

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1. Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Teori Belajar

Menurut Skinner dalam buku yang bertajuk “Belajar dan Pembelajaran” menjelaskan bahwa pengertian belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlaku secara progresif (Djamaluddin & Wardana, 2019). Belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses tingkah laku yang timbul akibat proses kematangan fisik, lelah, dan jenuh tidak dapat dipandang sebagai proses belajar (Syah, 2003).

Belajar merupakan perubahan perilaku dan pengetahuan yang relatif lama dari hasil praktek maupun pengalaman. Ada beberapa poin kunci untuk membahas hal tersebut dikutip dari Kusmintardjo & Mantja (2011) Pertama, belajar menghasilkan perubahan, Kedua, perubahan dalam pengetahuan atau perilaku terjadi dalam waktu yang relatif permanen atau cukup lama, Ketiga, belajar merupakan hasil dari praktek atau melalui pengalaman melihat orang lain. Dengan demikian, dalam tingkah laku belajar terdapat jalinan yang erat antara reaksi-reaksi *behavioral* dengan stimulusnya. Guru yang menganut pandangan ini berpendapat bahwa tingkah laku siswa merupakan reaksi terhadap lingkungan dan tingkah laku adalah hasil belajar.

Teori merupakan seperangkat preposisi yang didalamnya memuat tentang ide, konsep, prosedur dan prinsip yang terdiri dari satu atau lebih variabel yang saling berhubungan satu sama lainnya dan dapat dipelajari, dianalisis dan diuji serta dibuktikan kebenarannya (Jelita, Ramadhan, Pratama, Yusri, & Yarni, 2023).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan teori belajar adalah suatu teori yang memiliki berbagai metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa, untuk menghasilkan perubahan baik perilaku, pengetahuan, maupun keterampilan.

2.1.1.1 Teori-teori Belajar

1. Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret. Perubahan tersebut terjadi melalui rangsangan atau stimulus yang menghasilkan hubungan perilaku reaktif atau respon. Stimulus tersebut berupa lingkungan belajar anak baik internal maupun eksternal yang menjadi penyebab belajar, sedangkan respon merupakan akibat berupa reaksi fisik terhadap rangsangan/stimulus tersebut. Jadi, teori belajar behaviorisme merupakan penguatan ikatan, hubungan, sifat dan hasil stimulus-respon (Jelita, Ramadhan, Pratama, Yusri, & Yarni, 2023).

Sesuai dengan Abidin (2022) teori belajar behaviorisme memiliki konsep dasar bahwa belajar merupakan interaksi antara rangsangan (stimulus) dan tanggapan (respon). Stimulus adalah rangsangan atau dorongan

yang digunakan oleh guru untuk membentuk tingkah laku, sedangkan respon adalah tanggapan atau kemampuan, pikiran, perasaan, ataupun reaksi terhadap rangsangan yang diterima oleh panca indra.

Hardianto (2012) Teori *behaviorisme* menjadi pijakan bagi hadirnya model-model pembelajaran seperti *mastery learning*, belajar terprogram, pembelajaran individual, pembelajaran berbantuan komputer, pendekatan sistem dalam pembelajaran dan lain sebagainya. Termasuk dalam hal ini pengaruh teori belajar *behaviorisme* dalam penggunaan media pembelajaran. Multimedia pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang sangat terprogram dan individual. Karena itulah desain pembelajaran menjadi sangat penting sebagai bagian dari upaya pengkondisian belajar. Begitu juga sajian materi, pemberian rangkuman, soal dan balikan juga merupakan bagian dari upaya memberikan stimulus, mengkondisikan, mengetahui respons dalam pembelajaran. Apa saja yang diberikan guru merupakan stimulus, dan apa saja yang dihasilkan peserta didik merupakan respon. Saudarti (2019) menyatakan stimulus dan respon yang digunakan dalam pembelajaran guna untuk memunculkan minat belajar siswa dengan menggunakan stimulus media pembelajaran tambahan berupa E-learning mendapatkan respon yang positif dari siswa.

2. **Teori Belajar Kognitif**

Istilah *Kognitiv* berasal dari kata *cognition*, yang berarti *knowing* atau mengetahui, yang dalam arti luas berarti perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan (Setiono, 2019). Secara sederhana, dapat dipahami bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk berfikir lebih

kompleks, serta kemampuan penalaran dan pemecahan masalah. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu ranah psikologis manusia meliputi perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pengolahan informasi, pemecahan masalah dan keyakinan.

Tahap-tahap Perkembangan Kognitif Seorang pakar terkemuka dalam disiplin psikologi kognitif dan psikologi anak, *Jean Piaget* mengklasifikasikan perkembangan kognitif anak menjadi 4 tahap, antara lain:

- a. Tahap *Sensory Motorik* (berkisar antara usia sejak lahir sampai 2 tahun) Gambarannya, bayi bergerak dari pergerakan refleks instinktif pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis.
- b. Tahap *Pre-Operational* (berkisar antara 2-7 tahun) Gambarannya, anak mulai mempresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. (kata dan gambar menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis).
- c. Tahap *Concrete Operarational* (berkisar antara 7-11 tahun) Gambarannya, anak dapat berpikir secara logis mengenai hal yang konkret dan mengklasifikasikan benda kedalam bentuk yang berbeda.
- d. Tahap *Formal Operational* (berkisar antara 11-15 tahun) Gambarannya, remaja berfikir dengan cara yang lebih abstrak, logis, dan idealistis (Ekawati, 2019).

3. **Teori Belajar *Konstruktivisme***

Konstruktivisme adalah teori tentang bagaimana pelajar membangun pengetahuan dari pengalaman, yang unik untuk setiap individu. *Konstruktivisme* menurut *Piaget* adalah sistem penjelasan tentang bagaimana siswa sebagai

individu beradaptasi dan memperbaiki pengetahuan. Konstruktivisme merupakan pergeseran paradigma dari *behaviourisme* ke teori kognitif. *Epistemologi behaviourist* berfokus pada kecerdasan, domain tujuan, tingkat pengetahuan, dan penguatan. Sementara *epistemologi konstruktivis* mengasumsikan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan interaksi dengan lingkungan mereka (Sugrah, 2019).

Teori belajar *konstruktivisme* adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitasi orang lain, sehingga teori ini memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan, atau teknologi dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri (Kristanto, 2016).

2. Teori *Humanisme*

Teori humanisme mementingkan proses pembelajaran daripada hasil belajar itu sendiri, teori ini juga beranggapan bahwa semua teori belajar baik asal tujuannya untuk memanusiakan manusia bahwa dalam teori ini siswa dapat menggali kemampuan mereka sendiri untuk diterapkan dalam lingkungannya.

Karakteristik teori belajar *humanisme* erat kaitannya dengan eksistensialisme, di mana cirinya adalah sebagai berikut:

- a. keberadaan manusia terdapat dua macam diantaranya ada dalam diri dan berada untuk diri.

- b. Kebebasan, dalam hal ini kebebasan memilih yang akan dipelajari, kebebasan mengembangkan potensi, dan kebebasan menciptakan sesuatu yang baru.
- c. kesadaran, kesadaran membuat manusia mampu membayangkan kemungkinan yang akan terjadi dan apa yang bisa ia lakukan (Solichin, 2018)

Dalam penjelasan diatas artinya dengan penggunaan media pembelajaran seperti multimedia berbasis *google sites* dapat dijadikan rangsangan (stimulus) atau sesuatu yang diberikan guru pada siswa pada saat mengajar, kemudian dengan adanya bantuan media tersebut siswa akan memberikan tanggapan (respon) dengan memiliki minat belajar dan hasil belajar yang meningkat. *Feedback* pada pembelajaran dengan multimedia cenderung diberikan sebagai penguatan dalam setiap soal, hal ini serupa dengan program pembelajaran yang pernah dikembangkan Skinner. Dalam artian teori belajar behavioristik menjadi teori yang cocok dan berhubungan dengan pembelajaran menggunakan multimedia.

2.1.2 Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)

Multimedia adalah salah satu contoh media pendidikan yang digunakan untuk menyajikan informasi. Istilah "multi" dan "medium" mengacu pada multimedia. Multi merujuk pada lebih dari satu, sedangkan medium adalah sarana untuk menyebarkan informasi kepada penerima informasi (Subari, 2023). Oleh karena itu, multimedia dapat didefinisikan sebagai jenis media yang

menggabungkan beberapa sumber berita dalam satu wadah untuk memberikan informasi kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

Beberapa definisi multimedia dari para ahli antara lain Budiman yang disampaikan Septian, Fatman, & Nur, (2021) Multimedia mengacu pada penggunaan komputer untuk memadukan berbagai jenis konten seperti teks, gambar, grafik, animasi, audio, dan video dengan menggunakan perangkat keras seperti pintasan keyboard dan koneksi jaringan. Hal ini memungkinkan pengguna untuk terlibat, berkolaborasi, dan berkomunikasi.

Pendapat lainnya Deliany, Hidayat, & Nurhayati, (2019) menyatakan bahwa multimedia adalah kumpulan dari beberapa media yang disusun dalam kesatuan pembelajaran, seperti gambar, teks, audio, dan simulasi. Media-media ini digunakan dalam pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep dan materi yang abstrak, yang pada akhirnya membuat mereka menjadi lebih kritis. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Satria & Egok (2020) bahwa multimedia merupakan jenis teknologi yang menggabungkan beberapa jenis media, seperti teks, grafik, gambar, video, dan lain sebagainya.

Dari berbagai penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah sebuah teknologi yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, dan gambar yang tersimpan dalam file digital untuk menciptakan bentuk komunikasi yang modern.

2.1.2.1 Pengertian multimedia pembelajaran interaktif

Penjelasan dari rahmat (2015) kata multimedia didefinisikan sebagai belajar dan mengajar berbantuan komputer atau penyampaian berbantuan

komputer yang menggabungkan teks, grafik, audio, video, dan elemen-elemen interaktif. Interaktif mengacu pada kemampuan untuk memonitor atau menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan atau preferensi pengguna. Sebagai alat bantu pengajaran, media ini merupakan salah satu dari sedikit pilihan yang tersedia dalam teknologi pendidikan. Karena itu, media yang dimaksud sangat penting untuk digunakan sebagai alat pengajaran.

Dalam penelitian berjudul “Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada masa pandemi covid-19” yang dilakukan Manurung (2020) menjelaskan bahwa multimedia terbagi menjadi dua kategori yaitu multimedia interaktif dan multimedia linier. Multimedia linier adalah jenis multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna.. Jenis multimedia ini bersifat episodik (berulang), seperti TV dan film. Multimedia interaktif adalah jenis multimedia yang dilengkapi dengan elemen yang dapat dikontrol yang dapat digunakan pengguna untuk memilih apa yang ingin mereka lihat pada langkah proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pendidikan berbasis web, dan sebagainya.

Multimedia interaktif adalah suatu jenis multimedia yang dilengkapi dengan elemen-elemen yang dapat dikontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih informasi tertentu yang dibutuhkan untuk langkah selanjutnya dalam proses. Multimedia interaktif adalah sebuah karya seni yang dibuat oleh seseorang untuk memenuhi tujuan memberi informasi kepada pengguna dan memiliki elemen interaktif bagi mereka. Berikut ini adalah karakteristik multimedia interaktif dalam pendidikan :

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual
- b. Bersifat interaktif dalam pengertian memiliki kemampuan untuk menyediakan respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. (Munir, 2013)

Media interaktif ini dirancang untuk melibatkan respon pemakai secara aktif dan memberikan hubungan atau aksi yang dapat memberikan pengalaman belajar langsung. Menurut Seels dan Glasgow dijelaskan oleh Setyowati et al. (2020) media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (peserta didik) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media interaktif memiliki unsur audio visual termasuk animasi dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif.

Media interaktif adalah media yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan media tersebut dengan mempraktikkan keterampilan yang dimiliki dan menerima *feedback* terhadap materi yang disajikan (Wati & Nugraha, 2021). Dimana partisipasi peserta didik akan lebih besar sehingga mampu mempelajari materi mendalam yang sesuai dengan paradigma *konstruktivistik*, mendukung *individualisasi* terhadap gaya belajar setiap peserta didik, fleksibilitas

yang lebih memadai sehingga lebih luwes terhadap kondisi peserta didik, mampu menyimulasikan suatu objek yang tidak bisa dihadirkan di dalam kelas.

Pendapat lainnya dari Abdurrahman et al. (2020) multimedia pembelajaran interaktif adalah salah satu media yang bisa dijadikan solusi dalam memecahkan masalah tersebut. Multimedia adalah media pembelajaran yang terbangun dari kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.

Berdasarkan pendapat diatas multimedia pembelajaran interaktif adalah alat bantu yang didesain dengan pemanfaatan komputer menggunakan berbagai elemen seperti suara (audio), gambar (visual) dan teks untuk menyalurkan atau menyampaikan suatu pesan yang dapat melibatkan pengguna secara keseluruhan baik dalam menerima atau memberikan *feedback* yang dikendalikan dengan sistem yang sudah dirancang khusus dan memberikan respon peserta didik yang aktif.

2.1.2.2 Manfaat multimedia pembelajaran interaktif

Pendapat Rahmasari et al. (2023) menyatakan bahwa Pembelajaran multimedia interaktif memungkinkan untuk membayangkan atau memvisualisasikan peristiwa yang sulit dan jarang diketahui. Dengan bantuan pembelajaran online visual, rancangan yang sulit dijelaskan atau amat abstrak makin ringan dipahami siswa dan siswa bisa memahaminya tanpa menghabiskan banyak durasi untuk mengulanginya. Karena pembelajaran tersebut tidak hanya

menghasilkan nilai akhir yang bagus, siswa juga dapat memahami dan mengaplikasikan teori dalam realitas dunia industri.

Selanjutnya manfaat multimedia secara umum yang dikemukakan Daryanto oleh Wulandari, Primasatya, & Zaman (2021) dapat diperoleh

- a. Proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif.
- b. Jumlah waktu belajar dapat dikurangi.
- c. Proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta dapat meningkatkan belajar siswa..

Sejalan dengan pendapat Indrawan et al. (2020) manfaat penggunaan multimedia interaktif , yaitu:

- a. Penggunaan berbagai macam media dalam satu wadah untuk menyajikan informasi
- b. Kemampuan untuk mengakses informasi yang kekinian
- c. Bersifat multisensorik karena banyak merangsang panca indera sehingga dapat mengarahkan perhatian dengan baik
- d. Menarik perhatian dan minat, karena menggabungkan antara penglihatan, audio, dan gerakan. Dengan begitu siswa akan lebih mudah mengingat pembelajaran yang dipelajari.
- e. Media dengan penyampaian pesan yang lengkap seperti terdapat teks, suara, gambar, video, dan animasi.
- f. Bersifat interaktif menciptakan hubungan dua arah di antara pengguna. Yang memungkinkan pengguna dapat membuat, memanipulasi, dan mengakses informasi.

Berdasarkan beberapa penjelasan tentang berbagai manfaat multimedia pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Serta multimedia dapat menjadi sarana atau sumber informasi yang baik untuk penyampaian materi bagi siswa.

2.1.3 *Google sites*

Google Sites merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media penunjang pembelajaran berbasis web. Hal ini senada dengan yang dipaparkan oleh Mukti et al. (2020) *Google sites* merupakan konten multimedia interaktif yang terdiri berbagai jenis data dan informasi dalam sebuah tempat, misalnya ada video, presentasi, lampiran, bacaan, suara, bagan, animasi, dan lain sebagainya. Yang dapat pengguna bagikan ke mana saja sesuai kebutuhan.

Hal yang sama juga disampaikan dalam penelitian Mardin & Nane (2020) bahwa *google sites* merupakan aplikasi pengelola pembelajaran berbasis web yang bisa digunakan untuk menampilkan video, teks hingga link tentang tema materi yang akan dipelajari oleh siswa.

Menggunakan *google sites* akan membantu guru dan siswa dalam pembelajaran menjadi lebih efektif dan aktif. Sependapat dengan penelitian yang dilakukan Devya, Siswono, & Wiryanto (2022) bahwa pembelajaran dengan *google sites* dapat menjadi solusi guru dalam mengatasi keterbatasan media saat melaksanakan pembelajaran, sehingga siswa menjadi lebih mudah memahami materi dengan fokus dan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Dari penjelasan diatas disimpulkan bahwa *google sites* dapat menjadi salah satu inovasi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, karena dengan *google sites* sudah mencakup berbagai informasi dapat ditampilkan di dalamnya seperti teks, video, audio, animasi, hingga link mengenai materi pembelajaran yang akan dipelajari siswa.

2.1.3.1 Fitur-fitur *google sites*

Devya, Siswono, & Wiryanto (2021) mengatakan bahwa media web dinyatakan sangat layak dengan berbagai fitur diantaranya, beranda, profil, sekolah, cara penggunaan, kelas online, forum diskusi online, dan latihan soal beserta jawabannya. Sedangkan pada penelitian terdahulu dari Habibullah, Sutrisno, & Pulviana (2022) media pembelajaran *google sites* berbasis web menggunakan berbagai fitur, diantaranya :

- a. Petunjuk penggunaan
- b. Presensi siswa
- c. Materi
- d. LKPD
- e. *Quiz* dalam bentuk game
- f. Kesimpulan
- g. Angket

Adapun media pembelajaran dikemas dalam bentuk text, gambar, dan video. Serta terdapat kegiatan percobaan dalam fitur LKPD atau game dalam fitur *quiz*. Danin & Kamaludin (2023) mengatakan setiap komponen

dalam *google sites* dikembangkan dengan warna, animasi/gambar, bahasa yang mudah dipahami, dan materi pembelajaran dilengkapi dengan video.

Dalam penjelasan dari penelitian terdahulu diatas dapat disimpulkan, bahwa berbagai fitur dalam *google sites* mencakup banyak unsur yang dapat dibuat untuk memudahkan pembelajaran. Guru dapat membuat fitur *google sites* berupa :

- a. Cara penggunaan, berisi mengenai petunjuk-petunjuk fitur yang ada di dalam *google sites*, baik petunjuk saat membuka di *desktop* maupun membuka *link* menggunakan *handphone*. Bertujuan agar memudahkan pengguna saat mengakses informasi yang diterima.
- b. Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran, dalam fitur ini pengguna akan mendapatkan informasi mengenai kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.
- c. Materi, berisi berbagai materi pembelajaran yang akan dipelajari, selain teks materi pembelajaran pengguna juga akan mendapatkan link video pembelajaran.
- d. Evaluasi, setelah pengguna mendapatkan berbagai informasi dan pembelajaran yang telah diperoleh, siswa dapat mengisi soal-soal evaluasi yang berbentuk quiz game mengenai materi yang telah dipelajari.
- e. Profil, berisi tentang penulis link *google sites*

2.1.3.2 Manfaat Google Sites

Website dapat memberikan peningkatan pelayanan dan kualitas belajar, dapat diakses kapan saja dan dimana saja melalui jaringan internet menggunakan

komputer, laptop maupun telepon seluler (Hendrawati, Ismanto, & Iriani, 2021).

Ada berbagai manfaat *website* yang dapat diambil pada sekolah dasar terutama dalam proses pembelajaran yaitu :

- a. Menyediakan informasi cepat dan tepat
- b. Membantu siswa dalam belajar mandiri
- c. Fitur yang lengkap, jelas, menumbuhkan minat belajar siswa
- d. Sarana belajar yang mudah diakses
- e. Meningkatkan kemampuan dalam mengolah teknologi informasi.

Sejalan dengan pendapat Adzkiya & Suryaman (2021) Manfaat *website* untuk pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Dengan adanya *website* dapat membantu siswa belajar secara mandiri. Tentunya juga hemat biaya. Sedangkan menurut Hasnaa & Sahronih (2022) keuntungan dari *google sites* ini cepat dan mudah disajikan, bebas biaya, waktunya fleksibel. Siswa dapat menyisipkan berbagai fitur seperti link *youtube* dan menyimpan berbagai file. Dengan begitu pembelajaran akan lebih menarik, sederhana, relevan sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Pendapat lainnya juga dari Pubian & Herpratiwi (2022) manfaat yang paling besar dari penggunaan *google sites* yaitu, siswa tidak lagi menggunakan banyak buku untuk belajar, cukup menerima materi yang sudah dibuat oleh guru dengan materi yang jelas.

Dapat disimpulkan keuntungan dari *google sites* ini adalah mudah dibuat, gratis, dan juga waktunya fleksibel. Siswa dapat mengakses melalui *google* dan mendapatkan informasi pembelajaran dengan mudah dan cepat, di dalam *google*

sites ini dapat menyimpan berbagai jalinan file ataupun mencantumkan link-link misalnya saja link, *youtube*, *google form*, simulasi, serta lainnya. Dan juga banyak berbagai fitur yang dapat digunakan untuk memperoleh informasi pembelajaran. Banyak manfaat lainnya dari *google sites* selain lebih menyenangkan, *google sites* membantu siswa belajar mandiri dirumah.

2.1.3.3 Penggunaan *Google Sites Online*

1. Siswa harus memiliki kuota internet agar dapat mengakses link *google sites*
2. Siswa aktif terlibat dalam penggunaan media *google sites*
3. Siswa dapat mengakses link *google sites* kapan saja, dimana saja karena waktunya fleksibel
4. Siswa dapat memilih pilihan fitur-fitur yang sudah tersedia sesuai kebutuhan
5. Siswa dapat menonton video, membaca materi, maupun mencoba quiz ataupun game yang tersedia di dalam *google sites*

2.1.3.4 Penggunaan *Google Sites Offline*

1. Saat *offline* siswa tidak dapat mengakses link *google sites* tetapi siswa dapat *screenshot* materi-materi yang ada untuk dibaca saat *offline*
2. Selain *screenshot* materi siswa juga dapat mendownload video pembelajaran yang tersedia untuk ditonton mode *offline*

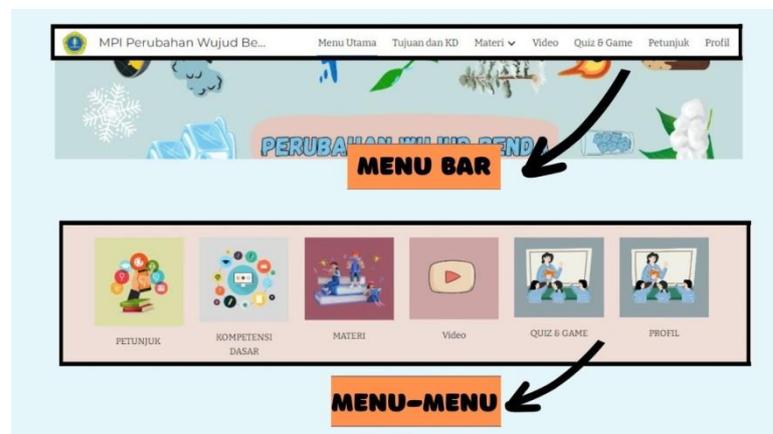
3. Alternatif lainnya siswa dapat mengakses link *google sites* menggunakan handphone ataupun laptop dan alat teknologi lainnya yang memiliki internet

2.1.3.5 Cara Penggunaan *Google Sites*

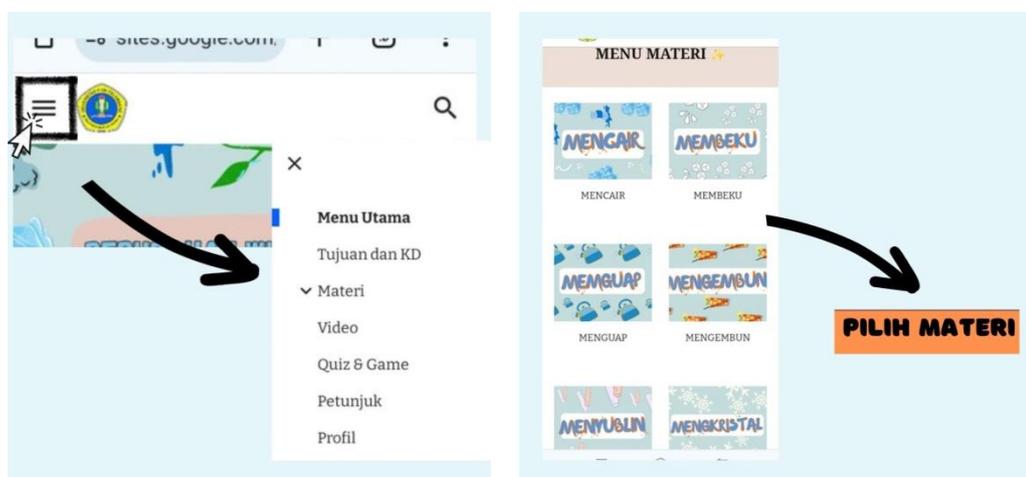
1. Klik Link google sites

<https://sites.google.com/view/mpiperubahanwujudbendasuciapri/petunjuk>

Menu Bar Pada Tampilan Layar Laptop/PC



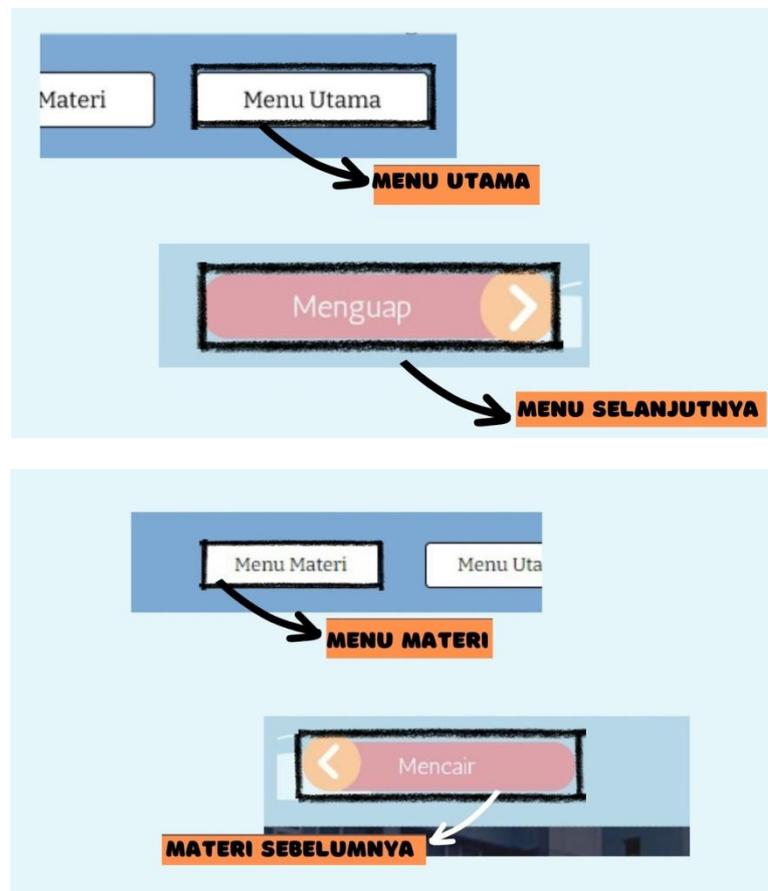
Menu Bar Pada Tampilan Layar Handphone



Gambar 2.1 Petunjuk penggunaan *Google Sites*

Berisi menu-menu yang terdapat pada media, dan bisa melihat menu yang akan dituju. Terdapat pilihan menu yang dapat diklik yaitu ada menu tujuan dan KD, menu materi, menu video, menu quiz dan game, menu petunjuk, dan menu profil.

2. Menu utama merupakan tombol untuk kembali lagi ke halaman menu bar. Ketika berada di halaman menu materi maka terdapat tombol menuju ke materi selanjutnya begitupun sebaliknya.



Gambar 2.2 Petunjuk penggunaan *Google Sites*

2.1.4 Minat belajar

Asmayani, Nasrah, & Magfirah (2023) mendefinisikan minat belajar merupakan kecenderungan hati dan jiwa seseorang terhadap sesuatu yang disukai dan dipelajari, diperhatikan dengan perasaan yang senang. Sependapat dengan Yunitasari & Hanifah (2020) bahwa minat belajar merupakan faktor pendorong untuk siswa dalam belajar yang didasari atas ketertarikan atau juga rasa senang keinginan siswa itu untuk belajar. Minat tidak hanya didasarkan pada kegiatan yang disukai atau ketertarikan seseorang, melainkan minat juga didasarkan pada kesadaran seseorang terhadap suatu objek. Hal tersebut dijelaskan oleh Arikunto (2013) Minat adalah kesadaran seseorang terhadap suatu objek, suatu masalah atau situasi yang berkaitan dengan dirinya.

Selain itu Yunitasari & Hanifah (2020) juga menjelaskan bahwa minat merupakan faktor utama yang membantu siswa mencapai tujuan belajarnya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa secara signifikan dipengaruhi oleh minat mereka terhadap pelajaran, karena siswa yang termotivasi akan berusaha untuk memahami dan menguasai materi. Berdasarkan kesenangan, minat, dan keinginan untuk belajar, minat belajar siswa berfungsi sebagai faktor pendukung.

Saat seseorang tertarik pada sesuatu maka akan memberikan perhatian yang penuh, selain itu siswa akan termotivasi untuk belajar dengan sepenuh hati dari awal hingga pembelajaran berakhir untuk mendapatkan hasil belajar yang meningkat, dan disitulah hasil dari minatnya (Agustin, Nurmalina, & Noviardila, 2021)

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah ketertarikan, dan juga menjadi faktor pendorong keinginan belajar siswa terhadap suatu pembelajaran yang diikuti dengan perasaan senang dan kemudian akan berdampak dengan hasil belajar yang didapatkan.

2.1.4.1 Faktor yang mempengaruhi minat belajar

Penelitian yang dilakukan Putri et al. (2022) menjabarkan faktor-faktor minat belajar siswa yaitu. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang ini bersumber dari guru, orang tua, dan lingkungan pertemanan. Yang kedua ada faktor internal yang berasal dari diri sendiri, misalnya keaktifan dalam belajar karena ketertarikan yang berasal dari dirinya untuk belajar.

Ada dua faktor yang mempengaruhi minat seseorang menurut Hadinoto (2012) sebagai berikut:

- a. Faktor dari dalam (internal), yaitu faktor yang berasal dari diri seseorang (sifat bawaan dari diri individu) seperti ketertarikan, perhatian, semangat, motivasi, aktivitas, dan lainnya.
- b. Faktor dari luar (eksternal), yaitu sesuatu kegiatan yang dilakukan atas dorongan dari luar, antara lain yaitu faktor yang berasal dari keluarga, sekolah, dan masyarakat atau lingkungan.

Penjelasan dari Fuad & Zuraini (2016) faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar diantaranya adalah :

- a. Faktor Internal (dalam diri siswa), yang terdiri dari aspek jasmani (fisiologi) dengan keadaan yang baik dan sehat maka akan tumbuhnya minat belajar

siswa, yang kedua ada aspek kejiwaan (psikologis) merupakan seseorang yang melakukan suatu kegiatan atau aktivitas yang menimbulkan rasa senang atau ketertarikan, perhatian, semangat, aktivitas dan lainnya, maka akan memberikan perhatian yang lebih terhadap kegiatan tersebut.

- b. Faktor Eksternal (luar diri siswa), yang meliputi peranan guru, cara guru memberikan materi, metode guru dalam mengajar, media pembelajaran, suasana saat mengajar, perhatian guru saat pembelajaran, komunikasi dengan siswa, sarana prasarana, keluarga, dan lingkungan.

Dari penjelasan berbagai faktor-faktor yang mempengaruhi minat di atas dapat disimpulkan bahwa yang mempengaruhi minat belajar siswa tersebut dapat menurun dari berbagai fakto-faktor yang ada dalam diri siswa dan dari luar diri siswa. Seperti dalam diri siswa faktor yang mempengaruhi rendahnya minat belajar siswa dapat terjadi karena kurang ketertarikan siswa dalam pembelajaran tersebut. Dan faktor dari luar diri siswa yaitu peranan guru dalam pembelajaran seperti media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar hingga menarik minat belajar siswa.

2.1.4.2 Indikator Minat belajar

Minat belajar juga mempunyai indikator-indikator di dalamnya yaitu adanya perasaan tertarik dan juga senang untuk belajar, adanya partisipasi yang aktif, adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan daya konsentrasi yang besar, memiliki perasaan positif dan kemauan belajar yang terus meningkat, adanya kenyamanan pada saat belajar, dan dimilikinya kapasitas dalam membuat

keputusan berkaitan dengan proses belajar yang dijalannya Indikator dari minat belajar menurut (Rahmi, Nurmalina, & Fauziddin, 2020) yaitu :

- a. Perasaan Senang, siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari pelajaran tersebut.
- b. Ketertarikan Siswa, berhubungan dengan rasa ketertarikan dalam mengikuti suatu proses pembelajaran
- c. Perhatian Siswa, perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan menyisihkan yang lain. Dengan memiliki minat tersebut, maka siswa akan memperhatikan dengan sendiri.
- d. Keterlibatan Siswa, dengan minat yang ada maka siswa akan dengan sepenuhnya melibatkan dirinya dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut (Friantini & Winata, 2019) bahwa indikator minat belajar adalah

- a. Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran
- b. Adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran,\
- c. Adanya kemauan untuk belajar
- d. Adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran,
- e. Adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar.

Senada dengan pendapat Friantini dan Winata mengenai indikator minat belajar, menurut Slameto, Nurhasanah & Sobandi (2016) 4 indikator minat belajar yaitu :

- a. Ketertarikan untuk belajar Ketertarikan untuk belajar artinya seseorang yang memiliki minat terhadap pembelajaran maka dia akan memiliki rasa ketertarikan.
- b. Perhatian dalam belajar Perhatian merupakan fokus atau aktivitas jiwa seorang terhadap pengamatan, jadi siswa akan mempunyai perhatian dalam belajar jika jiwa dan pikirannya terkonsentrasi dengan apa yang dipelajari.
- c. Motivasi belajar Motivasi merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan perilaku yang terarah demi tercapainya tujuan yang diharapkan dalam situasi belajar.
- d. Pengetahuan Pengetahuan diartikan bahwa jika seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka akan memperoleh pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar memiliki kriteria. Jika memenuhi kriteria maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik. Siswa yang tertarik mengikuti pembelajaran, maka siswa akan aktif dan dapat menimbulkan rasa senang dari diri siswa bahkan akan meningkatkan hasil belajar siswa.

2.1.5 Pembelajaran IPA

IPA merupakan singkatan dari “Ilmu Pengetahuan Alam” dalam bahasa Inggris disebut “*Natural Science*”. Natural berarti alamiah atau berhubungan dengan alam. Science berarti ilmu pengetahuan. Jadi IPA dapat diartikan sebagai ilmu tentang alam atau ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa di

alam. Ilmu pengetahuan alam menurut Rahmadani (2019) adalah ilmu yang mempelajari fenomena alam dan diuraikan dari fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang telah diuji kebenarannya melalui beberapa tahapan dalam prosesnya.

IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan sistematis dan penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. (Octaviary, Romdanih, & Rahmad, 2020)

Sedangkan Yeni, Anggraini, & Meilina (2020) berpendapat bahwa pembelajaran IPA di SD ditujukan untuk memberi kesempatan siswa memupuk rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. Sejalan dengan pendapat Sutrisna & Gusnida (2022) pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA adalah kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip. yang dapat memberi kesempatan siswa dalam membangun rasa ingin tahunya mengenai fenomena alam yang ada di sekitarnya secara ilmiah

2.1.5.1 Perubahan Wujud Benda

Perubahan wujud benda disebabkan oleh lingkungan yang berubah, misalnya suhu lingkungan yang menjadi panas atau dingin. Perubahan wujud

suatu benda yang terjadi antara lain adalah peristiwa membeku, mencair, menguap, mengembun, atau menyublim.

- a. Membeku merupakan perubahan wujud benda cair menjadi benda padat. Perubahan ini terjadi karena suhu di lingkungan menjadi dingin. Benda cair akan membeku jika suhunya di bawah 0°C . Perubahan air menjadi es merupakan salah satu peristiwa yang sering dijumpai sehari-hari.
- b. Mencair merupakan perubahan wujud benda padat menjadi benda cair akibat suhu yang panas. Beberapa peristiwa di sekitarmu mudah kamu temui untuk menunjukkan peristiwa ini. Salah satunya ialah es mencair.
- c. Menguap merupakan perubahan wujud benda cair menjadi benda gas. Peristiwa ini mudah dijumpai ketika ada kegiatan masak-memasak. Pada saat air dipanaskan di atas api kompor, dalam beberapa saat, air akan mendidih. Peristiwa mendidih adalah contoh terjadinya penguapan atau perubahan dari benda cair ke gas dan pada saat yang sama, terjadi pengurangan volume air.
- d. Mengembun adalah peristiwa perubahan wujud gas menjadi cair. Peristiwa ini merupakan kebalikan dari peristiwa menguap. Pada waktu gas mengembun, gas melepaskan kalor karena terjadi penurunan suhu di sekitarnya. Peristiwa sehari-hari yang mudah kamu jumpai antara lain peristiwa pengembunan yang terjadi di pagi hari. Meskipun pada malam sebelumnya tidak terjadi hujan, tetapi pada pagi hari, terdapat tetesan air pada tanaman yang berada di luar. Kamu juga dapat menjumpai beberapa tempat terasa lembab oleh air. Peristiwa mengembun ini terjadi karena uap air dalam

udara menyentuh permukaan seperti permukaan daun atau permukaan yang lainnya.

- e. Menyublim merupakan peristiwa berubahnya wujud zat padat menjadi gas. Peristiwa “lenyapnya” kapur barus yang diletakkan di dalam lemari sering dijadikan contoh peristiwa menyublim.
- f. Mengkristal adalah perubahan wujud gas menjadi padat. Contoh peristiwa ini terjadi pada saat uap iodium yang mengkristal menjadi padatan pada saat didinginkan pada suhu tertentu

2.2 Kajian terdahulu yang relevan

Dalam penelitian ini terdapat 5 kajian yang relevan dan dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini, berikut penelitian-penelitian tersebut

Tabel 2.1 Kajian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian/Tahun/Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
Hasnaa, Sahronih / 2022 / Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Website Google Sites</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. Hal tersebut terbukti dari rata-rata skor <i>pre-test</i> yaitu 66,72 dan skor <i>post-test</i> mencapai skor rata-rata 89,14 untuk pembelajaran IPA, artinya dengan menggunakan media berbasis <i>website google sites</i> dapat menjadi alat bantu pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa.	Persamaan penelitian dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan media berbasis <i>google sites</i> pada pelajaran IPA dan sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif	Perbedaannya terdapat pada desain metode penelitian yang digunakan, variabel dependen, materi pelajaran yang diteliti, jumlah sampel yang digunakan, sekolah yang diteliti, dan waktu penelitian.
Rahmawati, Hidayati/ 2022 / Pengaruh Multimedia Berbasis <i>Website</i> Pada Pembelajaran	Hasil penelitian. Menunjukkan bahwa memiliki nilai efektivitas tinggi penggunaan multimedia	Kesamaan dalam penelitian ini sama-sama menggunakan <i>website</i> berbasis <i>google sites</i> dan	Perbedaannya terdapat pada desain metode yang digunakan, variabel dependen, , mata

Penelitian/Tahun/Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	berbasis <i>website</i> pada pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa kelas V	menggunakan metode kuantitatif.	pelajaran, teknik sampel yang digunakan <i>cluster sampling</i> , jumlah sampel yang digunakan, waktu penelitian, dan sekolah yang diteliti.
Wulandari, Sulistyowati, & Hakim / 2022 / Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis <i>Google Sites</i> Pada Materi Usaha dan Energi Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa	Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai <i>posttest</i> 75.55 lebih besar daripada nilai <i>pretest</i> yaitu sebesar 51,11. Hasil ini membuktikan penggunaan multimedia interaktif berbasis <i>google sites</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa.	Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan <i>google sites</i> , jenis penelitian yang digunakan sama-sama kuantitatif dengan metode eksperimen.	Perbedaannya terdapat pada desain metode yang digunakan, variabel dependen, mata pelajaran yang diteliti, materi pelajaran, tingkat kelas yang diteliti, sampel yang diteliti, sekolah yang diteliti, dan waktu penelitian.
Ramadia, Komariah, & Arifin / 2020 / Pengembangan Multimedia Berbasis <i>Google Sites</i> Pada Materi Kegiatan Ekonomi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa menghasilkan produk multimedia berbasis <i>google sites</i> mendapatkan penilaian dari para ahli skor 100% dengan interpretasi sangat layak. Sedangkan pemahaman siswa setelah menggunakan produk multimedia berbasis <i>google sites</i> diukur dengan tes nilai rata-rata yang didapatkan 82 dengan interpretasi sangat baik. Sehingga multimedia <i>google sites</i> sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV.	Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan multimedia berbasis <i>google sites</i>	Perbedaannya terdapat pada jenis penelitian yaitu R&D, variabel dependen, kelas, mata pelajaran, dan materi yang diteliti, sekolah, dan waktu yang diteliti
Pamungkas / 2020 / Pengaruh <i>E-learning</i> Berbasis Web Terhadap Minat Belajar	Hasil penelitian bahwa ada pengaruh <i>e-learning</i> berbasis web terhadap minat belajar	Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan web,	Perbedaan penelitian ini terletak pada mata pelajaran dan

Penelitian/Tahun/Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
Anak Sekolah Dasar	siswa sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan thitung = 11.14 > ttabel = 2.10 maka H ₀ ditolak dan H _a diterima.	jenis penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen.	variabel terikat yang akan diteliti.

Berdasarkan penelitian diatas terdapat perbedaan dan persamaan penelitian yang akan diteliti, dengan perbedaan dalam penelitian tersebut maka penelitian ini melengkapinya penelitian sebelumnya. Jadi dapat disimpulkan dari kajian terdahulu yang relevan sebelumnya dapat menguatkan peneliti untuk melakukan penelitian berjudul “ Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Sites* Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 14 Palembang”.

2.3 Kerangka berpikir/ Konseptual

Uma Sekaran dalam bukunya *Business Research* (1992) mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir adalah sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan (Sugiyono, 2021)

Kegiatan pembelajaran materi perubahan wujud benda di dalam kelas berhasil jika siswa memiliki hasil belajar yang diharapkan karena adanya minat yang tinggi dari dalam diri siswa, berdasarkan observasi yaitu wawancara dengan guru kelas. bahwa permasalahan yang ditemui di kelas V yaitu rendahnya minat belajar IPA siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yang rendah yaitu 52,78% atau 19 dari 36 siswa yang masih mendapatkan nilai

dibawah KKM (Kriteria ketuntasan minimal), hal tersebut terjadi karena siswa kurang aktif dan kurang antusias dalam pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan kurang tepat atau sering menggunakan metode konvensional.

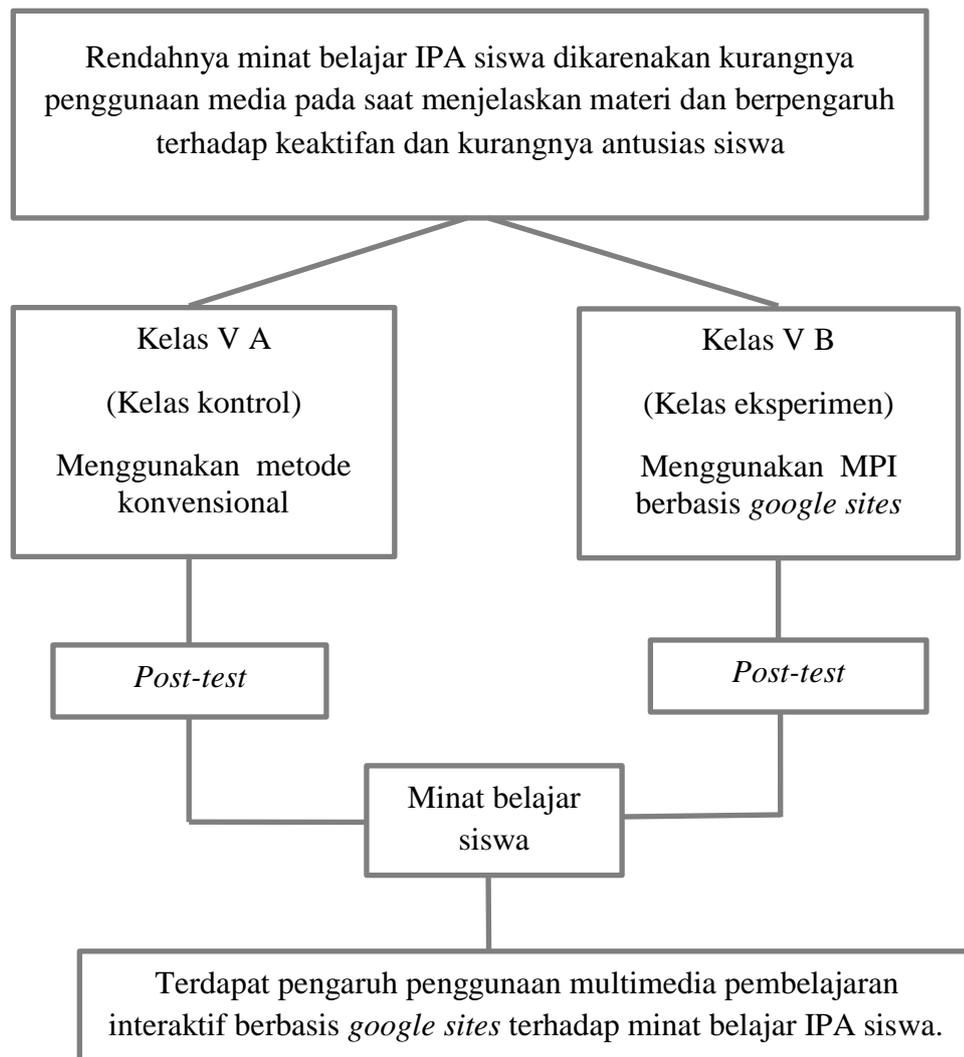
Dalam mengatasi permasalahan tersebut maka salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan pembelajaran yang bisa meningkatkan minat belajar siswa. Terlebih pada saat pembelajaran dimulai, menggunakan bantuan alat pembelajaran menjadi penunjang penting bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar tersebut karena didasari dengan minat siswa. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi seperti internet, siswa dapat belajar melalui multimedia pembelajaran interaktif berbasis *google sites* sebagai salah satu dampak dari kemajuan teknologi di era zaman modern.

Multimedia pembelajaran interaktif berbasis *google sites* dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran karena mudah dibuat, gratis, dan juga waktunya fleksibel. Siswa dapat mengakses melalui *google* dan mendapatkan informasi pembelajaran dengan mudah dan cepat, di dalam *google sites* ini dapat menyimpan berbagai jalinan file ataupun mencantumkan link-link misalnya saja link, *youtube*, *google form*, simulasi, serta lainnya. Dan juga banyak berbagai fitur yang dapat digunakan untuk memperoleh informasi pembelajaran. Banyak manfaat lainnya dari *google sites* selain lebih menyenangkan, *google sites* membantu siswa belajar mandiri dirumah.

Google sites dapat menjadi solusi guru dalam mengatasi keterbatasan media saat melaksanakan pembelajaran, sehingga siswa menjadi lebih mudah memahami materi dengan fokus dan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan

begitu minat belajar siswa terkhusus nya pada materi perubahan wujud benda akan menjadi lebih meningkat karena adanya perasaan senang dari dalam siswa dalam pembelajaran tersebut. Sehingga hasil belajar siswa pun meningkat.

Berdasarkan uraian diatas adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan bagan diatas, dapat dilihat bahwa untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA dapat menggunakan Multimedia

Pembelajaran Interaktif berbasis *Google Sites*. Penelitian ini menggunakan 2 kelas, kelompok kontrol dan eksperimen. Diberikan nya perlakuan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *google sites* di kelas eksperimen. Selanjutnya, akan memberikan *post-test* untuk membandingkan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan nya perlakuan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *google sites*, dari *post-test* tersebut disimpulkan dengan *treatment* menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *google sites* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2.4 Anggapan Dasar

Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah efisiensi penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *google sites* pada mata pelajaran ipa yang dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 14 Palembang.

2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian , dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2021).

Berdasarkan penjelasan maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini antara lain ;

Ha : Ada pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *google sites* terhadap minat belajar IPA siswa SDN 14 Palembang

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *google sites* terhadap minat belajar IPA siswa SDN 14 Palembang