

## **Pengaruh Media Pembelajaran IPA Berbasis Micromedia Flash Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SD Pahlawan Nasional**

Mhd Azlan<sup>1</sup>, Putri Mei Lani Ayu Lestari<sup>2</sup>, Indah Pratiwi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara

<sup>1</sup>BerenangBadak@gmail.com, <sup>2</sup>Putrimeilani30mei@gmail.com, <sup>3</sup>indahpratiwi.pgsd@gmail.com

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Micromediaflash pada pembelajaran IPA terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Pahlawan Nasional jl. Durung Medan Timur. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Pahlawan Nasional pada semester genap Tahun Ajaran 2022/2023. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen dengan desain penelitian. Metode dalam penelitian ini adalah Penelitian tindak kelas (PTK). Pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan angket dan dokumentasi, dengan membandingkan rata-rata sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Micromediaflash terbukti berpengaruh terhadap minat belajar IPA siswa.*

**Kata Kunci : Media Pembelajaran, Micromedia Flash, Minat Belajar**

---

### **1. PENDAHULUAN**

Berkembangnya teknologi zaman sekarang ini telah banyak menunjukkan kemajuan yang luar biasa. Banyak sudah hal kehidupan manusia yang telah menggunakan teknologi. Kehadirannya memberikan dampak yang cukup besar di kehidupan manusia dari berbagai aspek. Kemajuan teknologi dan informasi juga menjadi pemicu perubahan dalam pembelajaran, yakni upaya untuk menuju dan mengikuti berkembang dan majunya zaman dalam memudahkan proses pembelajaran.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa minat belajar adalah strategi pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student centered learning*), bukan pada guru (*teacher centered learning*). Pembelajaran yang menyenangkan dapat terjadi apabila hubungan interpersonal antara guru dan siswa berlangsung baik. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dicapai karena siswa aktif dalam proses pembelajaran. Supaya minat belajar siswa tetap tinggi, maka guru perlu melakukan atau memberikan umpan balik terhadap hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa.

Menurut Djamarah (2006: 121) media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena guru sadar, tanpa media maka bahan pelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempermudah guru menyampaikan suatu informasi. Oleh karena itu untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran.

Pentingnya sebuah media pembelajaran dalam proses pembelajaran mengharuskan kita sebagai guru untuk lebih kreatif & inovatif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran karena itu sangat penting untuk menarik minat belajar siswa. pembelajaran pada umumnya masih menggunakan komponen-komponen yang umum seperti papan tulis, gambar-gambar, meja kursi dan lain sebagainya yang masih sering digunakan dalam penelitian saat ini meskipun belum banyak berdampak pada hasil belajar. Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang juga bisa terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Salah satu pertanda bahwa pernah belajar yaitu dengan adanya perubahan dalam dirinya. perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan dan keterampilan psikomotorik maupun menyangkut nilai dan sikap.

Koesnandar, (2003,p.3) menyebutkan tentang “cara menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan media adalah dengan membawa gambar, foto, film, dan video tentang objek tersebut”. Cara ini akan sangat membantu guru dalam memberikan penjelasan. Selain menghemat kata-kata, waktu dan penjelasan pun akan lebih mudah difahami oleh siswa, menarik, membangkitkan minat belajar, menghilangkan kesalah pahaman dan informasi yang disampaikan lebih konsisten.

Faktor yang dapat membangkitkan minat belajar siswa adalah faktor bahan pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, akan sering dipelajari oleh siswa bahkan diulang-ulangnya di rumah. Sebaliknya, bahan pelajaran yang tidak menarik siswa tentu akan dikesampingkan oleh siswa, sebagaimana ditulis oleh Slameto (2010) bahwa “minat mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya”.

Pada saat siswa terlibat dalam kegiatan belajar, minat belajar berfungsi sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar dan menarik siswa merasa tertarik karena mempunyai minat dan niat belajar yang tinggi, bahwa minat belajar merupakan kecenderungan hati dan jiwa seseorang terhadap sesuatu yang bisa dipelajari serta berguna sehingga sesuatu itu diperlukan, diperhatikan dan kemudian diikuti dengan perasaan senang. Seseorang yang tertarik pada suatu akan memberikan perhatian penuh mereka sepanjang waktu. selain itu siswa menjadi termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan serius dari awal hingga akhir memperoleh hasil belajar yang positif sebagai hasil dari minat tersebut.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Apakah terdapat pengaruh penggunaan media berbasis *Micromediaflash* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SD Pahlawan Nasional? Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui pengaruh penggunaan media berbasis *Micromediaflash* terhadap minat belajar IPA siswa kelas V di SD Pahlawan Nasional.

IPA adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang alam sekitar baik itu dari yang bisa dilihat oleh mata telanjang maupun yang dilihat dengan bantuan alat pembelajaran IPA merupakan ilmu yang menjelaskan tentang alam semesta dan isinya, serta peristiwa-peristiwa yang dikembangkan melalui penelitian dengan proses ilmiah (Hartini, Kusdiwelirawan, & Fitriana, 2014).

Mutakinati, anwari, & Yoshisuke, (2018) Tujuan umum pembelajaran IPA adalah penguasaan peserta didik untuk memahami sains dalam konteks yang lebih luas, terutama

dalam kehidupan sehari-hari. Shofiyah, (2018) dalam kurikulum K13 Dalam lingkup sekolah dasar mata pelajaran IPA menurut siswa mampu melakukan dan menemukan sesuatu (Asthira, Kusmaryatni, & margunayasa, 2016; putra, Margunayasa, & Wibawa, 2017).

## 2. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen dengan desain penelitian. Metode dalam penelitian ini adalah Penelitian tindak kelas (PTK) yang merupakan sebuah penelitian yang pelaksanaannya dilakukan untuk mengetahui masalah-masalah dalam proses pembelajaran dan langkah-langkah yang dapat digunakan oleh guru dalam memperbaiki kualitas pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SD Pahlawan Nasional yang berlokasi di Jl. Durung, kec. Medan Timur. Sample dari penelitian ini adalah seluruh dari populasi yang diambil, yaitu seluruh siswa kelas V SD Pahlawan Nasional sejumlah 1 menggunakan metode 8 Siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua bagian yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial digunakan untuk menguji terjadi hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Namun dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas, uji normalitas.

## 3. HASIL

Pengambilan data ini dilakukan di kelas V yang berjumlah 18 orang siswa sebagai kelas eksperimen yang diberikan angket untuk mengetahui minat belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan media berbasis *Micromedia Flash*. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindak Kelas (PTK) yang dilakukan dengan dua siklus, yakni siklus 1 yaitu sebelum menggunakan media dan siklus 2 setelah menggunakan media.

Pada siklus 1 dilakukan pembelajaran tanpa menggunakan media. Hasil angket yang dilakukan sebelum pembelajaran menunjukkan bahwa nilai minat belajar siswa adalah 99,84 dengan standart deviasi 8,70. Siswa tampak biasa saja dan tidak bersemangat dalam belajar, terlihat kurangnya minat siswa dalam memperhatikan materi pembelajaran. Selanjutnya pada siklus 2 dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media. Media berbasis *Micromediaflash* yang digunakan ialah Powerpoint (PPT) dan menonton video pembelajaran IPA. Hasil angket yang didapat dari data minat belajar siswa sesudah pembelajaran adalah 113,61 dengan standar deviasi 4,63. Pada siklus ini pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media terlihat siswa tampak lebih semangat dan antusias untuk belajar, minat belajarnya pun naik dan meningkat ketika menggunakan media dilihat dari pengamatan lapangan secara langsung.

Pada hipotesis data minat belajar siswa untuk mengetahui perbedaan skor sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *Micromedia-flash* pada pembelajaran IPA, menghasilkan skor rata-rata sebelum pembelajaran yaitu 99,84 dan sesudah menggunakan pembelajaran menghasilkan skor rata-rata 113,61. Hasil ini menunjukkan bahwa antara sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media dan tidak menggunakan media berbasis *Micromediaflash* terdapat perbedaan. Artinya adalah terdapat perbedaan minat belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelompok eksperimen yang menggunakan media berbasis *Micromediaflash*.

Miarso (2009,p.459), menyebutkan bahwa "Media membangkitkan keinginan dan minat baru. Dengan menggunakan media pendidikan, horizon pengalaman anak semakin luas,

persepsi semakin tajam, konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap. Akibatnya keinginan dan minat belajar selalu muncul.

#### 4. PEMBAHASAN

Hal yang terjadi pada dua sampel penelitian ini (sebelum dan sesudah pembelajaran) secara prinsip adalah mengenai perbedaan dua hal, yaitu proses pembelajaran dan media. Mengenai proses pembelajaran menggunakan media berbasis *Micromediaflash* ini membawa konsekuensi pada jalannya pembelajaran yang menarik minat belajar siswa. Akibat dari dua keadaan ini adanya pengaruh media *Micromediaflash* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA tersebut. Seperti yang tertera dalam hasil penelitian untuk hipotesis yang pertama mengenai minat belajar siswa, jelas tampak perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media belajar *Micromediaflash*.

Minat merupakan suatu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau ketertarikan yang besar terhadap sesuatu. Minat belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah minat terhadap materi IPA kepada siswa kelompok eksperimen. Minat berperan sangat penting dalam kehidupan siswa dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku. Siswa yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras disbanding siswa yang kurang berminat.

Menurut Collatte & Chiapetta (1994:p.74) mengatakan bahwa: *“Interest, like attitude, is a critical in science education. This affective construct reflects one’s willingness to engage in an activity, rather than one’s evaluation of it. Interest is defined as curiosity or fascination for an idea or event that engages attention”*. Dari uraian tersebut dapat diambil pengertian bahwa minat, sama seperti sikap adalah sebuah konsep sangat penting dalam pendidikan sains. Sikap ini membangun sebuah refleksi kesiapan untuk menggunakannya dalam aktivitas. Minat didefinisikan sebagai rasa ingin tahu atau ketertarikan untuk memberi perhatian serta menggunakan sebuah peristiwa atau ide.

Asosiasi Teknologi Dan Komunikasi Pendidikan (Association Of Education And Communication Technologi/ AECT) Di Amerika, membatasi media sebagai bentuk – bentuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (1970) Menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen di dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) Menyatakan bahwa sebuah media adakah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Berikut adalah Contoh-contoh-nya buku, film, kaset, audiovisual.

Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi dalam bentuk cetak maupun bentuk audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, dapat didengar dan dapat dibaca.

Media pembelajaran Merupakan alat yang jika tidak digunakan dengan baik dapat menjadikan pembelajaran menjadi kesalahan verbal, perhatian yang tidak terpusat kepada guru, dan juga terjadinya tidak adanya pemahaman selama proses pembelajaran. Sedangkan, jika digunakan dengan baik dapat menjadikan pembelajaran menjadi sumber perhatian yang dapat meningkatkan minat belajar pada diri siswa.

Dapat dilihat dari defenisi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran (Micromedia Flash) adalah suatu alat yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Pada saat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media, siswa berkesempatan untuk melihat demonstrasi yang ada pada media *Micromediaflash* yang memiliki unsur gambar, suara dan video pembelajaran sehingga audiovisual anak menjadi aktif, sedangkan sebelumnya siswa tidak menggunakan media *Micromediaflash* dimana pembelajaran terkesan biasa saja dan membosankan bagi siswa.

Faktor-faktor yang dapat membangkitkan minat belajar siswa yaitu motivasi, perhatian, rasa senang, dan cita-cita atau harapan, pada saat perlakuan/*treatment* terfasilitasi dengan baik. Pengetahuan tersedia secara jelas, luas dan gamblang pada media *Micromediaflash*, sehingga siswa dapat melakukan pengamatan yang lebih nyata. Presepsi siswa terpupuk dengan baik akibat pengamatan yang baik pula. Hal ini pada akhirnya menumbuhkan sikap yang baik terhadap pembelajaran dan materi, sehingga minat belajar siswa sesudah pembelajaran jauh lebih baik dibanding dengan pembelajaran sebelumnya yang tidak menggunakan media.

Peranan media berbasis *Micromediaflash* dalam pembelajaran IPA berpotensi membuat siswa bersemangat untuk belajar dan membuat siswa tetap fokus pada pembelajaran yang diajarkan sampai pembelajaran selesai. Adanya gambar-gambar yang dihasilkan dari media tersebut memperjelas materi yang disampaikan, dan video untuk contoh kegiatan dari materi juga menambah menarik siswa untuk minat belajar.

Berdasarkan teori yang mendasari faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, dan dengan melihat kenyataan yang terjadi di lapangan pada saat pelaksanaan penelitian eksperimen didapatkan hasil yang memperkuat teori tersebut. Didapatkan hasil bahwa memang benar terbukti secara signifikan media berbasis *Micromediaflash* dapat berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Pahlawan Nasional yang populasi eksperimennya terdiri dari 18 orang mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis *Micromediaflash* dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *Micromediaflash* terhadap minat belajar IPA siswa pada pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media. Minat belajar IPA siswa kelas V SD Pahlawan Nasional Jln.Durung Kec.Medan Timur meningkat 13,77 atau 11,48%, yaitu hasil dari selisih rata-rata sebelum pembelajaran 99,84 dengan hasil rata-rata sesudah pembelajaran 113,61. Kepada para guru khususnya guru mata pelajaran IPA disarankan untuk menggunakan media dalam pembelajaran IPA. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media berbasis *Micromediaflash* dalam pembelajaran IPA guna meningkatkan minat belajar siswa. Selain siswa minat dalam belajar penggunaan media ini juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan menambah pemahaman belajar IPA mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Collette, A. T., & Chiappetta, E. L. (1994). *Science instruction in the middle and secondary schools (3rd ed.)*. New York: Macmillan.
- Djamarah, Saiful Bahri dan Zain, Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta/
- Hartini, A. Kusdiwelirawan, I. Fitriana (2014) *Model Berpikir kreatif dengan model Problem Based Learning (pbl) terhadap presentasi Belajar fisika siswa dengan menggunakan Tes Open Ended*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia
- Koesnandar, A. (2003). *Guru dan Media Pembelajaran*. Diambil pada tanggal 21 Desember 2013, dari [http://ipislam.edu.my/kplir/tpdk/Jurnal%20Teknodik%20No\\_13 .htm#5](http://ipislam.edu.my/kplir/tpdk/Jurnal%20Teknodik%20No_13.htm#5). Miarso, Y. (2009). Menyemai benih teknologi pendidikan. Jakarta: Kencana
- Manurung, A. A. (2012). Media Pembelajaran “Berbasis Tergologi Informatika”.

Nasution, M. D., Nasution, E., & Haryati, F. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Metode Numerik dengan Pendekatan Metakognitif Berbantuan MATLAB. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 69-80.

Rahmatika, A., Manurung, A. A., & Ramadhani, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini dengan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). *sudo Jurnal Teknik Informatika*, 2(3), 122-130.

Slameto. (2010). *Belajar & faktor-faktor yang mempengaruhinya*(Rev. ed.). Jakarta: Rineka Cipta. (n.d.).

Nila Erpira, Anik Ghufon. (2015). *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* , Kab. Pelalawan Riau.