

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Deskripsi Teori

#### 1. Implementasi Multimedia Interaktif

##### a. Pengertian Implementasi Multimedia Interaktif

Pengertian implementasi secara sederhana yaitu sesuatu yang dilaksanakan atau diterapkan. Sama halnya yang ada di dalam kamus besar Bahasa Indonesia, pengertian implementasi yaitu penerapan.<sup>1</sup> Implementasi ialah sebuah penerapan dalam sebuah aktivitas agar tercapainya suatu tujuan atau sasaran khusus.<sup>2</sup> Implementasi juga diartikan sebagai tindakan dari suatu rencana yang telah ada atau terlebih dahulu sudah tersusun dan diperinci. Jadi, pengertian implementasi merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan atau diterapkan setelah melakukan perencanaan untuk mencapai suatu tujuan.<sup>3</sup>

Pendapat lain mengartikan bahwa implementasi ialah tidak hanya sebuah aktivitas, melainkan sebuah kegiatan yang telah direncanakan dan dilaksanakan dengan baik dan benar sesuai aturan norma tertentu agar dapat memperoleh suatu tujuan dalam kegiatan. Oleh sebab itu, sebuah implementasi tidak dapat berdiri sendiri melainkan tetap dipengaruhi oleh sebuah objek seterusnya.<sup>4</sup> Implementasi dalam

---

<sup>1</sup> <https://www.google.com/amp/s/kbbi.web.id/implementasi> diakses pada tanggal 7 Februari 2021

<sup>2</sup> Arinda Firdianti, *Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, (Yogyakarta: CV Gre Publishing, 2018), 19.

<sup>3</sup> Rahma Farah Ningrum, "Implementasi Logika Fuzzy Dalam Penentuan Pola Penggunaan Energi Listrik Pada Suatu Gedung Berdasarkan Hasil Audit Energi", *Jurnal Teknik*, Vol. 3 No. 1, 2014, 45. [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=pengertian+implementasi+menurut+para+ahli&oq=pengertian+implementasi#d=gs\\_qabs&u%23p%3DIzmJrFVjGeUj](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengertian+implementasi+menurut+para+ahli&oq=pengertian+implementasi#d=gs_qabs&u%23p%3DIzmJrFVjGeUj)

<sup>4</sup> Ali Miftakhu Rosyad, "Implementasi Pendidikan Karakter melalui Kegiatan Pembelajaran di Lingkungan Sekolah", *TARBAWI: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, Vol. 5 No. 02, Desember 2019, 176.

pembelajaran memiliki tiga tahapan yaitu antara lain:

- 1) Tahap perencanaan: Pada tahap ini seorang guru mempersiapkan RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran). RPP dibuat dengan mencakup berbagai kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai sesuai dengan tujuan pembelajaran, mencakup materi yang akan diajarkan dengan menggunakan beberapa jenis strategi atau metode yang dipilih, dan terdapat nilai-nilai sikap atau prilaku selama proses pembelajaran.
- 2) Tahap pelaksanaan (pembelajaran): Pada tahap ini terdapat tiga point penting yang digunakan untuk terselenggaranya proses pembelajaran, tiga hal penting tersebut meliputi; kegiatan pendahuluan (awal) pembelajaran yang berisi guru memberikan stimulus berkaitan dengan materi yang akan dipelajari dan penyampaian tujuan dalam pembelajaran, kegiatan inti yang berisi tentang penyampaian materi pelajaran yang akan dibahas pada saat itu dengan menerapkan berbagai macam metode dan media yang telah ditentukan, dan kegiatan penutup (akhir) berisi guru menyimpulkan materi yang sudah dibahas pada saat itu dan memberikan pesan baik terhadap peserta didik.
- 3) Tahap evaluasi (penilaian): Pada tahap ini guru memberikan penilaian melalui evaluasi yang diberikan setelah melaksanakan proses pembelajaran, terdapat tiga penilaian yang diberikan yakni dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>5</sup>

---

[https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=pengertian+implementasi+menurut+para+ahli&oq=penge#d=gs\\_qabs&u=%23p%3DbcB\\_uCz86PwJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengertian+implementasi+menurut+para+ahli&oq=penge#d=gs_qabs&u=%23p%3DbcB_uCz86PwJ)

<sup>5</sup> Suardi, dkk. "Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Mata Pelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan di SMA Jaya Negara Makassar", Jurnal Etika Demokrasi PPKn Vol 4 Januari No. 1 2019, 26.

Kegiatan pembelajaran pastinya memerlukan sebuah strategi, metode, dan media pembelajaran. Pada penelitian ini lebih memfokuskan pada media pembelajarannya, media pembelajaran yang digunakan nantinya berbasis multimedia, pengertian multimedia berasal dari dua kata yakni multi (*nouns*) yang mempunyai arti banyak dan media (*medium*) yang mempunyai arti perantara. Multimedia merupakan kombinasi dari beberapa jenis media seperti teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, dan lain-lain yang digabungkan dalam bentuk media digital yang menarik dan digunakan untuk memberikan pesan atau informasi tertentu.<sup>6</sup> Multimedia dapat digunakan untuk tujuan tertentu dan sesuai dengan pemanfaatannya. Misalnya pemanfaatan multimedia dalam dunia pendidikan mempunyai tujuan untuk mempermudah peserta didik memahami pelajaran agar tujuan pelajaran dapat tercapai. Hal tersebut dapat disebut multimedia pembelajaran.<sup>7</sup>

Multimedia pembelajaran merupakan media berbasis elektronik yang digunakan sebagai perantara pembelajaran. Jenis multimedia pembelajaran dalam pengembangannya dibagi jadi dua yakni multimedia linier dan multimedia interaktif.<sup>8</sup> Multimedia interaktif ialah multimedia dengan tampilan yang dibuat oleh seseorang yang sesuai dengan fungsi dan pemanfaatannya untuk menginformasikan pesan kepada penggunanya. Multimedia merupakan kumpulan dari beberapa

---

[https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=tahapan+implementasi+pendidikan&oq=#d=gs\\_qabs&u=%23p%3DeNbSK7Jpq00J](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=tahapan+implementasi+pendidikan&oq=#d=gs_qabs&u=%23p%3DeNbSK7Jpq00J)

<sup>6</sup> Irjus Indrawan, dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, (Banyumas: CV Pena Persada, 2020), 12.

<sup>7</sup> Herman Dwi Surjono, *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Konsep dan Pengembangan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2017), 21.

<sup>8</sup> Irjus Indrawan, dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, 18.

media berupa teks, grafik, seni, suara, animasi, video yang saling berkaitan.<sup>9</sup>

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa implementasi multimedia interkatif adalah sebuah penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam suatu proses pembelajaran tertentu, yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik melalui multimedia yang telah disajikan.

#### **b. Fungsi Multimedia Interaktif**

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran pastinya mempunyai fungsi yang tepat dan sesuai. Adapun fungsi multimedia interaktif antara lain:

- 1) Mampu menguatkan respon dari pengguna
- 2) Mampu mengendalikan kecepatan belajar siswa
- 3) Peserta didik mampu mengikuti urutan pembelajaran yang terkendalkan
- 4) Memperoleh kesempatan untuk ikut berpartisipasi baik dalam bentuk respon, jawaban, maupun respon lainnya.<sup>10</sup>

Keberhasilan penggunaan multimedia interaktif dapat menjadikan peserta didik terampil pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga peserta didik mampu menguasai materi dengan baik. Namun, multimedia pembelajaran tidak menjadi satu-satunya penentu keberhasilan dalam belajar. Melainkan ada beberapa faktor lainnya yang dijadikan sebagai penentu dalam keberhasilan proses belajar, seperti; motivasi dari peserta didik, kondisi sosial dan ekonomi, lingkungan pendidikan dan keluarga, proses kegiatan belajar, penggunaan kurikulum serta keadaan pendidik. Pada dasarnya proses kegiatan belajar yang dilaksanakan dengan menerapkan satu media saja, maka respon belajar

---

<sup>9</sup> Munir, *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 129.

<sup>10</sup> Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, (Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI), 2018), 26.

sangatlah minim. Namun apabila kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan menerapkan gabungan dari beberapa media seperti audio dan visual atau lainnya. Maka respon yang dibutuhkan untuk belajar akan menjadi luas. Hal ini menunjukkan bahwa dengan multimedia ini peserta didik dapat mencapai proses belajar yang diinginkan.

Tujuan dari diterapkannya multimedia pada proses belajar mengajar ialah agar mampu mempermudah peserta didik ketika memahami pelajaran yang sulit. Dengan memanfaatkan teknologi, multimedia mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta membuat lingkungan belajar menjadi lebih menarik.<sup>11</sup>

### c. **Elemen Multimedia Interaktif**

Elemen multimedia merupakan bagian dari multimedia itu sendiri. Menurut Herman Dwi Surjono, secara umum elemen multimedia dapat tergolong ke dalam dua bagian, yaitu; pertama, elemen multimedia tidak berdasarkan waktu, artinya tidak dapat berubah dari waktu ke waktu, sehingga multimedia ini bersifat statis. Contoh; teks dan gambar. Kedua, multimedia yang berbasis waktu, artinya dapat berubah seiring dengan perubahan waktu. Contoh; animasi, suara, dan video. Pada dasarnya semua jenis multimedia itu memiliki peran yang penting dalam menyajikan sebuah informasi, karena masing-masing memiliki kelebihan dan juga kekurangan. Adapun elemen dari multimedia interaktif antara lain:

#### 1) Teks

Teks merupakan elemen multimedia dasar yang terdiri atas gabungan dari beberapa kata yang digunakan untuk menunjukkan suatu pesan/informasi. Pemilihan kata yang baik dan tepat akan mempermudah pengguna dalam menyampaikan pesan terhadap penerima.

---

<sup>11</sup> Irjus Indrawan, dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, 38.

2) Gambar

Gambar merupakan sebuah foto atau gambar berbentuk dua dimensi dan bisa dimanipulasi oleh alat elektronik yaitu komputer contoh; sebuah foto, grafik, ilustrasi, diagram, dan lain-lain.

3) Suara

Suara merupakan gelombang yang bersumber dari benda bergetar melalui udara. Bergetarnya benda disebabkan oleh molekul udara yang dapat merapat dan merenggang, sehingga menyebar ke segala arah yang mana apabila sudah sampai ditelinga maka akan terdengar bunyi atau suara.

4) Animasi

Animasi merupakan serangkaian gambar bergerak yang disajikan melalui proses tertentu. Animasi tergolong sebagai salah satu komponen menarik dalam multimedia yang banyak digunakan sebagai penyajian materi pelajaran tertentu.

5) Video

Video merupakan rekaman proses kejadian yang di dalamnya terdapat gambar bergerak dan disertai suara. Pada umumnya penggunaan video dapat menggambarkan lebih nyata lagi dibandingkan dengan yang lain.<sup>12</sup>

## 2. Multimedia Interaktif Video Animasi

### a. Pengertian Video Animasi

Video ialah sesuatu yang dapat bergerak yang dibuat dengan gambar bergerak yang memiliki suara. Video merupakan suatu media yang digunakan untuk memperlihatkan simulasi benda nyata. Video diartikan sebagai media digital yang mampu menyajikan beberapa susunan gambar

---

<sup>12</sup> Herman Dwi Surjono, *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Konsep dan Pengembangan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2017), 6.

bergerak seperti ilusi.<sup>13</sup> Jadi video merupakan suatu alat berisi gambar-gambar yang dapat bergerak dan bersuara serta mampu menyajikan sebuah ilustrasi nyata kepada peserta didik yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran.

Adapun pengertian dari animasi ialah sesuatu yang berasal dari gabungan antara beberapa media dalam satu aktivitas. animasi termasuk komponen multimedia yang memiliki peran cukup penting dalam proses pembelajaran yang membuat peserta didik mampu memahami suatu topik materi baik yang bersifat abstrak maupun kompleks. Animasi terdiri dari proses ilusi gerak yang disertai dengan penjelasan teks narasi, sehingga peserta didik dapat mempelajari dengan baik. Pada saat topik pelajaran yang abstrak apabila divisualisasikan dengan sederhana, maka peserta didik akan mudah untuk mendapat gambaran nyata. Segala macam jenis pembelajaran yang terdapat unsur dinamika ketika dibuat dalam bentuk animasi, maka itu akan menjadi lebih mudah untuk dipelajari.<sup>14</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa video animasi adalah suatu media yang digunakan untuk belajar dikelas dengan berbasis teknologi, yang berisi ilustrasi gambar bergerak dan bersuara yang diperlihatkan pada saat proses pembelajaran kepada para peserta didik, dengan tujuan supaya peserta didik dapat memahami dan mencerna materi dengan benar, sehingga mereka memiliki gambaran nyata terkait penjelasan yang diberikan oleh pendidik.

#### **b. Kelebihan dan kekurangan Video Animasi**

Penggunaan multimedia video animasi dalam dunia pendidikan tentu sangat membantu, hal tersebut dapat dilihat melalui kelebihan dan

---

<sup>13</sup> Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, (Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI), 2018), 27.

<sup>14</sup> Herman Dwi Surjono, *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Konsep dan Pengembangan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2017), 15.

kekurangan dari penggunaan video animasi dalam multimedia. Adapun kelebihan video animasi antara lain:

- 1) Mampu memaparkan situasi yang nyata sebagai suatu kejadian tertentu.
- 2) Menjadi media yang dapat diperbarui sehingga akan banyak memperoleh jenis video yang akan disajikan.
- 3) Orang yang menggunakan dapat dengan mudah melakukan pemutaran ulang pada bagian materi tertentu.
- 4) Media ini tepat digunakan untuk menjelaskan materi yang sifatnya memahami contoh atau perilaku tertentu.
- 5) Media yang digabungkan mempunyai waktu yang lebih cepat dalam proses penyampaian dari pada media lainnya.<sup>15</sup>

Beberapa kelebihan video animasi juga dikemukakan oleh Wigita, dkk. Kelebihan tersebut yaitu:

- 1) Dapat menjadikan keterampilan dan interaktivitas peserta didik menjadi lebih baik
- 2) Dapat menumbuhkan motivasi peserta didik.
- 3) Dapat merangsang respon peserta didik dengan cepat.
- 4) Mampu mengambil perhatian dari peserta didik.
- 5) Penggunaan lebih mudah pada saat proses pembelajaran.<sup>16</sup>

Multimedia video animasi selain mempunyai kelebihan, juga terdapat pula

---

<sup>15</sup> Munir, *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 355.

<sup>16</sup> Wigita Rezky Widjayanti, Titin Masfingatin, Reza Kusuma Setyansah, “*Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP*”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 13, No.1, 2019, 103.

[https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=implementasi+multimedia+interaktif+video+animasi+dalam+meningkatkan+motivasi+belajar+siswa&btnG=#d=gs\\_qabs&u=%23p%3DslK7PO9T8YUJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=implementasi+multimedia+interaktif+video+animasi+dalam+meningkatkan+motivasi+belajar+siswa&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DslK7PO9T8YUJ)



kelemahan. Adapun kelemahan dari multimedia video animasi antara lain:

- 1) Penjelasan materi yang diberikan dalam bentuk video kurang detail karena pengguna harus mengingat tiap bagian.
- 2) Mempunyai daya ketergantungan terhadap pengguna sehingga pengguna kurang bisa melihat media lainnya.<sup>17</sup>

### 3. Motivasi Belajar

#### a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi merupakan suatu keadaan yang dapat berpengaruh pada efektivitas dalam proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik.<sup>18</sup> Motivasi merupakan suatu dorongan yang terdapat pada diri peserta didik baik dari luar maupun dalam yang digunakan untuk memperoleh suatu tujuan tertentu. Sedangkan belajar adalah kegiatan untuk berubah dari segi tingkah laku seperti sikap, minat atau nilai dan kemampuan seseorang untuk memperoleh pengetahuan. Motivasi belajar ialah usaha seseorang yang digunakan untuk merubah perilaku, dari berbagai macam segi kehidupan dalam diri seseorang untuk mendapat pengalaman dan mencapai tujuan tertentu.<sup>19</sup>

Motivasi belajar ialah dorongan yang ada pada diri partisipan didik agar melaksanakan sesuatu aktivitas belajar, yang bertanggung jawab serta selaku arah dalam berlangsungnya proses belajar mengajar. Sehingga menjadikan tujuan pendidikan yang dicapai cocok dengan apa yang dikehendaki,

---

<sup>17</sup> Munir, *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 356.

<sup>18</sup> Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 22.

<sup>19</sup> Erwin Widiaworo, *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2019), 16.

ialah gampang dalam menguasai pelajaran dan sukses dalam menuntaskan tugas- tugas.<sup>20</sup>

Pendapat lain mengatakan bahwa motivasi belajar ialah dorongan internal ataupun eksternal yang ada dalam diri partisipan didik pada dikala belajar agar dapat merubah perilaku serta tingkah laku cocok dengan bermacam perihal yang menunjang ialah; terdapatnya rasa mau buat sukses, terdorong buat penuhi kebutuhan dalam belajar, memiliki harapan serta cita- cita di masa mendatang, mendapatkan penghargaan sehabis melaksanakan belajar, sanggup menghasilkan aktivitas yang menarik dalam belajar, dan keadaan area belajar yang kondusif.<sup>21</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas periset dapat merumuskan bahwa definisi motivasi belajar ialah seluruh berbagai upaya yang dicoba selaku wujud dorongan yang ada dalam diri partisipan didik yang sedang belajar, agar mendapatkan pengetahuan yang bisa merubah perilaku serta tingkah laku yang cocok dengan indikator yang sudah ditetapkan.

#### **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Motivasi belajar yang ada dalam diri partisipan didik bisa berkembang sebab terdapat beberapa aspek atau faktor yang mempengaruhinya. Adapun faktor- faktor tersebut ialah:

##### **1) Faktor Internal**

Aspek internal ialah aspek yang tercipta lewat diri partisipan didik dari dalam, dimana aspek tersebut dapat berpengaruh besar terhadap motivasi belajar. Aspek internal dapat terwujud melalui watak, keturunan, serta kecerdasan dari partisipan didik. Pada dasarnya partisipan didik yang memanglah mempunyai tingkatan

---

<sup>20</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), 75.

<sup>21</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), 23.

kecerdasan yang besar, biasanya mempunyai motivasi belajar yang besar pula, serta demikian juga sebaliknya. Dalam perihal ini kecerdasan tersebut meliputi kecerdasan intelektual (*Intelligence Quotient (IQ)*), kecerdasan emosi (*EQ*), serta kecerdasan spiritual (*SQ*).

Pengaruh motivasi tidak hanya datang dari kecerdasan saja, melainkan dari keadaan raga serta psikologis pula. Keadaan raga tersebut terdiri dari wujud badan, keadaan kesehatan, serta penampilan. Keadaan raga ini bisa mempengaruhi psikologis partisipan didik. Keadaan psikologis partisipan didik dapat berbentuk rasa nyaman serta keyakinan diri, keadaan hati yang gembira ataupun khawatir serta tertekan. Hal tersebut sangat mempengaruhi motivasi belajar partisipan didik. Pada dasarnya partisipan didik yang mempunyai keyakinan diri yang besar, seperti senantiasa berantusias kala turut dalam aktivitas tipe apapun. Jadi, apabila kondisi diri serta psikologis partisipan didik baik, maka motivasi belajar akan berkembang di dalam diri partisipan didik dengan sendirinya.

## 2) Faktor eksternal

Menurut Tara “*External factor is motivation factor that require rewards and reduce punishment for students. The factor was considered important because it can attract the attention of students through their involvement in learning and the process of their duties that they think difficult*”.<sup>22</sup> Pendapat lain mengemukakan bahwa faktor eksternal merupakan faktor yang terdapat dari luar diri peserta didik, dimana faktor tersebut dapat

---

<sup>22</sup> Taraindya Zulhi Amalia, *Stimulating Students' English Learning Motivation Through Drama Islamic Preschool Education Departement Tarbiyah Faculty Of STAIN Kudus*, Jurnal BRITANIA, Volume 1, No.1, 2017, 9. [https://scholar.google.com/scholar?start=10&q=taraindya+amalia&hl=en&as\\_sdt=0,5#d=gs\\_qabs&u=%23p%3DOEMfVIFUQHkJ](https://scholar.google.com/scholar?start=10&q=taraindya+amalia&hl=en&as_sdt=0,5#d=gs_qabs&u=%23p%3DOEMfVIFUQHkJ)

terwujud melalui lingkungan disekitar. Adapun faktor eksternal itu antara lain:

a) Guru

Guru merupakan seseorang yang memiliki pengaruh besar pada hasil belajar peserta didik. Guru yang professional akan dapat menciptakan suasana belajar yang dapat menjadikan peserta didik menjadi termotivasi dalam belajar sehingga mereka dapat mencapai penguasaan pada kompetensi tertentu. Wujud dari diciptakannya suasana belajar oleh guru yang professional dapat berupa sikap yang baik, pemilihan metode dan penggunaan media pembelajaran yang tepat.

b) Lingkungan belajar

Lingkungan belajar juga dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik, peserta didik dapat terdorong untuk termotivasi karena lingkungan belajarnya yang kondusif, begitupun sebaliknya. Wujud dari lingkungan belajar dapat dilihat antara lain seperti; di kelas, sekolah, atau bahkan di rumah peserta didik. Selain itu, lingkungan belajar juga ada yang secara fisik yakni berupa berupa bangunan yang memadai, terjaganya kebersihan, dan sarana yang tertata rapi.

c) Orang tua

Motivasi belajar yang bersumber dari orang tua dapat berupa perhatian yang diberikan, terlebih perhatian terhadap cara belajar anak yang harus ditingkatkan. Hal yang dapat dilakukan oleh orang tua yaitu mendorong anaknya agar lebih semangat dalam belajar. Dan tidak menutup kemungkinan bahwa perhatian tersebut memang diperlukan oleh peserta didik,

apalagi peserta didik yang masih tergolong anak-anak dan remaja.<sup>23</sup>

### c. Fungsi Motivasi Belajar

Proses kegiatan belajar mengajar memang sangat memerlukan motivasi. Dengan adanya motivasi perolehan hasil belajar menjadi optimal, karena pada dasarnya ketepatan motivasi yang diberikan akan mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh. Sehingga motivasi dijadikan sebagai penentu tingkat usaha dan hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Adapun fungsi motivasi antara lain:

- 1) Dapat mendorong manusia untuk melakukan suatu kegiatan tertentu.
- 2) Dapat menentukan arah tujuan perbuatan manusia yang ingin diperoleh.
- 3) Sebagai penyeleksi perbuatan, yakni mengutamakan segala macam bentuk perbuatan yang dibutuhkan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, dan menyisihkan perbuatan yang kurang tepat dan tidak sesuai.<sup>24</sup>

Oemar Hamalik juga mengungkapkan beberapa fungsi motivasi belajar antara lain:

- 1) Dapat mendorong terjadinya tingkah laku atau perbuatan, berarti dengan tumbuhnya motivasi, peserta didik dapat melakukan tindakan dengan sendirinya tanpa adanya paksaan contohnya belajar.
- 2) Motivasi sebagai pengarah, berarti ketika peserta didik hendak melakukan suatu perbuatan tertentu dapat terarah dengan baik sesuai tujuan yang diharapkan.
- 3) Motivasi sebagai penggerak, berarti motivasi dapat menggerakkan tingkah laku peserta didik dengan sendirinya. Sehingga dapat dikatakan

---

<sup>23</sup> Erwin Widiasworo, *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2019), 29.

<sup>24</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), 85.

bahwa tinggi rendahnya motivasi seseorang akan dijadikan sebagai penentu cepat atau tidaknya dalam melakukan suatu pekerjaan.<sup>25</sup>

Berdasarkan fungsi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa seseorang yang hendak melakukan suatu kegiatan dalam belajar, apabila telah didasari dengan niat dan memiliki motivasi yang baik, maka akan memperoleh hasil yang baik pula. Seperti halnya usaha yang dilakukan atas dasar memiliki motivasi yang kuat, maka akan dapat meraih prestasi yang baik. Tinggi rendahnya sebuah motivasi yang dimiliki seorang peserta didik akan dapat mempengaruhi hasil pencapaian prestasi yang diharapkan dalam belajar.

#### **d. Bentuk-bentuk Motivasi di Sekolah**

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, terdapat beberapa cara untuk membuat motivasi belajar peserta didik menjadi ada dan tumbuh yaitu:

1) Pemberian angka

Motivasi berupa dapat diwujudkan ketika seorang pendidik memberikan nilai untuk hasil pekerjaan peserta didik, bagus tidaknya nilai yang diperoleh akan menjadikan peserta didik termotivasi

2) Hadiah

Motivasi yang diberikan berupa hadiah dapat dilakukan ketika pendidik sedang mengadakan kuis yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan kepada peserta didik ketika selesai pembelajaran. Hal tersebut mampuk membuat peserta didik lebih bersemangat dalam menjawab pertanyaan.

3) Pujian

Motivasi berupa pujian dapat diberikan kepada peserta didik ketika dalam kegiatan pembelajaran peserta didik mampu menjawab

---

<sup>25</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 108.

pertanyaan dari pendidik. Pemberian motivasi berupa pujian dan hadiah memiliki tujuan yang sama, yakni sama-sama menjadikan peserta didik lebih bersemangat pada saat proses pembelajaran.

4) Gerakan tubuh

Motivasi yang diberikan berupa gerakan tubuh dapat diwujudkan dalam bentuk ekspresi wajah yang ceria, menanggapi apapun dengan senyuman, mengangguk, memberi acungan jempol, memberi tepuk tangan, dan perilaku lainnya yang menumbuhkan semangat dalam belajar.

5) Memberi tugas

Memberikan tugas juga termasuk bentuk menumbuhkan motivasi karena dengan adanya tugas peserta didik akan lebih bersemangat untuk mengerjakan dan berlomba untuk mendapatkan hasil yang baik.

6) Memberi ulangan

Bentuk pemberian ulangan juga sama halnya dengan pemberian tugas, karena dapat menjadikan peserta didik lebih bersemangat dalam mengerjakannya.

7) Mengetahui hasil

Peserta didik yang sudah mengetahui hasil belajarnya akan membuat dirinya lebih termotivasi dalam belajar karena jika hasilnya belum maksimal maka usaha yang dilakukan akan lebih banyak lagi, dan apabila hasil yang diperoleh sudah baik maka peserta didik akan mencoba mempertahankan hasilnya tersebut.

8) Hukuman

Motivasi belajar berupa hukuman yang dapat diberikan ialah seperti hukuman untuk mengajarkan peserta didik agar mau belajar dari

sebuah kesalahan dan berusaha untuk memperbaiki dan tidak mengulangnya.<sup>26</sup>

#### 4. Mata Pelajaran PPKn

##### a. Pengertian Mata Pelajaran PPKn

Bentuk tujuan pendidikan di Indonesia ini ialah mampu mempersiapkan peserta didik untuk tetap menjadi warga negara yang baik dan konsisten, serta mempunyai komitmen dalam mempertahankan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Pola pikir masyarakat akan berkembang seiring berkembangnya zaman yang mengakibatkan ikut berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia ini. Hal tersebut tentunya mempunyai pengaruh besar pada dunia pendidikan yang berwujud tuntutan untuk melakukan pembaharuan sesuai dengan perkembangan zaman. Berkembangnya pola pikir manusia tersebut tentu saja masih memiliki nilai luhur dan moral yang harus tetap dijaga. Oleh sebab itu dalam dunia pendidikan terdapat salah satu mata pelajaran yang mempelajari tentang nilai luhur dan moral yang diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik adalah mata pelajaran PPKn.<sup>27</sup>

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran wajib yang didapat oleh peserta didik mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Tujuan dari mata pelajaran PPKn ialah selain memberikan pengetahuan, juga sebagai pembentuk karakter dalam diri peserta didik agar mampu menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2014), 149.

<sup>27</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 223.

<sup>28</sup> Feri Tirtoni, *Pembelajaran PPKn Di Sekolah Dasar (Inovasi Melalui strategi Habitasi Dan Program Kegiatan Sekolah Berkarakter)*, (Yogyakarta: CV. Buku Baik, 2016), 298.



Menurut A. Ubaedillah, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (*Civil Education*) merupakan “Suatu program pendidikan yang di dalamnya tergabung beberapa unsur substantif melalui berbagai model pembelajaran yang bersifat demokratis, interaktif, serta humanis dalam lingkungan belajar di sekitarnya”.<sup>29</sup>

Sedangkan menurut Ahmad Susanto, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ialah “Pendidikan yang menggambarkan mengenai pemerintahan, tata cara demokrasi, keperdulian terhadap sesama dan pengetahuan politik, guna untuk mempersiapkan warga negara yang bersifat demokratis dan partisipatif melalui suatu lembaga pendidikan”.<sup>30</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan suatu mata pelajaran yang diperoleh peserta didik didunia pendidikan yang membahas tentang pemerintahan yang memiliki tujuan agar dapat mempersiapkan warga negara yang baik, demokratis dan partisipatif dalam menghadapi permasalahan pemerintahan. Sehingga dengan melalui pembelajaran PPKn peserta didik dapat memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dengan sendirinya. Melalui pembelajaran PPKn juga diharapkan mampu terlahir manusia-manusia yang memiliki jiwa patriotisme dan nasionalisme serta semangat kebangsaan yang tinggi dalam mendukung dan mensukseskan pelaksanaan pembangunan nasional yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

#### **b. Ruang Lingkup Mata Pelajaran PPKn di MI**

Pembentukan karakter dan moral yang baik pada diri peserta didik dapat diwujudkan dengan

---

<sup>29</sup>A. Ubaedillah, *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Civic Education) Pancasila, Demokrasi, dan Pencegahan Korupsi*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 16.

<sup>30</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 227.

cara belajar mata pelajaran PPKn. Adapun ruang lingkup Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan antara lain:

- 1) Persatuan dan Kesatuan antar bangsa  
Contoh : Senantiasa hidup rukun dan damai dalam perbedaan, bangga sebagai warga Indonesia, cinta lingkungan sekitar baik dimanapun berada, ikut berpartisipasi dalam bela negara.
- 2) Norma, hukum dan peraturan  
Contoh : senantiasa mematuhi tata tertib dalam pola kehidupan baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Mengetahui batasan-batasan dan norma yang berlaku di masyarakat, bersedia menjadi warga negara yang baik, memahami peraturan-peraturan daerah, serta sistem hukum dan peradilan nasional.
- 3) Hak asasi manusia  
Contoh : Mengetahui perbedaan antara hak dan kewajiban sebagai seorang anak dan anggota masyarakat. Memahami instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan serta perlindungan HAM.
- 4) Kebutuhan masyarakat  
Contoh : Saling bergotong royong, saling menghargai, kebebasan untuk ikut berorganisasi dan mengeluarkan pendapat, saling bermusyawarah dan menghargai keputusan bersama.
- 5) Konstitusi Negara  
Contoh : Adanya proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, adanya undang-undang yang mengatur ketatanegaraan.
- 6) Kekuasaan dan Politik  
Contoh : Berbagai macam pemerintahan antara lain; pemerintahan yang ada di desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik.
- 7) Pancasila

Contoh : Kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan sebagai ideologi di Indonesia, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, mengamalkan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.

8) Globalisasi

Contoh : Pengaruh globalisasi di lingkungan masyarakat, adanya politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, munculnya berbagai dampak dari globalisasi.<sup>31</sup>

**c. Tujuan Mata Pelajaran PPKn di MI**

Pelajaran PPKn yang diajarkan dalam lingkup sekolah dasar atau sejenisnya mempunyai tujuan yakni untuk mewujudkan terciptanya generasi warga negara yang memiliki watak dan karakteristik yang baik. Selain itu, terdapat pula tujuan pembelajaran PPKn bagi peserta didik yakni antara lain:

- 1) Membiasakan peserta didik agar dapat berpikir kritis, rasional, dan kreatif saat menanggapi berbagai persoalan hidup serta isu terkait kewarganegaraan di negaranya.
- 2) Membiasakan peserta didik untuk ikut berpartisipasi dalam segala macam bidang kegiatan dengan aktif dan bertanggung jawab. Agar mampu bertindak secara cerdas.
- 3) Menjadikan peserta didik agar dapat berkembang secara positif dan demokratis, sehingga dapat hidup berdampingan dan berinteraksi dengan bangsa lain di dunia, serta mampu memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Hal tersebut dapat terwujud apabila dalam sebuah pendidikan mampu menamalkan nilai dan norma yang baik dan sesuai pada diri peserta didik sejak dini,

---

<sup>31</sup>Feri Tirtoni, *Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar (Inovasi Melalui strategi Habitasi Dan Program Kegiatan Sekolah Berkarakter)*, (Yogyakarta: CV. Buku Baik, 2016), 71.

karena jika peserta didik sudah memiliki nilai dan norma yang baik dan sesuai, maka dapat mewujudkan terciptanya warga negara yang baik dengan mudah.

Pentingnya mempelajari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah dasar ialah sebagai bekal pemahaman dan kesadaran jiwa setiap peserta didik dalam menghargai para pejuang kemerdekaan. Oleh karena itu pentingnya mempelajari pelajaran PPKn di sekolah dasar yakni sebagai cara untuk mempersiapkan warga negara yang memiliki rasa kecintaan dan keberanian terhadap bela bangsa dan negara.<sup>32</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

Di sini, akan diuraikan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan variabel atau fokus penelitian yang akan diteliti. Tujuannya adalah untuk mengetahui posisi penelitian yang hendak dilaksanakan dari penelitian yang ada sebelumnya. Hal ini juga untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian.<sup>33</sup>

Berdasarkan tujuan tersebut, pada subbab ini akan membahas tentang persamaan dan perbedaan bahasan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini, yang akan dilaksanakan oleh penulis, yaitu tentang multimedia interaktif video animasi, motivasi belajar, dan sejenisnya. Adapun penelitian lain yang relevan dengan judul pembahasan yang akan diteliti oleh peneliti di antaranya yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Justine Carollina Beru Ginting (131334084), mahasiswi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sunata Dharma Yogyakarta, yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa hasil kuesioner motivasi

---

<sup>32</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 231.

<sup>33</sup> Tim penyusun (Dosen IAIN Kudus), *Pedoman Penyelesaian Tugas Akhir Program Sarjana (Skripsi)*, (Kudus: IAIN Kudus, 2019), 27.

belajar siswa yang menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif motivasi siswa dapat meningkat. Hal tersebut dapat dilihat melalui tiga tahapan yang dilakukan oleh beberapa ahli, salah satunya adalah ahli media yang memperoleh hasil yaitu pada tahap I menunjukkan kualitas multimedia dalam kategori “kurang baik” dengan skor rata-rata 2,57. Kemudian tahap II menunjukkan dalam kategori “cukup baik” dengan skor rata-rata 3,32. Dan tahap III menunjukkan dalam kategori “sangat baik” dengan skor rata-rata 4,39.<sup>34</sup>

Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada variabel X dan variabel Y, yaitu multimedia pembelajaran interaktif sebagai variabel X dan motivasi belajar sebagai variabel Y. Kemudian perbedaannya yaitu penelitian tersebut mengambil mata pelajaran ekonomi, objek penelitiannya yaitu kelas X SMA, dan pendekatan penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Sedangkan pada penelitian ini mengambil mata pelajaran PPKn, objek penelitiannya yaitu kelas 1 MI Safinatul Huda Jepara, dan pendekatan penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Neni Dwi Suwandani (13140133), mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Menenal Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas III”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa “Multimedia interaktif memiliki kelayakan berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli antara lain, pertama ahli isi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sebesar 83%, ahli desain media sebesar 85%, dan ahli

---

<sup>34</sup> Justine Carollina Beru Ginting, Skripsi, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA”, (Yogyakarta: Universitas Sunata Dharma Yogyakarta, 2017), 117.

pembelajaran sebesar 93%. Selain itu juga memiliki tingkat kemenarikan sebesar 96%. Multimedia ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan, hal tersebut dapat dilihat dari nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel, yaitu  $t$  hitung = 8,530 dan  $t$  tabel = 2,048”.<sup>35</sup>

Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada variabel  $X$  yaitu tentang multimedia interaktif. Kemudian perbedaannya yaitu penelitian tersebut fokus pada hasil belajar sebagai variabel  $Y$ , objek penelitiannya yaitu kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan, mata pelajaran yang diambil yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial dan pendekatan penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau “*Research and Development*”. Sedangkan pada penelitian ini fokus pada motivasi belajar sebagai variabel  $Y$ , objek penelitiannya yaitu kelas 1 MI Safinatul Huda Jepara, mata pelajaran yang diambil yaitu PPKn dan pendekatan penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh M. Qodrat (1511010095), mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Mts Al-Hikmah Bandar Lampung”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa “Pembelajaran Fiqih dengan menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual dapat menjadikan peserta didik makin tumbuhnya motivasi semangat belajarnya, memberikan pengalaman nyata lebih dari yang disampaikan, menunjukkan kreativitasnya, menciptakan proses pembelajaran yang menarik menyenangkan dan peserta didik menunjukkan rasa percaya dirinya. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan audio visual dengan menggunakan video dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase

---

<sup>35</sup> Neni Dwi Suwandani, Skripsi, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas III*”, (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017), 156.

nilai hasil belajar rata-rata yang diperoleh sebesar 78% dari yang sebelumnya, dan persentase nilai motivasi belajar peserta didik yang masih sedang dengan rata-rata sebesar 57%”.<sup>36</sup>

Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada variabel Y dan pendekatan penelitian yang digunakan, yaitu motivasi belajar sebagai variabel Y dan pendekatan penelitian kualitatif. Kemudian perbedaannya yaitu penelitian tersebut fokus pada media audio visual sebagai variabel X, mata pelajaran yang diambil yaitu Fiqih dan objek penelitiannya yaitu peserta didik kelas VII Mts Al-Hikmah Bandar Lampung. Sedangkan pada penelitian ini fokus pada multimedia interaktif video animasi sebagai variabel X, mata pelajaran yang diambil yaitu PPKn dan objek penelitiannya yaitu kelas 1 MI Safinatul Huda Jepara.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Tiara Ayu Rahma Illahi, Wahyu Sukartiningsih, dan Waspodo Tjipto Subroto. Mahasiswa Program Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya, yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis”. Dalam jurnal penelitian tersebut menyimpulkan bahwa “Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran materi jenis-jenis pekerjaan layak digunakan. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui beberapa hasil yang diperoleh antara lain; hasil penilaian validasi ahli sebesar 85% dengan rata-rata 3,40, hasil uji coba perorangan dengan rata-rata 3,75 kategori kelayakan multimedia interaktif sebesar 93,7% dan hasil uji coba kelompok kecil dengan rata-rata 3,68 kategori kelayakan multimedia interaktif sebesar 92,2% sangat baik, hasil keterlaksanaan proses pembelajaran kelas eksperimen dengan rata-rata 3,63, kelas control dengan rata-rata 3,63 dengan kategori sangat baik semua,

---

<sup>36</sup> M. Qodrat, Skripsi, “*Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Mts Al-Hikmah Bandar Lampung*”, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019), 98.

kemudian hasil aktivitas pembelajaran kelas eksperimen dengan rata-rata 3,70 dan kelas kontrol dengan rata-rata 2,89 dengan kategori baik pula. Hasil perhitungan penelitian juga menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel, yaitu  $t$  hitung = 2,435 dan  $t$  tabel = 2,024<sup>37</sup>.

Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada variabel  $X$  yaitu tentang multimedia interaktif. Kemudian perbedaannya yaitu penelitian tersebut fokus pada kemampuan berpikir kritis sebagai variabel  $Y$ , objek penelitiannya yaitu kelas IV SD, mata pelajaran yang diambil yaitu tentang materi jenis-jenis pekerjaan dan pendekatan penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Sedangkan pada penelitian ini fokus pada motivasi belajar sebagai variabel  $Y$ , objek penelitiannya yaitu kelas 1 MI Safinatul Huda Jepara, mata pelajaran yang diambil yaitu PPKn dan pendekatan penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir bertujuan untuk menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti.<sup>38</sup> Kerangka berpikir dalam penelitian ini menjelaskan terkait gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan. Adapun objek permasalahan pada penelitian ini yaitu mengenai motivasi belajar peserta didik yang rendah. Rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam penelitian ini terjadi karena lingkungan belajar yang

---

<sup>37</sup> Tiara Ayu Rahma Illahi, Wahyu Sukartiningsih, Waspodo Tjipto Subroto, "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis", Jurnal Review Pendidikan Dasar: Vol 4, No 3, 2018 Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian, 7.

[https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=pengembangan+multimedia+interaktif+pada+pembelajaran+materi+jenis-jenis-pekerjaan&btnG=#d=gs\\_qabs&u=%23p%3DxQDtr5PncTII](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengembangan+multimedia+interaktif+pada+pembelajaran+materi+jenis-jenis-pekerjaan&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DxQDtr5PncTII)

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 91.



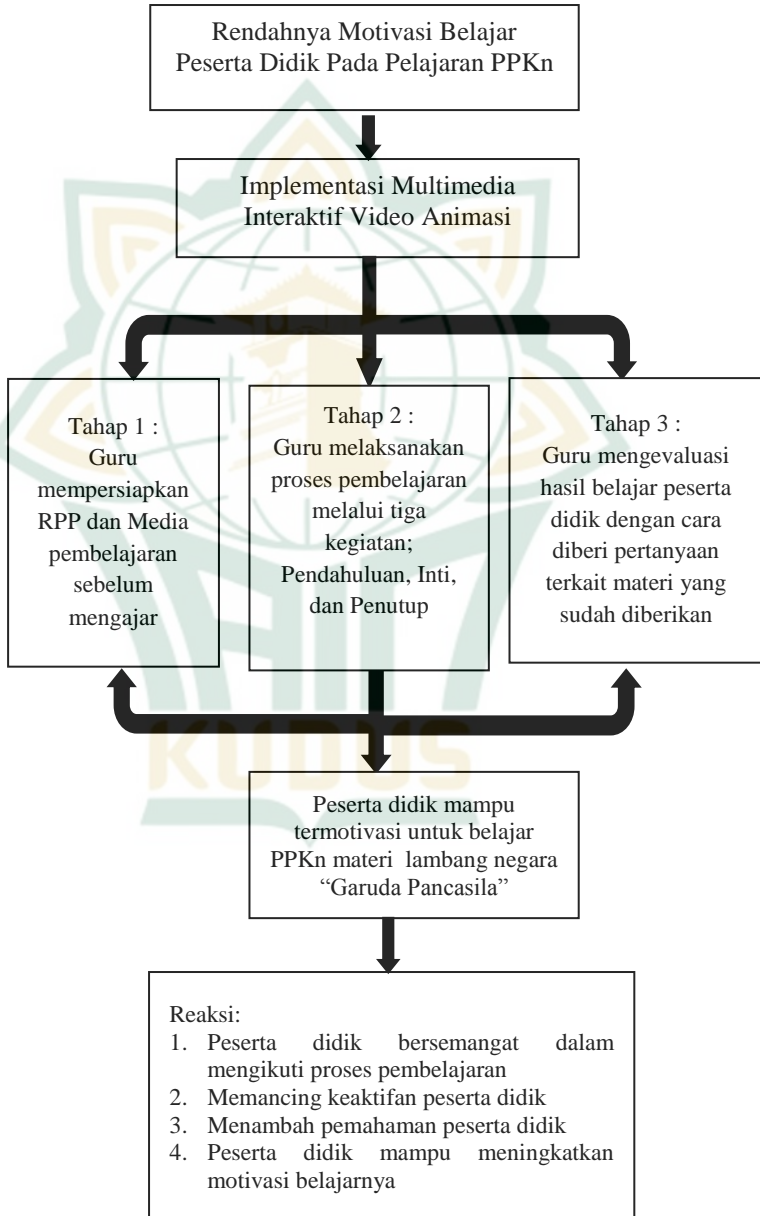
tidak kondusif dan kurang menarik, sehingga guru harus mampu menciptakan kondisi belajar yang lebih baik lagi.

Hal yang dapat dilakukan agar terciptanya kondisi belajar yang baik ialah dengan memenuhi komponen dalam sistem pembelajaran. Salah satu komponen sistem pembelajaran adalah media. Media dapat digunakan sebagai alat untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan harus sesuai dengan isi pokok bahasan yang akan diajarkan. Selain itu, dalam pemilihan dan penerapannya guru harus mampu menguasai media pembelajaran tersebut. Seperti halnya dalam pembelajaran PPKn, tidak sedikit diantara peserta didik kelas 1 yang belum bisa memahami lambang negara dikarenakan motivasi belajarnya rendah. Padahal salah satu ruang lingkup yang ada pada pembelajaran PPKn kelas 1 di MI Safinatu Huda yaitu peserta didik dituntut untuk mampu memahami gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”. Oleh karena itu, guru menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif video animasi untuk mewujudkan tujuan pembelajaran tersebut.

Proses penggunaan multimedia interaktif video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar pada penelitian ini yaitu peserta didik akan dibimbing untuk belajar dalam kegiatan memahami lambang negara melalui beberapa tahapan dalam proses pembelajaran, tahapan tersebut meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan RPP dan media pembelajaran sebelum mengajar. Tahap selanjutnya ialah guru melaksanakan proses pembelajaran dengan melalui tiga kegiatan yakni kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada tahap terakhir guru melakukan evaluasi dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik yang dapat menguji daya ingatnya setelah mereka diberikan materi dengan menggunakan multimedia tersebut. Adapun proses penggunaan multimedia video animasi dapat dilakukan dengan cara guru memperlihatkan video animasi yang berisi bentuk dari lambang negara satu persatu disertai penjelasannya. Dengan demikian guru dapat merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk tertarik dan fokus pada

materi pelajaran. Berdasarkan penjabaran tersebut, maka dapat dibuat kerangka berpikir sebagai berikut:

**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**



**D. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana implementasi multimedia interaktif video animasi dalam proses peningkatan motivasi belajar pada diri peserta didik kelas 1 B MI Safinatul Huda Jepara?
2. Apa saja dampak yang timbul setelah diterapkannya multimedia interaktif video animasi dalam proses pembelajaran dan peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas 1 B MI Safinatul Huda Jepara?

