

THE EFFECT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON ACTIVITIES AND LEARNING OUTCOME OF SCIENCE

Firmansyah^{1*}, Syarifuddin Kune², Khaeruddin³

¹²³Universitas Muhammadiyah Makassar

* vhyrman86@gmail.com

Abstract

The problem in this study is the lack of use of instructional media in the classroom. The purpose of this study was to determine the effect of Interactive learning media on student learning activities and outcomes. This research uses quasi experimental design method. This type of research design used is non equivalent control group design. The sample in this study was class V A as experimental class 1 as many as 20 students and class B as experimental 2 as many as 20 students. Analysis of student learning activity data uses the percentage formula and t-test, while the analysis of student learning outcome data uses t-test statistics. The results of data analysis showed the average student learning activities in experimental class 1 using interactive learning media were classified as very active with a percentage value of 82.98%, and the average student learning activities in experimental class 2 with conventional media had a percentage value of 77.2 %. For the t test statistic learning activities show a score of 0.013 < 0.05 then the hypothesis is accepted. As for the t test statistics the learning outcomes show a score of 0.007 < 0.05 then the hypothesis is accepted. So that it can be concluded that there is an influence of interactive learning media on the activities and outcomes of science learning.

Keywords

Interactive Media, Learning Activities and Outcomes, Science

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Interaktif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode quasi experimental design. Jenis desain penelitian yang digunakan adalah non equivalent control group design. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V A sebagai kelas eksperimen 1 sebanyak 20 siswa dan kelas B sebagai eksperimen 2 sebanyak 20 siswa. Analisis data aktivitas belajar siswa menggunakan rumus persentase dan uji-t, sedangkan analisis data hasil belajar siswa menggunakan statistik uji-t. Hasil analisis data menunjukkan rata-rata aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen 1 dengan menggunakan media pembelajaran interaktif tergolong sangat aktif dengan nilai persentase 82,98%, dan rata-rata aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen 2 dengan media konvensional memiliki nilai persentase 77,2%. Untuk statistik uji t aktivitas belajar menunjukkan skor 0,013 < 0,05 maka hipotesis diterima. Sedangkan untuk statistik uji t hasil belajar menunjukkan skor 0,007 < 0,05 maka hipotesis diterima. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran interkatif terhadap aktivitas dan hasil belajar IPA.

Kata Kunci

Media Interaktif, Aktivitas dan Hasil Belajar, IPA

PENDAHULUAN

Perkembangan pembelajaran di bidang Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin hari semakin meningkat. Fenomena

tersebut mengakibatkan adanya persaingan dalam berbagai kehidupan, salah satu diantaranya adalah pendidikan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber

daya manusia (SDM) yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas merupakan cita-cita seluruh bangsa dan negara di dunia dengan melalui sebuah pendidikan (Subarjono, 2012).

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar yang dilakukan untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan pelajaran dan latihan agar siswa tersebut berperan aktif dalam kehidupan masa depannya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pada abad 21 ini, pendidikan semakin penting untuk menjamin siswa memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (life skills) (Trilling dan Fadel, 2009).

Pada abad 21 ini, pendidikan semakin penting untuk menjamin siswa memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (life skills) (Trilling dan Fadel, 2009). Sebagaimana firman Allah SWT mengenai pentingnya pendidikan dan orang-orang diberi ilmu pengetahuan dalam al-Qur'an surat al-Mujadalah ayat 11 disebutkan:

Artinya:

“...Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat...”

Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran utama dalam kurikulum pendidikan disetiap jenjang pendidikan terutama ditingkatan Sekolah Dasar. Pembelajaran IPA merupakan usaha yang dilakukan manusia dalam memahami alam semesta melalui sebuah pengamatan yang tetap pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu

kesimpulan. IPA terbentuk dari kumpulan pengetahuan yang sistematis dan terstruktur didasarkan oleh fakta. IPA menekankan pada pemberian langsung melalui serangkaian proses ilmiah (Ahmad Susanto, 2013).

Pembelajaran IPA yang dipelajari tidak hanya kumpulan fakta akan tetapi proses perolehan fakta yang didasarkan pada kemampuan menggunakan pengetahuan dasar IPA yang bertujuan untuk memprediksi atau menjelaskan fenomena yang berbeda baik dari segi proses maupun dari segi sikapnya (BSNP:2006). Salah satu materi pembelajaran IPA yang berkaitan dengan segala segi proses dan sikapnya adalah pembelajaran panas dan perpindahannya. Pembelajaran dengan materi panas dan perpindahannya bukan hanya sekedar menyebutkan sumber energi panas dan manfaatnya akan tetapi bagaimana mengetahui proses dan sikapnya sehingga menghasilkan pemahaman konsep materi panas dan perubahannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan di dalam kelas V dengan mengamati jalannya proses pembelajaran IPA sebagai berikut: 1) guru kurang melibatkan peran aktivitas siswa. Hal ini dibuktikan dengan lembar aktivitas observasi yang peneliti buat untuk mengamati langsung di dalam kelas V. 2) kurang optimalnya hasil belajar siswa kelas V. Hal ini di buktikan dengan nilai hasil belajar di dalam kelas belum sepenuhnya mencapai nilai yang diharapkan. 3) guru kurang menggunakan media pembelajaran. 4) guru kurang memberikan motivasi dan interaksi kepada siswa sehingga para siswa kurang termotivasi dalam belajar.

Di kalangan peserta didik khususnya di SDN. 1 Lamapoloware bahwa mata pelajaran IPA dikategorikan pelajaran yang membutuhkan banyak pengamatan/gambaran mengenai materi yang diberikan. Karena pembelajaran IPA merupakan pembelajaran fenomena dari alam butuh ketelitian dan proses pengamatan dalam menghasilkan produk. Penyampaian teori dan fakta belum sepenuhnya tercapai, sehingga siswa hanya membayangkan

saja tanpa melihat secara langsung. Selain itu juga peserta didik menginginkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan yang mampu memberikan semangat dan motivasi siswa dalam belajar.

Salah satu cara yang dapat digunakan dalam mengoptimalkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebagai wadah seorang guru dalam memberikan informasi/pesan untuk membantu siswa dalam berinteraksi dan berkomunikasi dalam pembelajaran (Cangara, 2006). Penggunaan media memberikan pengaruh signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa di dalam sekolah dasar. Selain itu media pembelajaran secara implisit meliputi alat secara fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran (Gagne dan Briggs, 1975).

Salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah salah satu solusi dalam mengatasi masalah proses belajar karena media interaktif ini siswa tidak hanya mendengar dan melihat video saja akan tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu menentukan kecepatan dalam penyajian. Pembelajaran aktif adalah strategi yang membantu mengatasi tantangan yang melekat pada informasi multimedia, melalui interaksi pengguna.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Konsep Panas dan Perpindahannya Kelas V SDN. 1 Lamapoloware”. Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui terdapat pengaruh media pembelajaran Interaktif terhadap aktivitas belajar IPA konsep panas dan perpindahannya di kelas V SDN. 1 Lamapoloware, (2) Untuk mengetahui terdapat pengaruh media pembelajaran Interaktif terhadap hasil belajar IPA konsep panas dan perpindahannya di kelas V SDN. 1 Lamapoloware.

METODE

Jenis Penelitian ini menggunakan metode quasi experimental design. Jenis desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah nonequivalent control group design. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN. 1 Lamapoloware Kab. Soppeng. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Desember-Januari tahun ajaran 2018/2019.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V A, dan kelas V B sebanyak 40 siswa yang ada di SDN. 1 Lamapoloware. Untuk menentukan sampel dalam penelitian ini digunakan teknik non probability sampling dengan pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Sampel jenuh juga sering diartikan sampel yang sudah maksimum, ditambah berapapun tidak akan mengubah keterwakilan. Sugiyono (2013:121). Sampel dalam penelitian ini adalah kelas A sebagai kelas eksperimen 1 sebanyak 20 siswa dan kelas B sebagai kelas eksperimen 2 sebanyak 20 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Dalam instrumen ini digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen observasi dan tes. Instrumen observasi berupa lembar observasi yang dilakukan untuk mengetahui dan mengamati sejauh mana kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sedangkan instrument tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Adapun langkah-langkah dalam proses pengembangan instrument tersebut antara lain: (1) Perumusan indikator-indikator observasi aktivitas dan tes hasil belajar IPA, (2) Penyusunan butir-butir soal, (3) Uji validitas tes, dan (4) Uji reliabilitas tes. Penelitian ini

merupakan penelitian eksperimen dilaksanakan melalui tiga tahapan dengan perincian sebagai berikut: (1) Tahap Persiapan. Kegiatan dilakukan dalam tahap persiapan sebagai berikut: (a) Melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru SDN. 1 Lamapoloware mengenai masalah yang akan menjadi focus dalam penelitian., (b) Menelaah materi mata pelajaran sains berdasarkan kurikulum, (c) Menyusun perangkat pembelajaran seperti RPP, lembar instrumen dan bahan ajar, (d) Menyiapkan ruang kelas serta alat dan bahan eksperimen yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. (2) Tahap Pelaksanaan. Dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah membagi dua kelas yakni kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2, kemudian kelas eksperimen 1 menerapkan media pembelajaran interaktif sedangkan kelas eksperimen 2 menggunakan media konvensional. Dalam penerapan media ini tentunya di observasi bersama dengan guru pamong. (3) Tahap Akhir. Setelah pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan kemudian menyusun dan memasukkan data-data baik nilai tes maupun nilai observasi dari setiap pertemuan. Data aktivitas dan hasil belajar selama pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dianalisis dengan cara menggunakan rumus rata-rata aktivitas belajar siswa dan uji t. Sebelum di uji hipotesiskan terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu Uji normalitas, Uji homogenitas, dan N-Gain

Menurut R.A. Riyadi, Muh. Nur & Euwis Ismayati, (2015). Teknik analisis data berdasarkan validator dengan ketentuan memenuhi aspek kevalidan sebagai berikut:

$4 \leq A \leq 5$ Sangat valid

$3 \leq A < 4$ Valid

$2 \leq A < 3$ Kurang valid

$1 \leq A < 2$ Tidak valid

Pada instrumen soal, RPP, LKS, dan media pembelajaran terdapat 2 orang validator ahli, yakni Dr. Hj. Ernawati, M.Pd dan Dr. Nur Alim, M.Pd. Hasil perhitungan dari lembar

validasi didapat nilai rata-rata total validasi diberikan oleh para validator terhadap instrument soal, RPP, LKS dan media pembelajaran RPP dengan rata-rata 4.0 masuk dalam kategori (Valid), sehingga instrument dalam penelitian dengan mata pelajaran IPA konsep panas dan perpindahannya memenuhi aspek kevalidan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini Proses pembelajaran yang berlangsung diukur menggunakan instrument berupa lembar observasi. Lembar observasi pada kelas eksperimen 1 menggunakan media pembelajaran interaktif sedangkan eksperimen 2 menggunakan media pembelajaran konvensional. Adapun observer pada saat aktivitas belajar berlangsung adalah guru pamong di dalam kelas tersebut dengan tujuan mengetahui kualitas keterlaksanaan aktivitas belajar

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas V SDN. 1 Lamapoloware dengan terbagi menjadi 2 yaitu kelas eksperimen 1 menggunakan media pembelajaran interaktif dan kelas eksperimen 2 menggunakan media pembelajaran konvensional dengan konsep materi panas dan perpindahannya yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan.

Sebelum diberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2, siswa diberikan pretest. Pretest bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal pada hasil belajar konsep materi panas dan perpindahannya. Hasil pretest dan posttest akan dianalisa bersama untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap aktivitas dan hasil belajar kelas V SDN. 1 Lamapoloware. Deskripsi keterlaksanaan langkah-langkah aktivitas belajar sebagai berikut: (1) Guru memberi salam dan mengajak berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing. Kemudian guru memberikan motivasi dan semangat belajar. dalam memberikan motivasi dan semangat berupa lagu wajib nasional dan yel-yel semangat di dalam kelas. Guru menghubungkan pelajaran yang lalu

(Apersepsi). Guru melakukan kegiatan apersepsi agar para siswa dapat mengaitkan pembelajaran yang lalu dengan pembelajaran sekarang. Selanjutnya Guru menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa mampu mengetahui pembelajaran apa yang diberikan. (2) Guru meminta siswa mengamati media pembelajaran interaktif mengenai materi “Panas dan perpindahannya” (Mengamati). Guru meminta siswa menuliskan hasil pengamatan melalui media pembelajaran agar siswa mampu memahami pembelajaran. kemudian guru mengadakan tanya jawab (Menanya) mengenai video yang sudah di amati. Setelah itu guru membagi 4 kelompok secara heterogen. (3) Guru memberikan arahan-arahan mengenai tugas yang diberikan kepada siswa. Tugas berbentuk Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk berdiskusi dan melakukan percobaan mengenai materi panas dan perpindahannya (Mengumpulkan informasi). Siswa mengolah informasi yang sudah dikumpulkan (Mengolah infomasi) (4) Guru mempersilahkan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi nya Guru menyampaikan hasil analisis kesimpulan dan mengadakan perbaikan dari hasil presentasi (Mengkomunikasikan). Setelah itu guru mengadakan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari. (5) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. Guru bersama-sama membuat kesimpulan rangkuman hasil belajar. Selanjutnya guru memberikan remedial dan pengayaan. Guru Mengajak semua berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).

Deskripsi nilai hasil belajar diperoleh melalui tes yang sudah diberikan. Bentuk tes yang diberikan adalah pilihan ganda. Test digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa konsep panas dan perpindahannya kelas V SDN. 1 Lamappoloware Kab. Soppeng. Nilai hasil belajar ini berdasarkan indikator pencapaian kompetensi (IPK) taksonomi Bloom. Indikator soal yang digunakan dalam penelitian ini mencakup mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3) dan

menganalisis (C4). Hasil belajar berdasarkan indikator taksonomi Bloom dinyatakan dalam Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Berdasarkan Indikator Taksonomi Bloom

No.	Kelas Eksperimen	Pree test				Post test			
		Persentase IPK siswa				Persentase IPK siswa			
		C1	C2	C3	C4	C1	C2	C3	C4
1	Eksperimen 1	60,6	53,8	45,6	48,8	85	79,4	65,6	68,6
2	Eksperimen 2	57,5	50,6	44,4	46,9	73,8	70,6	60,6	63,1

Perolehan data dari paparan diatas, dapat dikemukakan nilai pree test pada hasil belajar kelas eksperimen 1 berdasarkan taksonomi bloom yaitu persentase IPK siswa mencakup rata-rata aspek mengingat (C1) sebesar 60.6%, memahami (C2) sebesar 53.8%, mengaplikasikan (C3) sebesar 45,6 dan menganalisis (C4) sebesar 48,8%. Sedangkan nilai post test pada hasil belajar kelas eksperimen 1 berdasarkan taksonomi bloom yaitu persentase IPK mencakup rata-rata aspek mengingat (C1) sebesar 85%, memahami (C2) sebesar 79.4%, mengaplikasikan (C3) sebesar 65.6% dan menganalisis (C4) sebesar 68,6%.

Sedangkan perolehan data nilai pree test pada hasil belajar kelas eksperimen 2 berdasarkan taksonomi bloom yaitu persentase IPK mencakup rata-rata aspek mengingat (C1) sebesar 57,5%, memahami (C2) sebesar 50,6%, mengaplikasikan (C3) sebesar 44,4% dan menganalisis (C4) sebesar 46,9%. Sedangkan nilai post test pada hasil belajar kelas eksperimen 2 berdasarkan taksonomi bloom yaitu persentase IPK mencakup rata-rata aspek mengingat (C1) sebesar 73,8, memahami (C2) sebesar 70,6, mengaplikasikan (C3) sebesar 60.6 dan menganalisis (C4) sebesar 63,1.

Pada kondisi awal peserta didik bahwa berdasarkan hasil pengamatan pendahuluan dan hasil wawancara terhadap aktivitas belajar peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan nilai lembar aktivitas tanpa menggunakan media pembelajaran di dalam kelas masuk kategori cukup aktif. Setelah mencoba melakukan eksperimen, hasil analisis data aktivitas belajar pada materi panas dan perpindahannya menunjukkan bahwa terdapat

pengaruh skor aktivitas belajar antara kelas eksperimen 1 yang menerapkan media pembelajaran interaktif dengan eksperimen 2 yang menerapkan media pembelajaran konvensional. Adapun persentase hasil aktivitas belajar eksperimen 1 menggunakan pembelajaran interaktif dan eksperimen 2 menggunakan pembelajaran konvensional sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Pengaruh Aktivitas Belajar Eksperimen 1 Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif dan Eksperimen 2 Menggunakan Media Pembelajaran Konvensional

No.	Aktivitas Siswa	Eksperimen 1		Eksperimen 2	
		%	Kategori	%	Kategori
1	Siswa memperhatikan media pembelajaran	89,30	Sangat Aktif	83,10	Sangat Aktif
2	Siswa mengajukan pertanyaan	75,60	Aktif	68,10	Aktif
3	Siswa melakukan diskusi	82,50	Sangat Aktif	81,80	Sangat Aktif
4	Siswa menulis materi yang diberikan	85,00	Sangat Aktif	80,60	Sangat Aktif
5	Siswa mempresentasikan LKS	82,50	Sangat Aktif	72,50	Aktif
Jumlah		414,90		386,10	
Rata-Rata		82,98	Sangat Aktif	77,20	Aktif

Berdasarkan analisis deskriptif aktivitas belajar siswa pada Tabel 2 menunjukkan bahwa persentase rata-rata hasil skor aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen 1 mencapai 82,98 masuk dalam kategori sangat aktif (SA) dan persentase rata-rata hasil skor aktivitas belajar siswa pada eksperimen 2 mencapai 77,2 masuk dalam kategori aktif (A).

Untuk mengetahui aktivitas awal kedua kelompok maka digunakan uji prasyarat dalam hasil belajar pada kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2. Hasil uji prasyarat terhadap aktivitas belajar memiliki data yang normal dan homogenya, sehingga pengujian dilakukan dengan uji independent sample t-test. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa pada nilai pretest tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap aktivitas belajar kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2.

Hasil uji hipotesis aktivitas belajar IPA yang telah digunakan menggunakan uji independent sample t-test diperoleh skor 0,013

< 0,05 maka hipotesis diterima. Dengan demikian hasil penelitian ini memperlihatkan adanya pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran panas dan perpindahannya.

Hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian ini didukung dengan beberapa teori hasil penelitian terdahulu, M. Rahman, dkk (2014) yang menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa. Dengan peningkatan hasil rata-rata aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen 1 16% dari rata-rata eksperimen 2. Siswa memberikan tanggapan positif terhadap aktivitas pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif. Sedangkan menurut Siti Zuhra (2018) menyatakan bahwa hasil analisis data menunjukkan aktivitas belajar siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran audio visual tergolong aktif dengan nilai persentase 76,38% pada pertemuan pertama dan siswa tergolong sangat aktif dengan nilai persentase 84,72% pada pertemuan kedua. Sedangkan aktivitas belajar siswa dengan media konvensional memiliki nilai persentase 57,96% pertemuan pertama dan 69,23% pertemuan kedua.

Pada kondisi awal peserta didik bahwa berdasarkan hasil pengamatan pendahuluan, pre test dan hasil wawancara terhadap hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan nilai lembar hasil belajar siswa dengan melakukan pre test pada kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2 masuk kategori cukup baik. Setelah mencoba melakukan eksperimen dan melakukan post test, hasil belajar siswa di dalam kelas eksperimen 1 menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi pengaruhnya dari pada kelas eksperimen 2 yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Berikut persentase hasil belajar eksperimen 1 dan eksperimen 2 sebagai berikut:

Tabel 3. Persentase Pengaruh Hasil Belajar Eksperimen 1 Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif dan Eksperimen 2 Menggunakan Media Pembelajaran Konvensional

No.	Kategori Nilai Statistik	Pretest		Posttest	
		Eksperimen 1	Eksperimen 2	Eksperimen 1	Eksperimen 2
1.	Nilai Tertinggi	74	74	95	89
2.	Nilai Terendah	42	42	68	58
3.	Rata-rata (Mean)	56,30	55,20	81,20	73,90
4.	Standar deviasi	10,413	9,551	8,121	8,084

Berdasarkan Tabel 3 di atas hasil analisis data dengan nilai rata-rata posttest siswa kelas eksperimen 1 yang menggunakan media pembelajaran interaktif mencapai 81% sedangkan kelas eksperimen 2 menggunakan media pembelajaran konvensional mencapai 74%.

Data yang diperoleh pada kategori hasil belajar dalam penelitian ini berupa hasil belajar dengan analisis statistik deskriptif pada kelas eksperimen 1 menggunakan media pembelajaran interaktif dan eksperimen 2 menggunakan media pembelajaran konvensional. Distribusi frekuensi nilai pretes dan posttest dinyatakan dalam bentuk interval. Hal ini bertujuan mengetahui persebaran nilai pretes sebelum diberikan perlakuan. Persebaran distribusi nilai interval menggunakan pedoman penskoran dari Kemdikbud (2016:47) tentang nilai pretest dan posttest yang ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Pedoman Penskoran Nilai Pretest dan Posttest

Nilai Interval	Kategori
93-100	Sangat Tinggi
84-92	Tinggi
75-83	Sedang
<75	Kurang

Perolehan data hasil pretest pada kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2 diperoleh data distribusi frekuensi yang ditunjukkan pada Tabel 5

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Pretest Hasil Belajar

No	Interval Nilai	Kategori	Eksperimen 1		Eksperimen 2	
			Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)
1	93-100	Sangat Tinggi	-	-	-	-
2	84-92	Tinggi	-	-	-	-
3	75-83	Sedang	-	-	-	-
4	<75	Kurang	20	100	20	100

Perolehan data di atas, dapat diketahui bahwa distribusi frekuensi nilai pretest hasil

belajar kelas eksperimen 1 yaitu rentang nilai interval 93-100 yang berada pada kategori sangat tinggi tidak ada, rentang nilai interval 84-92 yang berada pada kategori tinggi tidak ada, rentang nilai interval 75-83 yang berada pada kategori sedang tidak ada, rentang nilai interval <75 yang berada pada kategori kurang diperoleh 20 siswa dengan persentase 100%.

Distribusi frekuensi nilai pretest hasil belajar eksperimen 2 yaitu rentang nilai interval 93-100 yang berada pada kategori sangat tinggi tidak ada, rentang nilai interval 84-92 yang berada pada kategori tinggi tidak ada, rentang nilai interval 75-83 yang berada pada kategori sedang tidak ada, rentang nilai interval <75 yang berada pada kategori kurang diperoleh 20 siswa dengan persentase 100%.

Perolehan data hasil posttest pada kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2 diperoleh distribusi frekuensi yang ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6 Distribusi Frekuensi Posttest Hasil Belajar

No	Interval Nilai	Kategori	Eksperimen 1		Eksperimen 2	
			Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)
1	93-100	Sangat Tinggi	2	10	-	-
2	84-92	Tinggi	6	30	4	20
3	75-83	Sedang	8	40	3	15
4	<75	Kurang	4	20	13	65

Perolehan data dari Gambar 4.5 dapat diketahui bahwa distribusi frekuensi nilai posttest hasil belajar kelas eksperimen 1 yaitu rentang nilai interval 93-100 yang berada pada kategori sangat tinggi diperoleh 2 siswa dengan persentase 10%, rentang nilai interval 84-92 yang berada pada kategori tinggi diperoleh 6 siswa dengan persentase 30%, rentang nilai interval 75-83 yang berada pada kategori sedang diperoleh 8 siswa dengan persentase 40%, rentang nilai interval <75 yang berada pada kategori kurang diperoleh 4 siswa dengan persentase 20%.

Distribusi frekuensi nilai pretest hasil belajar eksperimen 2 yaitu rentang nilai interval 93-100 yang berada pada kategori sangat tinggi tidak ada, rentang nilai interval 84-92 yang berada pada kategori tinggi diperoleh 4 siswa dengan persentase 20%, rentang nilai interval

75-83 yang berada pada kategori sedang diperoleh 3 siswa dengan persentase 15%, rentang nilai interval <75 yang berada pada kategori kurang diperoleh 13 siswa dengan persentase 65%.

Perbandingan pengaruh siswa yang tuntas pada kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 sangat besar. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran konvensional memberikan sedikit pengaruh peningkatan pada hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh positif signifikan dalam pembelajaran IPA kelas V pada khususnya. Berikut persentase daya tingkat ketuntasan eksperimen 1 dan eksperimen 2 sebagai berikut:

Tabel 7. Persentase Daya Tingkat Ketuntasan 1 Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif dan Eksperimen 2 Menggunakan Media Pembelajaran Konvensional

No.	Kategori Ketuntasan	Kelas Eksperimen 1				Kelas Eksperimen 2			
		Tuntas		Tidak tuntas		Tuntas		Tidak tuntas	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Pretest	0	0	20	100	0	0	20	100
2.	Posttest	16	80	4	20	7	35	13	65

Data tingkat ketuntasan hasil belajar kelas eksperimen 1 kategori ketuntasan pretest mencapai 0% dan kategori ketuntasan posttest mencapai 80%, sedangkan data tingkat ketuntasan hasil belajar eksperimen 2 kategori ketuntasan pretest mencapai 0% dan kategori ketuntasan posttest mencapai 35%.

Untuk mengetahui pengetahuan awal kedua kelompok maka digunakan uji prasyarat dalam hasil belajar pada kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2. Hasil uji prasyarat terhadap hasil belajar memiliki data yang normal dan homogenya, sehingga pengujian dilakukan dengan uji independent sample t-test. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa pada nilai pretest tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pengaruh hasil belajar kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2.

Hasil uji hipotesis posttest hasil belajar IPA yang telah digunakan menggunakan uji independent sample t-test diperoleh skor 0,007 < 0,05 maka hipotesis diterima. Dengan

demikian hasil penelitian ini memperlihatkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran panas dan perpindahannya.

Dalam mengukur peningkatan hasil belajar, maka dilakukan juga penghitungan N-Gain dalam kelas eksperimen 1 dalam penelitian ini yaitu 0,58 dengan kategori sedang dan untuk N-gain dalam eksperimen 2 dalam penelitian ini yaitu 0,42 dengan kategori sedang. Perbedaan antara ke dua N-gain ini adalah disebabkan karena penggunaan media pembelajaran di dalam kelas.

Berkaitan dengan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN. 1 Lamapoloware melalui media pembelajaran interaktif yang digunakan dimana uji independent sample t-test diperoleh skor $0,007 < 0,05$ maka hipotesis diterima.

Menurut Dela Way Eza. (2015) menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas Hal ini terlihat dari rata-rata nilai pre-test siswa sebelum diberi treatment sebesar (58,7) setelah diberikan treatment hasil belajar mengalami peningkatan sebesar (25,8) yang menunjukkan hasil (84,5) pada hasil posttest. Sholeh Ismail, dan Wais Kurniawan (2017) menyatakan bahwa metode pembelajaran dengan menggunakan media CD Interaktif lebih berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal tersebut berdasarkan analisis uji-t kedua kelompok, diperoleh *thitung* yaitu 2,126 yang mana lebih besar dari *ttabel* (2,042) dan memperoleh nilai signifikansi 0,042 lebih kecil dari 0,05.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap aktivitas belajar IPA konsep panas dan perpindahannya kelas V SDN. 1 Lamapoloware berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen berada

dalam kategori sangat aktif dibandingkan dengan aktivitas siswa pada kelas kontrol berada dalam kategori aktif, (2) Penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA konsep panas dan perpindahannya kelas V SDN. 1 Lamappoloware kab. Soppeng berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka ada beberapa saran yang ingin penulis kemukakan, di antaranya: (1) Diharapkan bagi guru untuk memperhatikan manajemen waktu serta dapat meningkatkan pengontrolan dan pengawasan siswa agar lebih efektif dan efisien pada saat penggunaan media pembelajaran interaktif. (2) Diharapkan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis TIK agar pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan. (3) Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang media pembelajaran interaktif dengan mengkombinasikan berbagai macam model pembelajaran pada materi panas dan perpindahannya, untuk mengetahui adanya korelasi terhadap aktivitas, motivasi dan hasil belajar pada proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional RI.
- Cangara.2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Gagne dan Briggs 1975. *Instructional Technology: Foundations*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Kemdikbud. 2016 . *Panduan Penilaian Untuk Sekolah Dasar*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Dasar. Jakarta: Ditjen Dikdasmen Kemendikbud.
- Rahman, M., Azizi, Reni Reta dan Berti Yolida. 2016. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal FKIP Bandung*. (Online). download. portalgaruda.or. diakses 10 Agustus 2018.
- Riyadi, RA, Mohammad Nur, Euis Ismayanti. 2015. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis E-Learning Moodle dengan Model Pengajaran Langsung di SMKN 2 Tarakan. *Jurnal Pendidikan Vokasi:Teori dan Praktek*. Vol 3 No. 1
- Subarjono. 2012. Pengembangan CD Interaktif Dengan Model Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Masalah ke VIII SMP. *Jurnal FKIP Univ. Tanjung Pura*. (<http://download.portalgaruda.org>) Diakses 8 Agustus 2018
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Trilling, B., & Fadel,C. 2009. *21st Century Skills: Learning for Life In Our Times*. San Fransisco, CA: Jhon Wiley & Sons. (E-book Online). ([http://www.scirp.org/\(S\(czeh2tfqyw2orz553k1w0r45\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=1932817](http://www.scirp.org/(S(czeh2tfqyw2orz553k1w0r45))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=1932817)). Diakses 20 Juni 2018
- Zuhra, Siti. *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia di MAN 1 Pidie Aceh*: UIM Ar-Raniry.