

# PENGARUH MEDIA BINTAR TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 2 SD

Umi Nuhkriatin Nazja<sup>1</sup>, Vanda Rezania<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

[uminuhkriatinnazja@gmail.com](mailto:uminuhkriatinnazja@gmail.com)<sup>1</sup>, [vanda1@umsida.ac.id](mailto:vanda1@umsida.ac.id)<sup>2</sup>

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 30-08-2021

Direvisi : 09-09-2021

Disetujui: 09-09-2021

Online : 13-09-2021

### Kata Kunci:

Media BINTAR;

Minat Belajar;

Sekolah Dasar

### Keywords:

BINTAR Media;

Student's interest in learning;

Elementary School.



## ABSTRAK

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media BINTAR terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran TEMATIK kelas 2 SD Antawirya Islamic Javanese School. Hal yang menjadi hambatan dalam pembelajaran disebabkan karena penggunaan media belum maksimal, sehingga siswa tidak antusias pada pembelajaran di kelas. Untuk itu perlu diterapkan suatu media yang lebih inovatif. Media BINTAR yang digunakan guru membantu memantapkan pengetahuan siswa dan menghidupkan proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen karena ada suatu perlakuan yang diterapkan oleh peneliti. Desain penelitian menggunakan *one group pretest posttest* desain. Analisis data penelitian menggunakan uji t (*one tail test*). Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penerapan media BINTAR pada pembelajaran TEMATIK kelas SD Antawirya Islamic Javanese School. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t dengan taraf signifikan 5%  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $1,928 > 1,761$ . Hasil ini dapat dinyatakan ada pengaruh dari media BINTAR terhadap minat belajar siswa.

**Abstract:** This study aims to determine the effect of BINTAR media on students' interest in learning in 2nd grade THEMATIC learning at SD Antawirya Islamic Javanese School. The thing that becomes an obstacle in learning is because the use of media has not been maximized, so students are not enthusiastic about learning in class. For this reason, it is necessary to apply a more innovative media. The BINTAR media used by the teacher helps strengthen students' knowledge and revive the learning process. This research is an experimental research type because there is a treatment applied by the researcher. The research design used a one group pretest posttest design. Analysis of research data using the t test (*one tail test*) While the data collection technique using a questionnaire. The results showed a significant increase in the application of BINTAR media in the THEMATIC learning of the Antawirya Islamic Javanese School Elementary School class. This can be seen from the results of the t test with a significant level of 5% table. It is concluded that  $t_{count} > t_{table}$  is  $1,928 > 1,761$ . These results can be stated that there is an influence from BINTAR media on students' interest in learning.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

## A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu keharusan dalam kebutuhan dan sangat penting bagi setiap individu. Pendidikan adalah upaya pengembangan potensi setiap individu, dengan demikian setiap individu harus dipandang sebagai organisme yang sedang berkembang dan memiliki potensi. Tugas pendidik adalah mengembangkan potensi yang dimiliki setiap individu bukan hanya sekadar

memberikan materi atau memaksa agar tiap individu dapat memperoleh suatu pengetahuan dan pengalaman (Sanjaya, 2016)

Belajar merupakan hal yang sangat penting dan sangat melekat bagi siswa, mulai dari tingkat sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Di sini perlu adanya kesadaran setiap siswa akan arti penting dan hasil yang diperoleh dari belajar. Hasil belajar yang baik akan diperoleh jika berusaha secara maksimal

dan strategi yang digunakan oleh guru itu tepat. Proses kegiatan belajar mengajar merupakan inti dalam dunia pendidikan di sekolah. Di dalam proses ini guru memegang peranan penting, Guru adalah seorang pendidik yang harus mampu mendidik dan melatih siswa kearah yang lebih baik. Guru harus mampu mengabdikan diri dan berbakti untuk mewujudkan siswa yang berkualitas. Peran guru sangat penting dalam mempersiapkan siswa untuk meningkatkan minat belajarnya.

Setiap siswa mempunyai karakteristik yang beragam. Salah satu siswa dapat menempuh kegiatan belajarnya secara lancar dan berhasil tanpa mengalami berbagai kesulitan, sedangkan tidak sedikit pula ada siswa yang dalam belajarnya mengalami kesulitan belajar. Kesulitan belajar siswa ditunjukkan oleh hambatan-hambatan tertentu untuk mencapai hasil belajar dan dapat bersifat psikologis, sosiologis maupun fisiologis sehingga pada akhirnya prestasi belajar yang dicapai di bawah kriteria nilai rata-rata yang telah di tentukan.

Media pembelajaran diartikan sebagai suatu alat yang mengandung informasi atau pesan pembelajaran (Marissa, 2012). Menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik melalui interaksi dalam proses belajar mengajar merupakan tugas dari seorang pendidik. Keberhasilan pendidik dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi dan komunikasi antara pendidik dengan peserta didik. Komunikasi yang tidak lancar mengakibatkan pesan yang disampaikan guru tidak diserap oleh peserta didik secara maksimal. Maka dari itu, perlu adanya sebuah media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2014). Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan materi (Sd et al., 2016).

Banyak masyarakat yang beranggapan bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk mengajar menjadi kendala tersendiri pada saat proses pembelajaran berlangsung. Rata-rata proses pembelajaran hanya menggunakan media LKS/ Buku

paket sehingga kurang menarik minat belajar siswa. Sehingga siswa masih kurang maksimal untuk dapat menguasai materi.

Sebagai usaha pencegahan penyebaran Covid-19, WHO merekomendasikan untuk menghentikan sementara kegiatan-kegiatan yang berpotensi menimbulkan kerumunan massa. Untuk itu pembelajaran konvensional yang mengumpulkan banyak siswa dalam satu ruangan perlu ditinjau ulang pelaksanaannya. Pembelajaran harus dilaksanakan dengan skenario yang mampu meminimalisir kontak fisik antara siswa dengan siswa lain, ataupun antara siswa dengan guru.

Pembelajaran dengan metode Luring atau *offline* merupakan pembelajaran yang dilakukan di luar tatap muka oleh guru dan peserta didik, namun dilakukan secara *offline* yang berarti guru memberikan materi berupa tugas *hardcopy* kepada peserta didik kemudian dilaksanakan di luar sekolah.

Di masa pandemi Covid-19 banyak cara dilakukan pihak sekolah untuk pembelajaran tetap berlangsung seperti menerapkan pembelajaran daring dan pembelajaran luring. Pelaksanaan pembelajaran luring dapat berupa mengumpulkan karya peserta didik berupa dokumen (hasil kerja anak), menonton TV pembelajaran yang telah disediakan oleh Pemerintah (Harahap & Purwanta, 2021). Walaupun terkadang tujuan pembelajaran yang ingin di sampaikan belum tercapai dengan baik, akan tetapi di harapkan dari proses tersebut di harapkan peserta didik mampu menerima pembelajaran baik pembelajaran daring ataupun pembelajaran luring. Termasuk upaya yang dilakukan sekolah untuk mencerdaskan peserta didiknya (Pratama & Mulyati, 2020).

Hasil observasi pada tanggal 25 Januari 2020, dengan wawancara kepada wali kelas II A SD Antawirya Islamic Javanese School menunjukkan bahwa untuk melaksanakan pembelajaran Tematik Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 6 dibutuhkan media yang menarik. Beberapa permasalahan lain terkait dengan media pembelajaran, diantaranya pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan media buku/LKS, media gambar, dan papan tulis. Minat belajar merupakan aspek penting dalam menunjang keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang

menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya (Susanto, 2013). Minat sangat besar pengaruhnya terhadap semangat belajar, karena apabila bahan pelajaran yang akan di pelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka akan berkurangnya semangatnya untuk belajar (Sakti Gunawan, Hadi, 2020).

Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, sehingga siswa tidak antusias dalam belajar dan tidak memperhatikan guru. Siswa juga merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan. Di samping itu pula guru menyajikan materi pembelajaran lebih bertumpu pada ketuntasan materi, bukan menitik beratkan pada kebermaknaan pada siswa. Sehingga perlu di terapkan suatu media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Untuk mengatasi kondisi tersebut perlu dilakukan perubahan khususnya media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas II melalui media BINTAR.

Media BINTAR merupakan alat peraga yang dikombinasikan dengan materi pembelajaran yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran agar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Tujuan dari penggunaan media BINTAR itu sendiri didalam proses pembelajaran adalah untuk menumbuhkan semangat dan minat belajar peserta didik, dan diharapkan pula dengan adanya media BINTAR peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi didalam proses belajar mengajar.

Media dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran yang memberikan pengalaman nyata kepada siswa serta merangsang peserta didik untuk belajar (Sulfemi & Mayasari, 2019). Pengajaran media yang akan digunakan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan siswa (Sudjana, Nana & Riva'i, 2010). Siswa SD kelas II adalah berkisar antara usia 8-10 tahun. Menurut Piaget menyatakan bahwa siswa kelas II yang berada dalam rentang usia 9-10 tahun berada dalam tahap operasional konkret, siswa telah memiliki pikiran logis. Anak-anak yang berada dalam masa operasional konkret, dapat belajar dan memahami menggunakan suatu media nyata atau sebuah pengalaman konkret yang mereka alami

sendiri.

Media yang diharapkan dapat memberikan pengalaman konkret siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian beberapa jurnal salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Jeni Dwi Wahyu Ningrum sebagai tugas skripsi yang berjudul "Pengaruh media MOSI (Monopoli Informasi) terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SDN BETRO". Penelitian ini menyatakan bahwa media MOSI (Monopoli Informasi) berpengaruh terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SDN Betro. Penelitian lain yang serupa adalah penelitian yang dilakukan oleh Hadi Gunawan sakti, Hamzah Farhan dengan judul "Pengaruh media papan flannel terhadap minat belajar siswa" di SMP Islam Rusnaniah. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media papan flanel terhadap minat belajarsiswa kelas VII pada mata pelajaran matematika di SMP Islam Al Rusnaniah, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini signifikan.

Berdasarkan hasil wawancara, hal yang menjadi hambatan dalam pembelajaran di kelas II SD A Antawirya Islamic Javanese School adalah disebabkan karena penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang belum maksimal oleh guru sehingga siswa tidak antusias dalam proses belajar mengajar.

Guru merupakan faktor utama dalam meningkatkan minat belajar siswa karena guru yang mengetahui langkah dan tingkatan masing-masing siswa. Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas sangat membantu guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa (Nugraheni, 2017). Dengan adanya penelitian ini diharapkan minat belajar siswa meningkat lebih dari yang diharapkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk memperbaiki pembelajaran yang ada dengan merefleksikan pembelajaran yang dilakukan maka, peneliti mencoba untuk melakukan upaya perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penelitian yang berjudul "Pengaruh media BINTAR terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran TEMATIK kelas 2.

**B. METODE PENELITIAN**

Peneliti menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Experimental Design* (Riyantono & Hatmawan, 2020). Hal ini disebabkan Tujuan dari penelitian ini adalah untuk uji pengaruh penggunaan media BINTAR terhadap minat belajar siswa SD Antawirya Islamic Javanese School.

Rancangan penelitian menggunakan desain penelitian *Pre- Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. *One Group Pretest-Posttest Design* yaitu sebuah desain penelitian dengan melakukan 2 kali eksperimen yaitu sebelum diberi perlakuan yang disebut *Pre-test* ( $O_1$ ) dan sesudah diberi perlakuan yang disebut *Post-test* ( $O_2$ ) (Sugiyono, 2019). Adapun pola gambar desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* adalah sebagai berikut.

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

$O_1$  : *Pre-test* yaitu sebelum diberi media BINTAR

$O_2$  : *Post-test* yaitu sesudah diberi media BINTAR

X : Treatment (perlakuan) pembelajaran dengan menggunakan media BINTAR

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert* (Pranatawijaya et al., 2019) dan angket tersebut dibuat dalam bentuk pilihan ganda, yang dimaksud adalah siswa hanya tinggal memberi tanda (X) pada jawaban a, b, c, atau d yang tersedia pada angket sehingga responden tinggal memilih. Angket yang dibuat peneliti ini adalah angket tertutup yang sudah disediakan jawaban, kemudian subjek diminta untuk menjawab angket ini sesuai dengan dirinya atau disebut dengan angket langsung. Aspek dan indikator angket seperti pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Aspek dan Indikator Angket

No.	Aspek Minat Belajar	Indikator
1	Adanya perasaan senang	a. Pendapat siswa tentang pelajaran TEMATIK.

		b. Kesan siswa terhadap guru.
		c. Perasaan siswa saat mengikuti pelajaran TEMATIK.
		d. Perasaan siswa saat belajar TEMATIK ketika ada media pembelajaran yang menarik
2	Adanya perhatian	a. Perhatian saat mengikuti pelajaran TEMATIK b. Pelajaran siswa saat diskusi pelajaran TEMATIK
3	Keterlibatan siswa	a. Keterlibatan siswa saat mengikuti pelajaran TEMATIK di sekolah b. Keterlibatan siswa saat menjawab pertanyaan dari guru
4	Perasaan tertarik	a. Ketertarikan belajar di rumah b. Ketertarikan siswa untuk bertanya c. Ketertarikan untuk mengikuti bimbingan belajar

Dalam penelitian ini lembar angket berfungsi untuk mengukur hasil data minat belajar siswa kelas II di SD Antawirya Islamic Javanese School dengan menggunakan media BINTAR (Bilik Pintar). Skala yang digunakan untuk mengukur kuisioner adalah skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2019). Penilaian pada skala *likert* seperti pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Bobot Penilaian Skala *Likert*

Keterangan	Bobot
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (ST)	4
Ragu-Ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen yang memiliki arti bahwa penelitian ini bertujuan untuk menemukan ada atau tidaknya pengaruh Media BINTAR terhadap Minat Belajar TEMATIK siswa kelas II sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Hipotesis yang telah dirumuskan akan diuji dengan statistik parametis. Dalam menggunakan statistik parametis harus memenuhi bahwa data

setiap variabel harus berdistribusi normal. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu melakukan uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan rumus Chi-Kuadrat sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \frac{f_o - f_h^2}{f_h}$$

Keterangan:

- $\chi^2$  : Chi kuadrat
- $f_n$  : Frekuensi yang diobservasi
- $f_h$  : Frekuensi yang diharapkan

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t-test satu sampel sehingga dapat mengetahui perbedaan antara sebelum diberi perlakuan (*Pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*Post test*). Rumus yang digunakan untuk menghitung efektivitas treatment dengan *one group pretest post test design* sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

- t : Nilai t yang dihitung
- Md : Mean dari deviasi (d) antara skor angket sebelum diberi perlakuan dan skor angket sesudah diberi perlakuan
- xd : Perbedaan standar deviasi dengan mean deviasi
- N : Jumlah anggota sampel

Harga  $t_{hitung}$  tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$  dengan derajat kebebasan (dk) = n-1, dan taraf kesalahan  $\alpha = 5\%$  untuk uji satu pihak. Jika  $t_{tabel}$  lebih besar dari  $t_{hitung}$  maka  $H_0$  dan  $H_a$  diterima.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Penyajian Data

Pada penelitian ini, data yang disajikan oleh peneliti adalah pemaparan hasil angket minat belajar siswa yang telah dilakukan selama penelitian. Instrumen yang digunakan peneliti untuk mengetahui minat belajar siswa adalah dengan menggunakan lembar angket.

Sebelum diberikan perlakuan, siswa akan diberikan tes yaitu dengan memberikan lembar angket. Angket diberikan sebelum dan sesudah

diberikan perlakuan dengan menggunakan media BINTAR (Bilik Pintar). Sebelum diberikan kepada siswa, angket divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli. Adapun penilaian validasi dari para ahli adalah 114%. Lembar angket belajar siswa diberikan kepada siswa. Disini peneliti membuat 22 pertanyaan dari indikator-indikator minat belajar siswa. Untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum diberikan media BINTAR (Bilik Pintar) menunjukkan hasil yang kurang baik. Hasil *Posttest* diperoleh siswa setelah menerima pembelajaran menggunakan media BINTAR (Bilik Pintar) hasilnya mengalami perubahan. Hasil *chi kuadrat* menunjukkan bahwa nilai *pretest* 7,166 dan nilai *posttest* 10,9918 . Hasil tersebut dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa data dari angket minat belajar *pretest* dan *posttest* keduanya berdistribusi normal.

#### 2. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Uji Normalitas data menggunakan rumus *Chi-Kuadrat* apabila nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hasil tes dikatakan berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan rumus *Chi-Kuadrat* seperti pada Tabel 3 berikut.

**Tabel 3.** Uji Normalitas

Keterangan	Pretest	Posttest
Uji Normalitas Data	7,166	10,9918

Dilihat dari tabel 4.1 diatas dapat diperoleh  $t_{hitung}$  pretest 7,166 dan  $t_{hitung}$  posttest 10,9918 Diperoleh harga *Chi-Kuadrat* dengan  $dk = 6 - 1 = 5$  dengan taraf signifikansi 5% maka harga *Chi-Kuadrat*  $t_{tabel}$  adalah 11, 070. Maka dapat dibandingkan antara  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  menunjukkan bahwa kedua data *pretest posttest* tersebut lebih kecil dari  $t_{tabel}$ . Data *pretest*  $t_{hitung} 7,166 > t_{tabel} 11,070$ . Data *posttest*  $t_{hitung} 10,9918 > t_{tabel} 11,070$  dapat dinyatakan berdistribusi normal.

#### 3. Uji Hipotesis (analisis data pengaruh Media BINTAR (Bilik Pintar) terhadap minat belajar siswa)

Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui adakah pengaruh antara Media BINTAR (Bilik Pintar) terhadap minat belajar TEMATIK siswa.

Analisis uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh Media BINTAR terhadap minat belajar siswa dengan menggunakan rumus uji t. Apabila  $t_{hitung}$   $H_a$  diterima  $H_o$  ditolak. Hasil perhitungan uji t seperti pada Tabel 4 berikut.

**Tabel 4.** Hasil Uji Hipotesis

Ket.	Pre test	Post test	(D)	Jumlah siswa	X <sup>2</sup> d
Total skor	806	835	29	15	210,94
Nilai rata-rata	53,74	55,67			dibulatkan menjadi 211
<b>Md = 1,93</b>					
<b>t<sub>hitung</sub> = 1,928</b>					

Berdasarkan tabel 4.2 diperoleh hasil uji t sebanyak 1,928 Diketahui  $t_{tabel}$  1,761 dengan taraf signifikan 5%  $t_{tabel}$  diperoleh dari  $Db = N - 1 = 15 - 1 = 14$ . Disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $1,928 > 1,761$ . Hasil in dapat dinyatakan ada pengaruh dari media BINTAR (Bilik Pintar) terhadap minat belajar siswa.

**4. Analisis Data**

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari narasumber terkumpul. Setelah data terkumpul peneliti melakukan uji hipotesis, dalam penelitian ini akan mengetahui data yang diperoleh dari nilai hasil minat belajar siswa melalui lembar angket yaitu sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberikan perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan rumus uji t. Yang kemudian hasil uji t untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media BINTAR (Bilik Pintar) terhadap minat belajar TEMATIK siswa.

Hasil analisis uji t yang telah dipaparkan diatas menyatakan bahwa uji t sebanyak 1,928 dan  $t_{tabel}$  1,761 dengan taraf signifikan 5%  $t_{tabel}$  diperoleh dari  $Db = N - 1 = 15 - 1 = 14$ . Disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $1,928 > 1,761$ . Hasil ini dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh media BINTAR (Bilik Pintar) terhadap minat belajar TEMATIK siswa kelas II SD Antawiryia Islamic Javanese school.

Hasil analisis menunjukkan bahwa  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berdasarkan tabel diperoleh uji t sebesar 1,928. Hal ini jika dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% maka hasil  $t_{hitung}$  lebih besar. Hal tersebut dikarenakan didalam proses pembelajaran media merupakan komponen

sumber belajar ataupun sebuah wahana fisik yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan fungsi dari media itu sendiri merupakan sebuah alat bantu didalam belajar mengajar yang mempengaruhi suatu kondisi, iklim serta lingkungan belajar yang diciptakan oleh seorang pendidik (Sugiyono, 2019).

BINTAR (Bilik Pintar) merupakan media yang dapat melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara aktif untuk memecahkan masalah. Media BINTAR (Bilik Pintar) juga dapat menumbuhkan minat belajar agar siswa tidak jenuh atau bosan pada pembelajaran dan memotivasi siswa agar memperoleh pengetahuan sebanyak mungkin.

Didukung dengan penelitian Jeni Dwi Wahyu Ningrum yang berjudul “Pengaruh media MOSI (Monopoli Informasi) terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SDN BETRO”. Menunjukkan penggunaan media monopoly dalam pembelajaran IPS dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan Jeni Dwi Wahyu Ningrum membuktikan bahwa siswa merasa senang melakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli. Rasa senang inilah yang menghasilkan minat bertambah. Dengan demikian perhatian siswa akan terpusat pada pembelajaran dan informasi akan lebih banyak diserap oleh siswa. Adanya media permainan monopoli membuat rasa penasaran siswa siswa meningkat dan rasa ingin tahunya bertambah, sehingga siswa sangat antusias dalam melakukan permainan dan menyimak siswa lainnya yang sedang bermain, meningkatnya aktivitas siswa juga tidak lepas dari dari bimbingan guru yang semakin baik (Pratiwi, 2014). Hal ini disebabkan karena media monopoly mampu membangkitkan minat belajar siswa maupun dalam menguasai materi. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa tertarik mengikuti pembelajaran dan meningkatkan minat belajar.

**D. SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan dari analisis data yang diperoleh dalam penelitian, maka peneliti menyimpulkan: “Ada pengaruh media BINTAR (Bilik Pintar) terhadap minat belajar TEMATIK siswa kelas II di SD Antawiryia Islamic Javanese School. Hal ini terlihat pada hasil uji t yang diperoleh t hitung 1,928 dan t tabel 1,761 dengan signifikan 5 %. Maka dapat dikethui t hitung lebih besar dari t tabel yaitu 1,761.

Sehingga Ho ditolak dan Ha diterima”.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, ada beberapa saran terkait dengan penelitian ini, antara lain: a) Guru dapat berperan aktif serta dapat melakukan berbagai inovasi dan kreatifitas dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas II SD Antawiryia Islamic Javanese School dengan menerapkan berbagai media pembelajaran. b) Penelitian ini dijadikan pengalaman baru oleh siswa agar mereka mengenal berbagai macam inovasi dalam pembelajaran, serta membuat siswa tidak merasa jenuh ataupun bosan, sehingga siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran. c) Kurangnya waktu dalam penelitian berakibat sedikitnya materi yang disampaikan.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan yang baik ini perkenankan penulis untuk mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah SD di Kabupaten Sidoarjo yang telah membantu memberi kemudahan kepada peneliti dalam mencari data. Selanjutnya, peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada bapak ibu guru yang telah meluangkan waktunya untuk wawancara dan observasi.

### DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali pers.
- Harahap, S. A., & Purwanta, E. (2021). *Problematika Pembelajaran Daring dan Luring Anak Usia Dini bagi Guru dan Orang tua di Masa Pandemi*. 5(2), 1825–1836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1013>
- Marissa, D. (2012). *Komputer dan Media Pembelajaran*. Universitas Terbuka.
- Nugraheni, T. D. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen Oleh :*
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Pratama, R. E., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran Daring dan Luring pada Masa Pandemi Covid-19. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 1(2), 49. <https://doi.org/10.30870/gpi.v1i2.9405>
- Pratiwi, R. (2014). Penggunaan media permainan monopoli mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kendalkemlogi

- Lamongan. *Jurnal Pendidikannal Penelitian Guru Sekolah Dasar*.
- Riyantono, S., & Hatmawan, A. A. (2020). Metode Riset Penelitian Kuantitatif. In *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen* (p. 63).
- Sakti Gunawan, Hadi, . & Farhan Hamzah. (2020). Pengaruh Media Papan Flanel Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengembangan Pendidikan*, 7.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran: berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana Prenamedia Grup.
- Sd, I. I. I., Kecamatan, G., Utara, K., Klaten, K., Kelas, P. T., & Sd, I. I. I. (2016). *Improved with interests learning of social science use audio-visual*.
- Sudjana, Nana & Riva'i, A. (2010). *Media Pengajaran*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). The Use of Audio Visual Media in Value Clarification Technique to Improve Student Learning Outcomes in Social Studies. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53–68.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*.