



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI SISWA KELAS X SMA NEGERI 2 KABUPATEN SORONG

Fanti Bleskadit¹, Ratna Prabawati², Ibu Nurul Alia Ulfa³

^{1,2,3,4}Prodi Pendidikan Biologi, Universitas Pendidikan Muahmmadiyah Sorong

E-mail: fantibleskadit052@gmail.com

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan media yang terdiri dari beberapa elemen yaitu teks, gambar, audio, 14 video, dan animasi yang dapat meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari dan memahami materi yang disampaikan. Minat adalah perasaan suka dan tertarik terhadap sesuatu atau suatu kegiatan tanpa mengatakannya. Tujuan dari penelitian ini adalah intik mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong. Jenis penelitian ini, merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Desain penelitian merupakan rancangan bagaimana penelitian dilaksanakan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *one group pretest posttest design*. Penelitian ini akan di laksanakan di kelas Kelas X SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan September 2024 sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X dengan jumlah sampel 30 orang siswa. Uji hipotesis pada penelitian perlu diuji untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Dalam pengujian hipotesis ini peneliti menggunakan uji *independent sample t test* dengan bantuan SPSS *for windows release 20*. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji t, maka hasil uji t, $t_{tabel} = 1.734$ sedangkan $t_{hitung} = 5,242$. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansinya $0,00 < 0,05$. Maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar pada mata pelajaran Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong.

Kata Kunci : Media, Interaktif, Minat Belajar, Biologi

ABSTRACT

Learning media is media that consists of several elements, namely text, images, audio, 14 videos, and animation which can increase students' interest in learning and understanding the material presented. Interest is a feeling of liking and being interested in something or an activity without saying it. The aim of this research is to find out the effect of interactive learning media on interest in learning in Biology subjects for Class X students at SMA Negeri 2 Sorong Regency. This type of research is quantitative research using experimental methods. Research design is the design of how research is carried out. The research design used in this research is one group pretest posttest design. This research will be carried out in the Class X class of SMA Negeri 2 Sorong Regency. This research will be carried out in September 2024. The sample in this research was class X students with a total sample of 30 students. Hypothesis testing in research needs to be tested to prove the truth of the hypothesis that has been previously formulated. In testing this hypothesis the researcher used the independent sample t test with the help of SPSS for Windows release 20. Based on the results of calculations using the t test, the t test results, and the significance value is $0.00 < 0.05$. So H_0 is rejected so it can be concluded that there is an influence of interactive learning media on interest in learning in the Biology subject of Class X Students of SMA Negeri 2 Sorong Regency.



Keywords: *Media, Interactive, Interest in Learning, Biology*

PENDAHULUAN

Media merupakan sesuatu yang membawa informasi dari pemberi informasi kepada penerima informasi. Istilah pembelajaran adalah usaha terstruktur agar peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar (Arriza, n.d.). Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan pendidik dan peserta didik dalam lingkup pendidikan yang memerlukan adanya materi yang diajarkan, tujuan pembelajaran, bahan ajar yang digunakan dan penilaian (Aisyah & Sulaikho, 2021).

Media pembelajaran digunakan pendidik untuk mengontrol suatu perintah dari suatu presentasi, dengan demikian akan terwujud hubungan dua arah antara media pembelajaran dan penggunaannya (Rafianti et al., 2018). Pemahaman konseptual peserta didik, mandiri dalam belajar, dan hasil belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran (Ariyanti et al., 2020). Media pembelajaran dapat membuat pembelajaran Biologi yang lebih nyata dan mudah dipahami. Hal ini selaras dengan (Handayani & Rahayu, 2020) bahwa media pembelajaran dapat menjadi jembatan antara pemikiran peserta didik dengan konsep biologi yang abstrak.

Penggunaan media berfungsi sebagai alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar peserta didik lebih mudah menerimanya, serta dibutuhkan penggunaan media yang sesuai dan menarik peserta didik. Motivasi belajar peserta didik meningkat dengan penggunaan media pembelajaran, dalam pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran juga meningkatkan keinginan dan minat peserta didik (Nuraini et al., 2020).

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran,

perhatian, perasaan, dan kemampuan atau ketrampilan pembelajaran sehingga terciptanya kegiatan pembelajaran yang baik. Pembelajaran dapat dikomunikasikan dengan lebih jelas dan baik apabila menggunakan media pembelajaran (Saragih, 2019). Diharapkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran (Chandra Asmaradhana & Churiyah, 2021). Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis, yaitu media audio, media visual, dan media audio visual (Mahartania et al., 2021). Media pembelajaran merupakan media yang terdiri dari beberapa elemen yaitu teks, gambar, audio, 14 video, dan animasi yang dapat meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari dan memahami materi yang disampaikan (Melianti et al., 2020).

Minat adalah perasaan suka dan tertarik terhadap sesuatu atau suatu kegiatan tanpa mengatakannya (Widayanti et al., 2021). Minat tumbuh dari keinginan dari siswa untuk mengetahui dan memahami suatu hal yang merangsang dan membimbing minat belajar siswa sehingga belajar lebih sungguh-sungguh, sehingga semakin kuat atau dekat hubungannya semakin besar pula minatnya. Rendahnya minat belajar siswa dapat disebabkan oleh adanya faktor eksternal, yakni kebanyakan guru memberi tugas berupa lembar kerja kepada siswa, kurang adanya pemanfaatan media pembelajaran dari guru yang dapat menggugah siswa dan membangkitkan minat siswa, pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki guru masih kurang dalam menggunakan bahan ajar, oleh karena itu menjadikan minat belajar siswa kurang atau menurun (Anggraeni et al., 2021).

Peningkatan minat belajar siswa dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan aktivitas siswa yang menantang dapat



membangkitkan minat belajar, secara bertahap melibatkan siswa dalam belajar yang nantinya membuahkan prestasi belajar yang meningkat. Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan sarana pendukung yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi keberhasilan pembelajaran (Rohman et al., 2020).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menyebabkan semakin banyak perubahan di zaman yang bertambah canggih dan serba cepat (Prianti & Rezania, 2022). Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi memberikan dampak yang besar terhadap pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Dengan perkembangan lebih lanjut ini, guru dapat menggunakan media yang berbeda tergantung pada kebutuhan dan tujuan belajar. Sehingga guru dapat menyajikan konsep pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong siswa untuk menguasainya dengan lebih baik (Oktafiani et al., 2020).

Guru harus memahami bahwa media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dengan memilih lingkungan belajar media interaktif, dimana perekamannya melalui melihat dan mendengar, diharapkan siswa juga dapat mendapatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang baik. Dengan hal ini media interaktif berbasis video meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini didukung dengan penelitian dari (Juniari & Putra, 2021) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif memperoleh kualifikasi yang baik, sehingga dapat membantu siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar Biologi pada siswa.

Pernyataan tersebut didukung dengan penelitian dari (Widayanti et al., 2021), dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata

Pelajaran IPA Kelas V Mi Al-Hikmah Ketami Kota Kediri” yang menunjukkan bahwa penelitian ini membuahkan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif yang di uji coba terhadap 35 siswa, mereka menghasilkan respon sangat baik dan membangunkan minat siswa dalam pembelajaran multimedia interaktif tersebut. Oleh karena itu, penggunaan media dalam belajar yang interaktif memiliki dampak yang signifikan terhadap minat belajar siswa.

Pembelajaran dipandang sebagai suatu system yang lebih sempit dari sistem pendidikan. Sebagai suatu sistem, pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan, yaitu membelajarkan peserta didik dengan melibatkan berbagai komponen yang berperan dan berinteraksi satu sama lain (Pane & DarwisDasopang, 2017). Interaksi antar komponen akan berjalan dengan baik dengan adanya perantara seorang guru sebagai mediator guru harus mampu secara efektif dalam memanfaatkan komponen yang ada dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pemilihan media yang kurang tepat akan berakibat kurang maksimalnya hasil pembelajaran (Naim, 2018). Pemilihan dan penggunaan media haruslah sesuai dengan tujuan, materi, metode, evaluasi dan kemampuan guru serta minat dan kemampuan peserta didik. Proses pembelajaran yang dipersiapkan dengan matang dan dilengkapi dengan media yang baik, tentunya akan menghasilkan hasil belajar yang baik. Peserta didik diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang baik agar tujuan pendidikan dapat tercapai dan menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah berjalan dengan baik.

Hasil observasi awal pada bulan September 2024 di SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong dengan melakukan wawancara kepada guru bidang studi dan peserta didik yang telah mengikuti materi biologi ditemukan bahwa metode



pembelajaran yang sering digunakan berupa ceramah dengan bantuan buku paket dan media konvensional lainnya. Hasil wawancara dengan 5 siswa kelas X didapatkan bahwa dari 5 siswa, 3 orang siswa menjawab kurang minat dengan pelajaran biologi karena banyak teori saja di ajarkan dan 2 siswa lainnya menjawab minat karena mata pelajaran yang disukai. Dari hasil wawancara tersebut terlihat bahwa dalam pembelajaran Biologi, minat siswa masih kurang. Hal ini dapat disebabkan karena metode pembelajaran yang sering digunakan berupa ceramah dengan bantuan buku paket dan media pembelajaran konvensional.

Media pembelajaran biologi berbentuk audio visual merupakan media pembelajaran yang dapat memacu minat belajar siswa, memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar, dan mengakomodasi pembelajar yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran biologi yang disampaikan secara verbal (Arsyad, 2019). Berdasarkan hasil observasi dan latar belakang tersebut, maka penulis mencoba menggunakan metode tersebut untuk penelitian dalam pembelajaran bahasa Indonesia tersebut dengan judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *Ex Post Facto Design* dengan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang lebih fokus pada data- data numerik yang diolah dengan metode statistika. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media Pembelajaran Interaktif. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa. Penelitian ini akan di laksanakan di kelas Kelas X SMA

Negeri 2 Kabupaten Sorong. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan September 2024. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong yang berjumlah 527 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X dengan jumlah sampel 30 orang siswa. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif. Data dianalisis menggunakan validitas instrumen, reliabilitas instrument data akan diolah menggunakan program SPSS, uji normalitas, dan uji homogenitas data.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil data penelitian meliputi data angket pengguna media interaktif dan data angket minat belajar siswa kelas X dengan melakukan menggunakan media pengguna media interaktif berupa video pembelajaran untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran yang digunakan, dapat dilihat dari *mean* (nilai rata-rata) dan *modus* (nilai yang sering muncul) minat belajar dan hasil belajar.



Hasil angket respon siswa terhadap penggunaan Media Interaktif

Untuk menentukan nilai skor angket penggunaan media interaktif adalah dengan memberikan angket penggunaan media interaktif kepada siswa kemudian menjumlahkan skor jawaban angket dari responden sesuai dengan frekuensi jawaban. Agar lebih jelas, maka dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Skor angket respon siswa terhadap penggunaan media interaktif Kelas X

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Jumlah
1.	A. U.	P	71
2.	A. T.	L	69
3.	A. S.	P	73
4.	B. M.H.	P	64
5.	D. H. I.	L	67
6.	F. K. R.	P	69
7.	F. B.	P	72
8.	G. Y. S.	P	68
9.	H. G.	L	68
10.	I M. R. B.	L	71
11.	I.A. N. A.	P	60
12.	I. T.	L	63
13.	J. A. B. I.	L	60
14.	J. P.	P	62
15.	L. N.	L	63
16.	M. M. T.	L	63
17.	M. S.	L	59
18.	M. M. T.	P	60
19.	R. D.	P	64
20.	R. K.	L	62
21.	R. S. T.	P	60
22.	S. G.	P	59
23.	T. T.	L	61
24.	V. S.	L	70
25.	W. R.	L	59
26.	Y. K. A.	L	66
27.	Y. M. N.	P	63
28.	Y. S.	P	62
29.	Y. S. K.	P	67
30.	Y. S.	P	68
Jumlah			1.843
Nilai Rata-Rata Σ Skor			61,77
nilai : N			

Berdasarkan tabel 4.1. nilai skor angket penggunaan media interaktif nilai rata-rata 61,77 dari nilai maksimal yaitu 80. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala likert. Data variabel angket penggunaan

media interaktif sesuai dengan hasil penelitian yaitu skor data tertinggi adalah 80 dan skor data terendah adalah 20. Sedangkan untuk data secara teoritis yaitu skor data tertinggi dari data angket penggunaan media interaktif adalah $4 \times 20 = 80$ dan skor data terendah $1 \times 20 = 20$. Hasil skala angket penggunaan media interaktif dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada siswa. Kondisi awal dilaksanakan pada 04 November 2024 dan diperoleh skor tertinggi sebesar 73, skor terendah 53, serta skor rata-rata sebesar 61,77.

Secara statistics data hasil belajar awal dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 2. Rangkuman Distribusi Frekuensi Minat Belajar Pretest

Statistics			
		Nama	Nama
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean			61.77
Median			57.50
Mode			50 ^a
Sum			1853

a. Multiple modes exist. The smallestvalue is shown

Sumber: SPSS V21.0 statistic for windows

Berdasarkan tabel diatas, hasil *pre test* diperoleh *modus* adalah 50.7 Adapun *mean* kondisi awal adalah 61,77.

Hasil angket Minat Belajar siswa

Untuk menentukan nilai skor angket minat belajar adalah dengan memberikan angket penggunaan media interaktif kepada siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan media interaktif kemudian menjumlahkan skor jawaban angket dari responden sesuai dengan frekuensi jawaban. Agar lebih jelas, maka dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:



Tabel 3. Skor Angket Minat Belajar Biologi Siswa Kelas X (Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif)

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Jumlah
1.	A. U.	P	79
2.	A. T.	L	78
3.	A. S.	P	76
4.	B. M.H.	P	74
5.	D. H. I.	L	73
6.	F. K. R.	P	73
7.	F. B.	P	75
8.	G. Y. S.	P	68
9.	H. G.	L	72
10.	I M. R. B.	L	64
11.	I.A. N. A.	P	60
12.	I. T.	L	70
13.	J. A. B. I.	L	66
14.	J. P.	P	59
15.	L. N.	L	65
16.	M. M. T.	L	73
17.	M. S.	L	63
18.	M. M. T.	P	68
19.	R. D.	P	66
20.	R. K.	L	59
21.	R. S. T.	P	64
22.	S. G.	P	59
23.	T. T.	L	67
24.	V. S.	L	68
25.	W. R.	L	67
26.	Y. K. A.	L	75
27.	Y. M. N.	P	65
28.	Y. S.	P	72
29.	Y. S. K.	P	75
30.	Y. S.	P	71
Jumlah			2064
Nila Rata-Rata $\sum$ Skor Nilai: N			68.8

Sumber: Pengolahan data Hasil angket

Berdasarkan tabel 4.4. nilai angket Minat Belajar Biologi nilai rata-rata 68,8 dari nilai maksimal yaitu 96. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala likert. Data

variabel minat belajar dengan hasil penelitian yaitu skor data tertinggi adalah 96 dan skor data terendah adalah 24. Sedangkan untuk data secara teoritis yaitu skor data tertinggi dari data minat belajar kondisi awal adalah $4 \times 24 = 96$ dan skor data terendah $1 \times 24 = 24$. Minat belajar pada kondisi akhir pada kelas eksperimen dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif. Kondisi akhir dilaksanakan pada 08 November 2024 dan diperoleh skor tertinggi sebesar 86, skor terendah 63, serta skor rata-rata sebesar 73,4.

Secara statistics data hasil belajar awal dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 5. Rangkuman Distribusi Frekuensi Minat Belajar Pretest

Statistics			
		Nama	Nama
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean			73.4
Median			59.00
Mode			60 ^a
Sum			2202
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown			

Sumber: SPSS V21.0 statistic for windows

Berdasarkan tabel diatas, hasil angket minat belajar biologi *posttest* diperoleh *modus* adalah 60. Adapun *mean* kondisi akhir adalah 73,4.

Uji Persyaratan Analisis Data

Uji Validitas Instrumen

Berdasarkan hasil analisis validitas dalam program SPSS 21.0 ditunjukan dengan membandingkan r hasil (hitung) dengan nilai r tabel. Sedangkan nilai r hitung dalam *Corrected Item Total Correlation*. Kemudian uji validitas dengan



menggunakan korelasi *product moment*, dihasilkan nilai *r*-hitung yang merupakan nilai dari *corrected item total correlation* lebih besar dari pada *r* tabel (*r* hitung > *r* tabel), sehingga masing-masing butir pernyataan dalam kuesioner tersebut dinyatakan valid. Dengan menggunakan jumlah responden sebanyak 20 Siswa Kelas, maka nilai *r* tabel dapat diperoleh melalui tabel *r* dengan *df* (*degree of freedom*) = $n - 2$, jadi $df = 30 - 2 = 28$, maka nilai *r* tabel = 0,444. *r* tabel dapat dilihat pada lampiran tabel *r* dengan $\alpha = 5\%$. Butir pernyataan dikatakan valid jika *r* hitung > *r* tabel.

Berikut ini hasil uji validitas dengan menggunakan SPSS 21.0 adalah sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Instrumen

Item	Korelasi Product moment (r)		
	Rhitung	rtabel	Ket
Variabel Minat Belajar			
Item 1	0,634	0,444	Valid
Item 2	0,849	0,444	Valid
Item 3	0,757	0,444	Valid
Item 4	0,510	0,444	Valid
Item 5	0,684	0,444	Valid
Item 6	0,606	0,444	Valid
Item 7	0,455	0,444	Valid
Item 8	0,442	0,444	Valid
Item 9	0,578	0,444	Valid
Item 10	0,934	0,444	Valid
Item 11	0,557	0,444	Valid
Item 12	0,620	0,444	Valid
Item 13	0,537	0,444	Valid
Item 14	0,499	0,444	Valid
Item 15	0,634	0,444	Valid
Item 16	0,849	0,444	Valid
Item 17	0,757	0,444	Valid
Item 18	0,510	0,444	Valid
Item 19	0,484	0,444	Valid
Item 20	0,684	0,444	Valid

Item 21	0,606	0,444	Valid
Item 22	0,455	0,444	Valid
Item 23	0,578	0,444	Valid
Item 24	0,934	0,444	Valid
Item 25	0,510	0,444	Valid

Sumber : (data primer yang diolah, 2024)

Berdasarkan Tabel 4.6. dapat diketahui bahwa hasil perhitungan *r* hitung semua lebih besar dari *r* tabel *product moment* (Pearson) yaitu pada $df = (n-2)$ yaitu: $30 - 2 = 28$, dan $\alpha = 5\%$ sebesar 0,444.

Uji Reliabilitas Instrumen

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas terhadap instrumen soal angket menggunakan SPSS V 21.0 diperoleh hasil *Cronbach's Alpha* untuk instrumen angket sebesar 0,911. Dengan demikian, instrumen soal angket tersebut telah memenuhi syarat reliabel.

Tabel 7. Uji reliabilitas Angket Minat Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.786	25

Sumber: SPSS V21.0 statistic for windows

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas terhadap instrumen soal *post test* menggunakan SPSS V21.0 diperoleh hasil *Cronbach's Alpha* untuk instrumen soal sebesar 0,786. Dengan demikian, instrumen soal *post test* tersebut telah memenuhi syarat reliabel.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan uji normalitas menggunakan rumus *Lilliefors* dengan taraf signifikan 5%. Seluruh proses perhitungan dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS versi 21.0 for windows. Uji normalitas ini dilakukan terhadap skor minat belajar



Kondisi awal dan minat belajar Kondisi akhir, Kriteria yang digunakan adalah jika hasil $p > 0,05$ maka distribusi frekuensi tersebut normal, sebaliknya jika hasil $p < 0,05$ maka distribusi frekuensi tidak

normal. Berikut ini rangkuman hasil uji normalitas data dari hasil belajar siswa.

Tabel 8. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk	
	Statistic	Sig.	Statistic	Sig.
Penggunaan_Media	.259	.200	.916	.200
Minat_Belajar	.293	.200*	.920	.286
*. This is a lower bound of the true significance.				
a. Lilliefors Significance Correction				

Sumber: SPSS V21.0 statistic for windows

Berdasarkan data dari tabel di atas, dapat diperoleh hasil bahwa nilai *Lilliefors* pada penggunaan media interaktif adalah 0,259 dengan *Sig* 0,200 dan nilai *Lilliefors* pada Minat Belajar 0,293 dengan *Sig* 0,286. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa *Asymp Sig (2-tailed)* distribusi data yang

diperoleh lebih besar dari hasil *alpha* 0,05. Dapat disimpulkan bahwa *Asymp Sig (2-tailed)* distribusi data minat belajar pretest dan minat belajar posttest pada masing-masing variabel normal sehingga dapat digunakan untuk uji statistik parametrik.

Uji Hipotesis

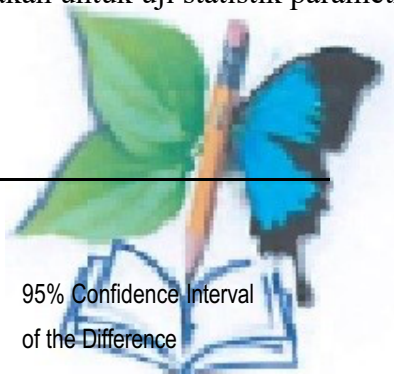
Tabel 4.7. Rangkuman Hasil Uji one sample T-test

One-Sample Test						
				Test Value = 57.9		
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Minat_Belajar	5.242	30	.000	20.433	12.05	28.82

Sumber: Hasil Uji one sample T-test dengan SPSS V21.0 statistic for windows

Pada pengujian hipotesis di atas dengan menggunakan uji-t *one sample test* karena hanya terdapat satu varian dimana data yang diuji yaitu hasil *posttest* berdasarkan hasil perhitungan maka diperoleh t_{hitung} sebesar 5.242 dengan $dk = n-1$ ($30-1=29$) diperoleh t_{tabel} sebesar 1.734. Berdasarkan hasil analisis data

yaitu nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,242 > 1.734$), dengan taraf signifikansi 0,05, yakni ($0,000 < 0,05$) maka hipotesis diterima, berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar pada mata pelajaran Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong”.





Pembahasan

Pada penelitian ini dilakukan pengambilan data melalui angket. Dari skor yang diperoleh diketahui bahwa terdapat selisih persentase pada setiap perlakuan. Peneliti memperoleh data berawal dari penyebaran angket minat belajar kepada siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong, hasil angket penggunaan media interaktif nilai tertinggi mencapai 73. Kemudian penyebaran angket minat belajar setelah penggunaan media interaktif kepada siswa Kelas X SMK Negeri 5 Kota Sorong mencapai nilai tertinggi 86.

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan uji t, maka hasil uji t, $t_{tabel} = 1.734$ sedangkan $t_{hitung} = 5,242$. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansinya $0,00 < 0,05$. Maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar pada mata pelajaran Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong. Hal ini sesuai dengan kelebihan dari media pembelajaran interaktif yaitu Siswa lebih aktif, kreatif terhadap proses belajarnya dan meningkatkan minat.

Dari hasil tersebut, maka dalam pembelajaran biologi dapat menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan interaksi siswa dengan siswa dalam proses pembelajaran yang dapat berakibat pada aktifnya siswa selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan siswa mudah untuk memahami materi pembelajaran Biologi. Ketertarikan ini akan berakibat pada peningkatan minat belajar siswa yang juga ikut meningkat. Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar pada mata pelajaran Biologi Siswa Kelas X SMA

Negeri 2 Kabupaten Sorong.

Penelitian ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitrah Wahyuni (2024), Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bahwa minat belajar siswa menunjukkan nilai Hasil perhitungan menunjukkan nilai $t_{hitung} = 255.57$ dan nilai $t_{tabel} = 0,05 = 1.703$. Berdasarkan criteria pengujian jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan hasil perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $255.57 > 1,703$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh penggunaan media interaktif terhadap minat belajar siswa kelas XI A1 di SMAN 7 Sinjai.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tisa Monita (2019), berdasarkan analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran menjadi hal yang tidak terpisahkan dalam sebuah pembelajaran. Hal itu dikarenakan keberhasilan materi yang berkaitan disampaikan oleh guru turut dipengaruhi oleh media yang digunakan. Terbukti dari penelitian yang kami lakukan dengan menyebarkan kuisioner melalui metode pembelajaran augmented reality, guru dapat membuat media pembelajaran yang menyenangkan interaktif, dan mudah digunakan dan penggunaan media pembelajaran berbasis augmented reality pada mata pelajaran biologi terbukti mampu meningkatkan minat siswa/i untuk belajar biologi yang berakibat kepada hasil belajar yang diharapkan pun dapat tercapai dengan hasil indikator pernyataan positif sebanyak 57% dan pernyataan negatif 43%.

Penelitian Vivian Alfida Puspaningrum (2022), menghasilkan bahwa media pembelajaran interaktif berpotensi mempengaruhi hasil belajar ranah kognitif peserta didik dengan nilai signifikansi $0,046 < 0,05$ dan psikomotorik dengan nilai signifikansi $0,036 < 0,05$



sehingga dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada aspek afektif mendapati nilai sig. $0,799 > 0,05$ sehingga dinyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dapat disimpulkan bahwa media interaktif berpotensi berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif dan psikomotorik, tetapi tidak berpotensi berpengaruh terhadap hasil belajar afektif.

Minat belajar memiliki beberapa faktor yang mendukung dalam peningkatannya. Faktor tersebut dibagi menjadi 3 yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari siswa sendiri, faktor eksternal berasal dari lingkungan sekitar yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran sedangkan faktor pendekatan belajar adalah cara yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dalam proses mempelajari materi tertentu. Salah satu faktor eksternal yaitu kemampuan guru dalam menciptakan proses belajar yang baik. Untuk membentuk proses belajar yang baik diperlukan faktor pendukung yaitu salah satunya media pembelajaran yang tepat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dilakukan penelitian ini pada kelas X SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong, maka dapat disimpulkan bahwa dari perhitungan dengan menggunakan uji t, maka hasil uji t, $t_{tabel} = 1.734$ sedangkan $t_{hitung} = 5,242$. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansinya $0,00 < 0,05$. Maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar pada mata pelajaran Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani,

D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636> (Jurnal ULM)

Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Rajawali Pers.

Chandra Asmaradhana, A., & Churiyah, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Google Scholar: <https://scholar.google.com/scholar?q=Chandra+Asmaradhana+Churiyah+2021>

Handayani, L., & Rahayu, S. (2020). Media pembelajaran biologi untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Google Scholar: <https://scholar.google.com/scholar?q=Handayani+Rahayu+2020+media+biologi>

Juniari, I. G. A. O., & Putra, I. M. (2021). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif model DDD-E pada muatan pelajaran IPA kelas V SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 140–148. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33091> (researchgate.net)

Mahartania, dkk. (2021). Media pembelajaran audio, visual, dan audiovisual dalam pembelajaran. Google Scholar: <https://scholar.google.com/scholar?q=Mahartania+2021+media+pembelajaran>

Melianti, dkk. (2020). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran. Google Scholar:



- <https://scholar.google.com/scholar?q=Melianti+2020+multimedia+interaktif>
- Naim. (2018). Pemilihan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Google Scholar: <https://scholar.google.com/scholar?q=Naim+2018+media+pembelajaran>
- Nuraini, dkk. (2020). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan minat belajar siswa. Google Scholar: <https://scholar.google.com/scholar?q=Nuraini+2020+media+pembelajaran>
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., Alamsyah, T. P., & lainnya. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/29261> (researchgate.net)
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Prianti, N. P. D., & Rezania, V. (2022). Pengaruh media pembelajaran IPS berbasis Powtoon terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Jenggut Krembung Sidoarjo. *Jurnal PGSD*, 15(1), 1–12. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.1.1-12> (researchgate.net)
- Rafianti, dkk. (2018). Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Google Scholar: <https://scholar.google.com/scholar?q=Rafianti+2018+media+pembelajaran>
- Rohman, M. A., Hasanah, F. N., & Untari, R. S. U. (2020). Development of interactive learning videos to increase learning motivation in graphic design lessons in vocational schools. *Proceedings of ICECRS*, 8, 1–7. <https://doi.org/10.21070/icecrs2020485> (Jurnal STKIP PGRI Tulungagung)
- Saragih. (2019). Media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran. Google Scholar: <https://scholar.google.com/scholar?q=Saragih+2019+media+pembelajaran>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Widayanti, D., Mauludah, S., Rahayu, I. P., & Surur, A. M. (2021). Pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V MI Al-Hikmah Ketami Kota Kediri. *Jurnal Pendidikan Islam Tingkat Dasar*, 11(2), 160–168. <https://doi.org/10.15548/jta.v11i2.3224> (E-Journal Undiksha)