakan organisme lainnya.



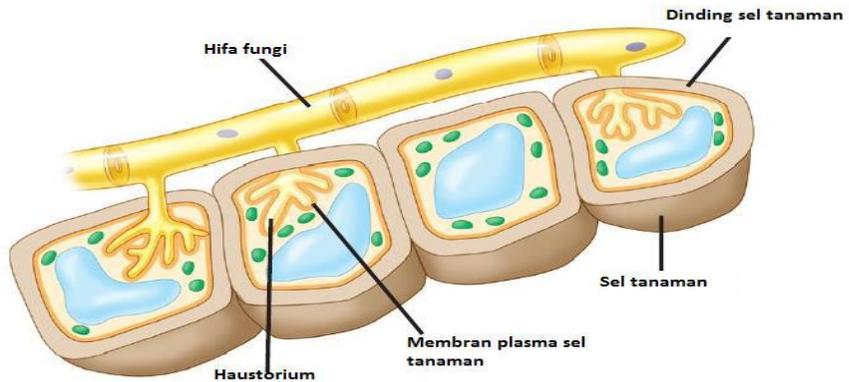
Gambar 2.20 contoh kingdom protista

3. Kingdom Jamur (Fungi) adalah kelompok makhluk hidup yang memperoleh makanan dengan cara menguraikan bahan organik makhluk hidup yang sudah mati. Jamur tidak berklorofil, berspora, tidak mempunyai akar, batang, dan daun. Jamur hidupnya ditempat yang lembap, bersifat saprofit (organisme yang hidup dan makan dari bahan organik yang sudah mati atau yang sudah busuk) dan parasit organisme yang hidup dan mengisap makanan dari organisme lain yang ditempelinya).



**Gambar 2.21 Dua bentuk hifa jamur**

Tubuh jamur terdiri atas benang-benang halus yang disebut hifa. Hifa dapat bercabang-cabang dan akan tumbuh sehingga membentuk anyaman yang rapat dan padat yang disebut miselium. Miselium yang tersusun sangat rapat ini sangat efektif dalam proses penyerapan nutrisi. Terdapat dua jenis hifa fungi, yaitu hifa bersekat dan hifa tidak bersekat. Hifa bersekat adalah hifa yang terbagi menjadi sel-sel yang dipisahkan oleh sekat yang disebut septum (jamak: septa). Sedangkan hifa yang tidak bersekat (disebut juga hifa senositik), tidak memiliki pembatas sehingga bentuknya mirip selang panjang yang di dalamnya terdapat organel-organel sel.



**Gambar 2.22** Haustorium, hifa fungi parasite

Fungi parasit memiliki hifa khusus yang disebut haustorium yang akan tertanam dalam sel dari organisme inangnya dan berfungsi untuk menyerap nutrisi yang dihasilkan jaringan tersebut. Pada klasifikasi 5 kingdom, *Myxomycota* dan *Oomycota* termasuk kelompok Protista, yaitu Protista mirip jamur. Jamur dibagi menjadi 6 Filum, yaitu *Chytridiomycota*, *Zygomycotina*, *Endomycota*, *Glomeromycota*, *Ascomycotina*, *Basidiomycotina*, dan *Deuteromycotina*.

4. Kingdom Plantae adalah organisme yang mempunyai membran inti (*Eukariotik*) yang dapat membuat makanannya sendiri dan bersel banyak. Kingdom plantae terbagi menjadi 3 kelompok: a) Lumut/*Bryophyta*, b) paku-pakuan/*Pteridophyta*, dan c) tumbuhan biji/*Spermatophyta*.

5. Kingdom Animalia adalah organisme yang memakan makhluk hidup lain untuk kebutuhan makanannya. Makhluk hidup ini bersel banyak, memiliki inti sel *eukariotik*, tidak memiliki dinding sel, tidak *berkloroplas*, makhluk *heterotroph*, memiliki pigmen kulit.

#### **E. Kajian Penelitian Yang Relevan**

Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang ada hubungannya dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yakni:

1. Hesti Putri Nyai Sakti (2021) Universitas Islam Negeri Fatmawati Bengkulu dalam Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Dalam Bentuk Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Mapppppppppppteri Pencemaran Lingkungan Pada Kelas VII Di SMP Negeri 03 Kota Bengkulu”. Video pembelajaran berbasis powtoon dapat membantu minat belajar siswa dalam belajar. Video pembelajaran berbasis powtoon ini dinilai materi pencernaan lingkungan, serta juga dapat menjadi alternatif media pendukung pembelajaran bagi guru dan peserta didik. terdapat Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Hesti Putri Nyai Sakti yaitu Pengembangan Media Pembelajaran IPA Dalam Bentuk Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Pencemaran Lingkungan Pada

Kelas VII Di SMP Negeri 03 Kota Bengkulu sedangkan penelitian yang akan saya lakukan yaitu mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII Di SMP Plus Ja-alHaq Kota Bengkulu. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Hesti Putri Nyai Sakti dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis powtoon.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yani Wulandari Yayat Ruhiat dan Lukman Nulhakim (2020) Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dalam jurnal dengan judul “Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V”. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media video berbasis powtoon diperoleh menggunakan metode wawancara, lembar instrumen penilaian validasi ahli, angket, observasi dan dokumentasi. Terdapat titik persamaannya yaitu menggunakan jenis penelitian *research and development* (R & D) dan menggunakan model video berbasis *powtoon*. Pada perbedaan untuk penelitian terdahulu menggunakan media video berbasis powtoon yang dipilih untuk mengubah gaya belajar yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada siswa dan subjeknya kelas V SD pada materi IPA, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan media pembelajaran

berbasis *powtoon* dengan permasalahan sehari-hari yang dituangkan di soal-soal untuk meningkatkan minat siswa dan penggunaan media yang lebih menarik pada materi klasifikasi makhluk hidup dan subjeknya yaitu kelas VII mata pelajaran klasifikasi makhluk hidup.

3. Vera Dewi Susanti, Tri andari, dan Angga fendy harenza (2020) Universitas PGRI Madiun dalam jurnal dengan judul “*Web-based learning media assisted by powtoon in basic mathematics course*”. untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui berbagai model, antara lain pendekatan masalah dan pendekatan inkuiri. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran *powtoon*. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah kalau penelitian yang dilakukan oleh Media pembelajaran berbasis web berbantuan *powtoon* pada mata kuliah matematika dasar sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII Di SMP Plus Ja-alHaq Kota Bengkulu.
4. Rasid,dkk (2022) Universitas Negeri Gorontalo dalam jurnal dengan judul “*Development of learning media using powtoon application on liquid pressure topic*”. Media pembelajaran berbasis kartun pada materi tekanan zat cair yang valid,

praktis, dan efektif dengan menggunakan aplikasi *powtoon* dan menggunakan tahapan Four-D (4D). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis *powtoon*. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah kalau penelitian yang dilakukan oleh Rasid yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Topik Tekanan Cair sedangkan penelitian yang akan saya lakukan yaitu mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII Di SMP Plus Ja-alHaq Kota Bengkulu.

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No	Identitas Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Hesti Putri Nyai Sakti Tahun 2021	Pengembangan Media Pembelajaran IPA Dalam Bentuk Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Pencemaran Lingkungan Pada Kelas VII Di SMP Negeri 03 Kota Bengkulu	Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Hesti Putri Nyai Sakti dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis powtoon	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Hesti Putri Nyai Sakti yaitu Pengembangan Media Pembelajaran IPA Dalam Bentuk Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada

				Materi Pencemaran Lingkungan Pada Kelas VII Di SMP Negeri 03 Kota Bengkulu sedangkan penelitian yang akan saya lakukan yaitu mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII Di SMP Plus JalHq Kota Bengkulu <sup>33</sup> .
2.	Yani Wulandari, Yayat Ruhiat, dan Lukman Nulhakim Tahun 2020	Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V	Persamaan peneliti dengan penelitian sebelumnya yaitu, sama-sama menggunakan jenis penelitian research and development (R & D) dan menggunakan model video	Media video berbasis powtoon yang dipilih untuk mengubah gaya belajar yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada siswa dan subjeknya kelas V SD pada

<sup>33</sup> Hesti Putri Nyai Sakti, *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Dalam Bentuk Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Pencemaran Lingkungan Pada Kelas VII Di SMP Negeri 03 Kota Bengkulu* (UIN Fas Bengkulu, 2021).

			berbasis powtoon.	materi IPA, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis powtoon dengan permasalahan sehari-hari yang dituangkan di soal-soal untuk meningkatkan minat siswa dan penggunaan media yang lebih menarik pada materi klasifikasi makhluk hidup dan subjeknya yaitu kelas VII mata pelajaran klasifikasi makhluk hidup <sup>34</sup> .
3.	Vera Dewi Susanti, Tri andari, dan Angga fendy harenza Tahun 2020	<i>Web-based learning media assisted by powtoon in basic mathematics course</i>	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>powtoon</i>	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah kalau penelitian yang dilakukan oleh Media pembelajaran berbasis web berbantuan

<sup>34</sup> Yani Wulandari, Yayat Ruhiat, and Lukman Nulhakim, 'Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V', *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8.2 (2020), 269–79.

				<p>powtoon pada mata kuliah matematika dasar sedangkan penelitian yang akan saya lakukan yaitu mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII Di SMP Plus Jal-Haq Kota Bengkulu<sup>35</sup>.</p>
4.	Rasid,dkk Tahun 2022	<i>Development of Learning Media using Powtoon Application on Liquid Pressure Topic</i>	<p>Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis <i>powtoon</i></p>	<p>Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah kalau penelitian yang dilakukan oleh Rasid yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi <i>Powtoon</i> Pada Topik Tekanan Cair sedangkan penelitian yang</p>

<sup>35</sup> Vera Dewi Susanti, Tri Andari, and Angga Harenza, 'Web-Based Learning Media Assisted by Powtoon in Basic Mathematics Course', *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11.1 (2020), 11–20.

				akan saya lakukan yaitu mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII Di SMP Plus Ja-alHaq Kota Bengkulu <sup>36</sup> .
--	--	--	--	---

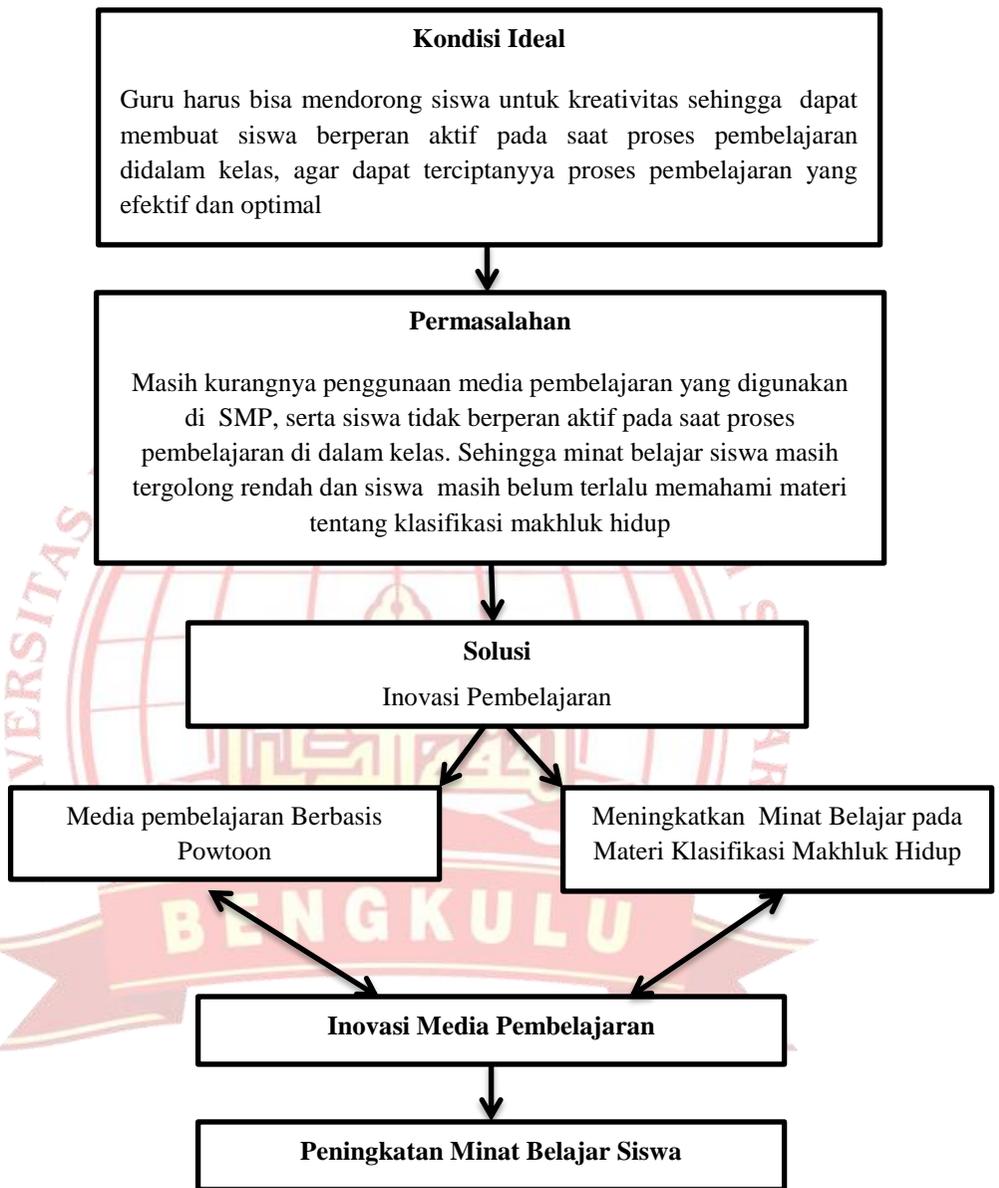
## F. Kerangka Berpikir

Dalam melakukan penelitian ini dibutuhkan kerangka berpikir agar penelitian yang dilakukan dapat terarah dan mudah untuk dipahami serta alur dan tujuan dalam melakukan penelitian ini akan lebih mudah dicerna oleh pembaca dan peserta didik. Pendidikan IPA di SMP Plus Ja-alHaq Kota Bengkulu sudah terbilang bagus dalam segi fasilitas. Namun dalam pembelajaran sendiri siswa-siswi masih terlihat cenderung kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas. Sehingga pada saat proses pembelajaran didalam kelas menyebabkan masih ada siswa yang kurang minat dan keinginan siswa dalam belajar. Oleh karena itu dalam

<sup>36</sup> R Rasid and others, 'Development of Learning Media Using Powtoon Application on Liquid Pressure Topic', *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 18.2 (2022), 182–91.

pendidikan pentingnya keberadaan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam melakukan pemahaman materi menuntut setiap tenaga pendidik memiliki kemampuan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami pembelajaran dengan mudah.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran pada materi klasifikasi makhluk hidup, sehingga peserta didik dapat termotivasi dengan adanya media pembelajaran yang menarik. Oleh sebab itu, perlu adanya kerangka pemikiran pada suatu penelitian agar pemahaman peneliti terarah dengan baik dan memberikan pemahaman akan alur penelitian pada pembaca.



**Gambar 2.23 Bagan kerangka berpikir**