

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

SKRIPSI



Disusun Oleh:

**FANTI BLESKADIT
148420520008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS PENDIDIKAN EKSAKTA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA) SORONG
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui tim pembimbing

Pada : Sabtu, 23 November 2024.

Pembimbing I,

Ratna Prabawati, M.Pd
NIDN. 1412129001



Pembimbing II

Nurul Alia Ulfa., M.Pd
NIDN. 1419089301



LEMBAR PENGESAHAN

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

NAMA : Fanti Bleskadit

NIM : 148420520008

Skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas Pendidikan Eksakta
Universitas Pendidikan Muhammadiyah (Unimuda) Sorong.

Pada : Senin, 26 November 2024

Dekan Feksa,



Tim Penguji Skripsi

1. Dr. Mivtha Citraningrum, M.Pd.
NIDN. 1201098801

.....

2. Nurul Alia Ulfa, M.Pd
NIDN. 1419089301

.....

3. Ratna Prabawati, M.Pd.
NIDN. 1412129001

.....

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Sorong ^A November 2024

Yang membuat pernyataan



Fanti Bleskadit

148420520008

KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur patut diucapkan kepada Tuhan Yang Maha kuasa oleh karena kasih dan pertolongan-Nyalah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong, ini dapat berjalan dengan baik.

Di sadari bahwa proses penyusunan Skripsi ini dibantu oleh beberapa pihak yang patut diucapkan seribukali rasa Terimakasih.

Oleh sebab itu, sebagai rasa Terimakasih tak dapat kuberikan dalam bentuk apapun namun hanya dapat kuungkapkan melalui goresan tinta ini dari lubuk hati yang paling dalam patut disampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Rustamadji, M.Si.Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah (Unimuda) Sorong.
2. Bapak, Sahidi, M.Pd. Dekan Fakultas Pendidikan Eksakta.
3. Ibu Ratna Prabawati, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Biologi dan selaku dosen Pembimbing I
4. Ibu Nurul Alia Ulfa, M.Pd. Dosen Pembimbing II
5. Seluruh Staf Pengajar (Dosen) pada Fakultas Pendidikan Eksakta Program Studi Pendidikan Biologi.
6. Teman-teman seangkatan 2019/2020 yang telah memberikan dorongan dan motivasi.
7. Ibunda Tercinta Hanace Duwith atas Doa dan Dukungan-Nya.
8. Seluruh pihak yang tidak disebutkan.

Akhir kata tak ada gading yang tak retak, kritik dan saran penulis nantikan demi penyempurnaan penulisan Skripsi ini di waktu yang akan datang.

Sorong, Agustus 2024

Penulis

Fanti Bleskadit
148420520008

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Hipotesis Penelitian.....	5
1.5. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1. Konsep Tentang Minat Belajar	7
2.2. Media Pembelajaran Interaktif.....	16
2.3. Penelitian Terdahulu yang Relevan	26
2.4. Kerangka Berfikir.....	27
2.4. Hipotesis Tindakan.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1. Jenis dan Desain Penelitian	30
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	31
3.3. Populasi dan Sampel	31
3.4. Variabel Penelitian	32
3.5. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	32
3.6. Teknik Analisa Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46

4.1. Hasil Penelitian	46
4.2. Pembahasan.....	58
BAB V PENUTUP	62
5.1. Kesimpulan	62
5.2. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	

ABSTRAK

Fanti Bleskadit/148420520008. **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI SISWA KELAS X SMA NEGERI 2 KABUPATEN SORONG**. Skripsi. Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, November 2024.

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 untuk 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 dilaksanakan 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

Fanti Bleskadi/148420520008. THE INFLUENCE OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON LEARNING INTEREST IN THE BIOLOGY SUBJECT OF CLASS X STUDENTS OF SMA NEGERI 2 SORONG DISTRICT. Thesis. Sorong Muhammadiyah University of Education, November 2024.

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, $t_{tabel} = 1.734$ while $t_{hitung} = 5.242$. So that $t_{hitung} > t_{tabel}$ 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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk tak tunggal dari kata “medium” yang memiliki makna “perantara atau pengantar”. 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 belajar adalah dorongan internal seseorang untuk terlibat dalam proses belajar untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalamannya. 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. Dilihat dari faktor-faktor diatas, media pembelajaran dalam mengajar dan belajar adalah satu hal yang diperlukan untuk menumbuhkan minat belajar siswa dan memenuhi situasi pembelajaran saintifik dimana tidak digunakan atau ada media yang berbeda untuk disediakan bagi siswa dengan bahan pelajaran sains. Oleh karena itu, salah satu keterampilan pendidik adalah menguasai berbagai cara menumbuhkan minat siswa dalam proses pembelajarannya. Kemampuan dalam hal ini dapat membentuk karakter siswa dan pemahaman tentang bagaimana siswa belajar. Cara menumbuhkan minat belajar siswa adalah pemanfaatan lingkungan belajar yang dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa berupa media interaktif berbasis video untuk mendengar dan melihat. Sumber daya ini dapat berfungsi untuk memecahkan dan

membuktikan suatu teori yang melibatkan pengamatan dan pengukuran kemajuan hasil belajar siswa. 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 perandari 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 sertaminat 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”**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong.

1.4. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berpikir, yang dibuat dengan tidak semena-mena, melainkan atas dasar pengetahuan-pengetahuan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Ada Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong.

H0 : Tidak ada Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah:

1.5.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan memperkaya khasanah dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada penerapan media pembelajaran interaktif.

1.5.2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, sebagai memenuhi syarat gelar sarjana pendidikan.
- b. Bagi lembaga pendidikan, untuk membenahi dan mengembangkan kebijakan-kebijakan yang ada di sekolah mengenai penerapan media pembelajaran interaktif.
- c. Bagi guru, untuk bahan evaluasi diri dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.
- d. Bagi siswa diharapkan dapat mengoptimalkan pemahaman mengenai pembelajaran yang diberikan oleh guru.

1.6. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, adapun terdapat beberapa hal yang secara operasional akan didefinisikan dengan secara jelas dan sederhana serta memberikan arah mengenai masalah yang akan di teliti. Antara lain :

- 1.6.1. Media pembelajaran interaktif adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan teknologi dengan interaksi aktif siswa dalam proses

belajar. Ini melibatkan penggunaan berbagai alat dan platform seperti perangkat lunak pendidikan, aplikasi, power point, video pembelajaran, game edukasi, dan platform pembelajaran daring. Dengan media ini, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran mereka, menggali informasi, dan berkolaborasi dengan teman sebaya.

- 1.6.2. Minat belajar merupakan suatu ketertarikan terhadap pembelajaran yang kemudian mendorong individu untuk mempelajari dan menekuni pelajaran tersebut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Minat Belajar

2.1.1. Pengertian Minat

Minat merupakan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. Minat tersebut akan menetap dan berkembang pada dirinya untuk memperoleh dukungan dari lingkungannya yang berupa pengalaman. Pengalaman akan diperoleh dengan mengadakan interaksi dengan dunia luar, baik melalui latihan maupun belajar. faktor yang menimbulkan minat belajar dalam hal ini adalah dorongan dari dalam individu. Dorongan motif sosial dan dorongan emosional (Gusniawati, 2019).

Dengan demikian disimpulkan bahwa pengertian minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku .

2.1.2. Ciri-Ciri Minat Belajar

Dalam minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri. Menurut Elizabeth Hurlock (dalam Aisah, 2020) menyebutkan ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar
- 3) Perkembangan minat mungkin terbatas

- 4) Minat tergantung pada kesempatan belajar
- 5) Minat dipengaruhi oleh budaya
- 6) Minat berbobot emosional
- 7) Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Menurut Slameto (199) dalam Firmansyah (2019) siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.
- 3) Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati.
- 4) Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya
- 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri minat belajar adalah memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus menerus, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap hal yang diminati, berpartisipasi pada pembelajaran, dan minat belajar dipengaruhi oleh budaya. Ketika siswa ada minat dalam belajar maka siswa akan senantiasa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan akan memberikan prestasi yang baik dalam pencapaian prestasi belajar.

2.1.3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

Dalam pengertian sederhana, minat adalah keinginan terhadap sesuatu

tanpa ada paksaan. Dalam minat belajar seorang siswa memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yang berbeda-beda, menurut Astuti (2021) membedakannya menjadi tiga macam, yaitu:

1. Faktor internal

Adalah faktor dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek, yakni:

a. aspek fisiologis

Kondisi jasmani dan tegangan otot (tonus) yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa, hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran.

b. aspek psikologis

Aspek psikologis merupakan aspek dari dalam diri siswa yang terdiri dari, intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa.

2. Faktor Eksternal Siswa

Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan social dan faktor lingkungan nonsosial

a. Lingkungan Sosial

Lingkungan social terdiri dari sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas

b. Lingkungan Nonsosial

Lingkungan social terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar.

c. Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

2.1.4. Indikator Minat Belajar

Menurut Djamarah (2019) indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian.

Menurut Slameto (2019) beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Lebih jelasnya indikator minat belajar pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Perasaan Senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

2. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

3. Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

4. Perhatian Siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

2.2. Media Pembelajaran Interaktif

2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan supaya proses pembelajaran dapat berhasil dan berjalan lancar. Selain itu penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses interaksi belajar mengajar antara guru dengan peserta didik menjadi tidak membosankan, sehingga dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar bagi peserta didik itu sendiri.

Media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas yang ditekankan pada visual dan audio. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi sertainteraksi antara

guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Azhar Arsyad, 2017: 7). Jadi media pembelajaran adalah perantara komunikasi antara guru dengan siswa.

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar mengajar siswa dalam pengajaran yang pada akhirnya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Media dapat mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar karena dua alasan” (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2018: 2).

Alasan pertama berkaitan dengan manfaat media bagi siswa, antara lain:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pelajaran akan lebih bermakna sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.
- 3) Metode mengajar dapat lebih bervariasi, sehingga tidak menjemukan siswa.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengar keterangan dari guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, mendemonstrasi, dan sebagainya.

Alasan kedua berkaitan dengan taraf berfikir siswa, dimulai dari berfikir konkret sampai berpikir abstrak, berpikir sederhana sampai berpikir kompleks dan rumit. Berinteraksi dengan media akan membantu siswa menerima pelajaran yang diberikan. Dengan berinteraksi secara langsung dengan media, siswa akan lebih mudah menyerap konsep yang diberikan oleh guru.

Media merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses komunikasi. Sementara menurut Suparman (2018) menyatakan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Pengirim dan penerima pesan itu dapat berbentuk orang atau lembaga, sedangkan media tersebut dapat berupa alat-alat elektronik, gambar, buku, dan sebagainya.

Dari beberapa pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan sebagai sarana komunikasi, membantu proses pembelajaran, menyalurkan pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Media dapat berbentuk alat-alat elektronik, gambar, buku teks, modul, dan sebagainya.

2.2.2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut (Azhar Arsyad, 2018: 79-101). Jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan pesan atau informasi

2. Media Berbasis Cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

3. Media Berbasis Visual

Peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual

dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

4. Media Berbasis Audio visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

5. Media Berbasis Komputer

Komputer memilih fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction (CMI)*. Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction (CAI)* mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran.

Dari pendapat di atas mengenai jenis-jenis media pengajaran maka dapat disimpulkan bahwa media dapat dikategorikan menjadi :, media visual, media audiovisual, media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audiovisual dan media berbasis komputer.

2.2.3. Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Bruner yang dikutip Azhar Arsyad (2017), ada tiga utama

tingkatan modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/gambar (*iconic*) dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, ketrampilan atau sikap) yang baru.

Menurut (Arief S. Sadiman, 2017). Media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengantisipasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya:
 - a. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai atau model.
 - b. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau *high speed photography*.
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - e. Objek yang terlalu kompleks (misal mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
 - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.

Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan

bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:

- 1) Menimbulkan airah belajar.
- 2) Kemungkinan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dari kenyataan.
- 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran ditentukan sama untuk semua siswa, maka guru akan mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri, apalagi bila latar belakang lingkungan guru berbeda. Masalah ini dapat diantisipasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam :

- 1) Memberikan perangsang yang benar
- 2) Mempersamakan pengalaman
- 3) Menimbulkan persepsi yang sama salah satu yang banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar mengajar adalah *Dale's Cone of Experience* (kerucut pengalaman dale).

Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambing verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu (Azhar Arsyad, 2017).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang baik harus bisa menggabungkan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran, sehingga kemampuan media dan materi yang diberikan bisa terserap oleh siswa akan lebih banyak.

2.2.4. Pemilihan Media Pembelajaran

Sebelum menggunakan media pembelajaran, yang perlu diperhatikan oleh guru adalah memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. “Menurut Azhar Arsyad (2017), ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yaitu:

- a. Sesuai dengan tujuan intruksional yang ingin dicapai,
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran,
- c. Praktis, luwes dan bertahan,
- d. Guru terampil dalam menggunakannya,
- e. Pengelompokkan sasaran dan
- f. Mutu teknis”.

“Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2018), mengemukakan beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran antara lain:

- a. Ketepatan dalam tujuan pengajaran,
- b. Dukungan terhadap isi dan bahan pelajaran,
- c. Kemudahan memperoleh media,
- d. Ketrampilan guru dalam menggunakan media,
- e. Tersedianya waktu untuk menggunakan media dan

f. Sesuai dengan taraf berfikir siswa”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu sesuai dengan tujuan pengajaran dan tingkat perkembangan siswa, dukungan terhadap isi bahan pelajaran, tersedianya waktu untuk menggunakannya, kemudahan dalam memperolehnya, ketrampilan guru dalam menggunakan media, pengelompokan sasaran dan mutu teknis.

2.2.5. Media Interaktif

Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital pada system berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game (Arsyad, 2017). Contohnya :

1. Powerpoint
2. Macromediaflash
3. Adobeflash
4. Polyhendron

Media interaktif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu power point. Power point adalah software yang dipakai untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide. Menurut Susilana (2019), PowerPoint merupakan program aplikasi presentasi dalam komputer. Dengan bantuan software tersebut, seseorang bisa membuat bentuk presentasi profesional dengan mudah dimana presentasi tersebut dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran.

Adapun ciri-ciri dari Microsoft Power Point adalah:

- a. Adanya pengolahan objek teks, grafik, video, suara yang diletakkan pada halaman individual. Biasa disebut dengan “slide”
- b. Mempunyai animasi yang bisa diberikan kepada setiap objek untuk menambah gaya presentator.
- c. Adanya transisi untuk memberikan tanda atau perbedaan untuk setiap slide yang dimiliki presentator.
- d. Penyimpanan file Power Point ini bisa berbagai macam, yakni: ppt : merupakan ekstensi file paling dasar dari Power Point. pps : merupakan ekstensi file yang akan langsung membuka file secara slide show. pot: merupakan ekstensifile untuk menyimpan secara template. pptx: merupakan ekstensi file yang menyimpan data secara xml.
- e. File Power Point juga bisa disimpan dan diexport menjadi bentuk lain seperti PDF dan video.

2.2.6. Kekurangan dan Kelebihan Media Interaktif

Kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, animasi maupun video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- b. Menambah motivasi pembelajaran selama proses belajar mengajar hingga didapat tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- c. Sistem pembelajaran lebih interaktif.

d. Mampu memvisualisasi materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional. Melatih pembelajar (siswa) lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Kekurangan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Harus ada persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga.
- b. Penggunaannya harus pada perangkat PC atau laptop.
- c. Pendidik (guru) harus memiliki kemampuan untuk mengoperasikan program ini.

Berdasarkan pemaparan beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif. Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media interaktif ini.Kelebihannya antara lain dapat menggabungkan teks, gambar, audio, animasi maupun video dalam satukesatuan, dapat menambah motivasi pembelajaran, pembelajaran menjadi interaktif, dapatmemvisualisasikan materi, dan melatih belajar mandiri. Sedangkan kekurangannya yaitu butuh persiapan untuk menyiapkan media interaktif ini, media dioperasikan menggunakan PC atau laptop dan guru harus memiliki kemampuan untuk mengoprasikan media tersebut.

Model pembelajaran interaktif memberikan struktur pengajaran sains

yang melibatkan pengumpulan dan pertimbangan atas pertanyaan-pertanyaan siswa. Siswa diajak untuk berpikir tentang konsep yang akan dipelajari, kemudian direfleksikan melalui keingintahuannya dan diwujudkan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan itu kemudian dijawab sendiri oleh siswa melalui penyelidikan. Guru tidak terlibat terlalu jauh dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan siswa tetapi menjawab pertanyaan siswa dengan pertanyaan, sehingga siswa akan menemukan sendiri jawaban atas pertanyaannya sendiri.

2.2.7. Karakteristik Model Pembelajaran Interaktif

Pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari siswa dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Pertanyaan yang muncul sangat di mungkin bervariasi, mungkin ada yang berkaitan dengan topik yang di bahas atau tidak, dan bahkan ada yang tidak perlu dijawab. Bertanya dalam kegiatan pembelajaran interaktif dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan siswa. Louisel dan Descamps dalam Abdul Majid (2018), berpendapat bahwa pertanyaan dalam proses pembelajaran memiliki tiga tujuan pokok, yaitu:

1. Meningkatkan tingkat berpikir siswa
2. Mengecek pemahaman siswa
3. Meningkatkan partisipasi belajar siswa

Menurut Suparman dalam Abdul Majid (2018). Pembelajaran interaktif memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Adanya variasi kegiatan klasikal, kelompok, dan perseorangan.

- b. Keterlibatan mental (pikiran, perasaan) siswa tinggi.
- c. Guru berperan sebagai fasilitator, narasumber, dan manajer kelas yang demokratis.
- d. Menerapkan pola komunikasi banyak arah.
- e. Suasana kelas yang fleksibel, demokratis, menantang, dan tetap terkenali oleh tujuan.
- f. Potensial dapat menghasilkan dampak pengiring lebih efektif.
- g. Dapat digunakan didalam maupun luar kelas.

Menurut Faire dan Cosgrove dalam Abdul Majid (2018), tahapan pembelajaran interaktif terdiri dari tujuh tahapan, yaitu dapat dilihat pada bagan berikut:

a. Tahap Persiapan (*Preparation*)

Pada tahap kegiatan awal dari pembelajaran interaktif ini yaitu persiapan guru dan siswa memilih dan mencari informasi tentang latar belakang topik yang akan dibahas dalam kegiatan pembelajaran. Guru mengumpulkan sumber-sumber yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, seperti percobaan apa yang akan digunakan, dan media apa saja yang akan digunakan untuk menunjang pembelajaran.

Pada tahap ini, apersepsi yang diberikan oleh guru adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Pada tahap persiapan lebih banyak dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran, seperti menyiapkan alat-alat percobaan dan media pembelajaran.

b. Tahap Pengetahuan Awal (*BeforeView*)

Pada tahap pengetahuan awal, guru menggali pengetahuan awal siswa mengenai hal-hal yang telah diketahui oleh siswa tentang topik yang akan dipelajari. Pengetahuan awal siswa ini dapat digali dengan menyajikan sebuah permasalahan berkaitan dengan topik yang akan dibahas, kemudian menanyakan pendapat siswa atas permasalahan tersebut. Pengetahuan awal siswa dapat menjadi tolak ukur untuk dibandingkan dengan pengetahuan mereka setelah melakukan kegiatan.

c. Tahap Kegiatan Eksplorasi (*Exploratory*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ketiga ini adalah menampilkan kegiatan untuk memancing rasa ingin tahu siswa. Selanjutnya siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan topik kegiatan yang dimaksud. Kegiatan yang dilakukan untuk memunculkan keingintahuan siswa bisa diajukan dalam bentuk pertanyaan, demonstrasi, menampilkan fenomena melalui video atau gambar. Kemudian meminta siswa untuk menceritakan dan menanyakan pendapat mereka mengenai apa yang telah dilihatnya.

d. Tahap Pertanyaan Siswa (*Children Questions*)

Setelah melakukan kegiatan eksplorasi melalui berbagai kegiatan demonstrasi atau fenomena, pada tahap ini masing-masing siswa diberikan kesempatan untuk membuat pertanyaan dalam kelompoknya, kemudian siswa membacakan pertanyaan yang dibuat dalam kelompoknya tersebut. Sementara itu, guru menulis pertanyaan-pertanyaan tersebut di papan tulis.

Pada tahap ini, siswa dimungkinkan mendapat kesulitan dalam membuat pertanyaan. Oleh karena itu, guru harus memberikan motivasi dan merangsang siswa agar mau bertanya dan mengarahkan pertanyaan siswa.

Setelah semua pertanyaan kelompok terhimpun, guru mengajak siswa untuk menyeleksi pertanyaan yang telah ditulis di papan tulis. Jenis pertanyaan yang diajukan siswa mungkin ada yang sesuai, mungkin juga ada yang tidak. Oleh karena itu, hendaknya guru mengarahkan siswa untuk memilih pertanyaan yang berkaitan dengan topik yang jawabannya dapat diselidiki melalui kegiatan penyelidikan dan investigasi.

e. Tahap Penyelidikan (*Investigation*)

Dalam proses penyelidikan, akan terjadi interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, siswa dengan media, serta siswa dengan alat. Pada tahap ini, siswa diberi kesempatan untuk menemukan konsep melalui pengumpulan, pengorganisasian, dan menganalisis data dalam suatu kegiatan yang telah dirancang oleh guru. Sementara itu, guru membantu siswa agar dapat menemukan jawaban terhadap pertanyaan yang mereka ajukan. Kemudian secara berkelompok, siswa melakukan penyelidikan melalui observasi atau pengamatan.

f. Tahap Pengetahuan Akhir (*After Views*)

Pada tahap pengetahuan akhir, siswa membacakan hasil yang di perolehnya. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan diskusi kelas. Jawaban jawaban siswa dikumpulkan dan dibandingkan dengan pengetahuan awal sebelum siswa melakukan penyelidikan yang di tulis

sebelumnya. Dalam hal ini siswa di minta untuk di bandikan apa yang sekarang mereka ketahui dengan apa yang sebelumnya mereka ketahui.

g. Tahap Refleksi (*Reflection*)

Tahap terakhir adalah refleksi, yaitu kegiatan berpikir tentang apa yang baru terjadi atau baru saja dipelajari. Intinya adalah berpikir kembali mengenai apa yang telah dipelajari, kemudian mengedepankannya menjadi struktur pengetahuan baru. Pada saat ini, siswa di beri waktu untuk mencerna, menimbang, membandingkan, menghayati, dan melakukan diskusi dengan dirinya sendiri. Pada tahap ini pula siswa di rangsang untuk mengemukakan pendapat tentang apa yang telah di peroleh setelah proses pembelajaran. Siswa juga di beri kesempatan untuk mengajukan pertanyaan susulan jika ada yang kurang di pahami setelah mengadakan penyelidikan, dan guru memberikan penguatan serta meluruskan hal- hal yang masih keliru.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa proses belajar mengajar yang interaktif dapat mengembangkan teknik bertanya yang efektif atau melakukan dialog kreatif dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa. Sifat pertanyaan dapat mengungkapkan sesuatu atau memiliki sifat inkuiri, sehingga melalui pertanyaan yang diajukan siswa dapat mengemabangkan kemampuannya ke arah berpikir kreatif dalam menghadapi sesuatu. Komponen yang harus dikuasai oleh guru dalam menyampaikan pertanyaan adalah pertanyaan harus mudah dimengerti oleh siswa, memberi acuan, pemusatan perhatian, pemindahan giliran dan

penyebaran, pemberian waktu berfikir kepada siswa, serta pemberian tuntunan. Pertanyaan untuk mengembangkan model dialog kreatif ada enam jenis, yaitu pertanyaan mengingat, mendeskripsikan, menjelaskan, sintesis, menilai dan pertanyaan terbuka. Untuk meningkatkan interaksi dalam proses belajar mengajar, hendaknya guru mengajukan pertanyaan dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan jawaban, dan menjadi “dinding pemantul” atas jawaban siswa.

2.2.8. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Interaktif

Kelebihan model pembelajaran interaktif sebagaimana dikemukakan oleh Suprayekti dalam Abdul Majid (2014:91) adalah bahwa peserta didik belajar mengajukan pertanyaan, mencoba merumuskan pertanyaan, dan mencoba menemukan jawaban terhadap pertanyaan sendiri dengan melakukan observasi atau pengamatan. Dengan cara seperti itu, lalu peserta didik menjadi kritis dan aktif belajar. Sedangkan menurut Renny dalam Abdul Majid (2014:91) kelebihan pembelajaran interaktif adalah:

1. Siswa lebih banyak diberikan kesempatan untuk melibatkan keingintahuannya pada objek yang akan dipelajari.
2. Melatih mengungkapkan rasa ingin tahu melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru.
3. Memberikan sarana bermain bagi siswa melalui kegiatan eksplorasi dan investigasi.
4. Guru menjadi fasilitator, motivator, dan perancang aktivitas belajar.
5. Menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran aktif.

6. Hasil belajar lebih bermakna

Kelebihan lain dari model pembelajaran interaktif ini antara lain:

1. Peserta didik dapat belajar dari temannya dan guru untuk membangun keterampilan sosial dan kemampuan-kemampuan.
2. Mengorganisasikan pemikiran dan membangun argument yang rasional.

2.3. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Muhammad Arief (2022) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Biologi Kelas XI SMAN 1 Purworejo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata minat siswa rata-rata kelompok eksperimen adalah 59,46 dan kelompok kontrol adalah 56,68. Selain itu ada perbedaan minat siswa yang diajar dengan Media Pembelajaran Interaktif dengan kelas yang diajar dengan metode ceramah dengan hasil uji hipotesis dengan rumus uji independent sample test untuk kelas eksperimen didapatkan nilai t hitung kecil dan nilai Sig (2- tailed = 0,010) < $\frac{1}{2} \alpha$ (0,05). Minat belajar siswa terhadap praktik CNC kelas yang diajar dengan Media Pembelajaran Interaktif lebih baik dibandingkan dengan kelas yang diajar dengan metode ceramah.

Persamaan penelitian Muhammad Arief (2022) dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada variabel penelitian yaitu media pembelajaran interaktif dan minat belajar. Sedangkan perbedaan dalam penelitian adalah waktu dan tempat penelitian.

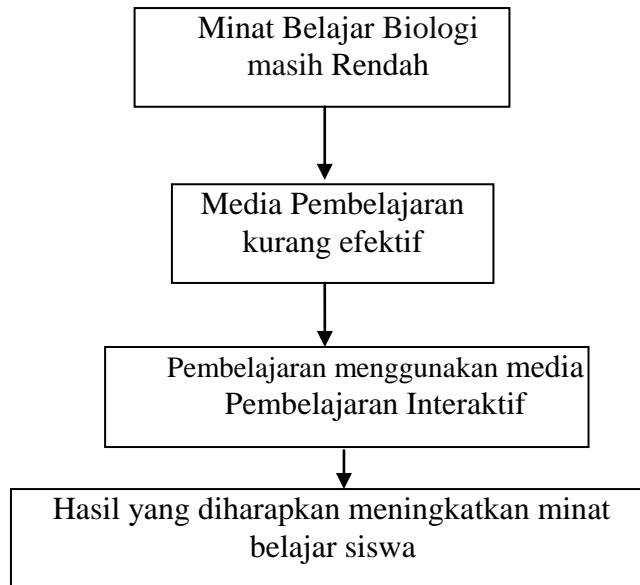
2. Fena Prayunias (2021) yang berjudul “Pengaruh model Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Kelas X IPA SMA Muhammadiyah Masbagik”. Hasil pretest yang diperoleh pada kelas eksperimen dengan menerapkan model Pembelajaran Interaktif berbantuan media android diperoleh nilai rata-rata 30,5 sedangkan nilai pretest pada kelas kontrol diperoleh nilai rata – rata 35. Sedangkan nilai posttest pada kelas eksperimen dengan menerapkan model creative problem solving diperoleh nilai rata – rata 80,25, sedangkan pada kontrol kelas dengan menerapkan model pembelajaran langsung diperoleh nilai rata-rata sebesar 67,5 hal ini menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Interaktif berbantuan media android lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Persamaan penelitian Fena Prayunias (2021) dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada variabel penelitian yaitu Model Pembelajaran Interaktif. Sedangkan perbedaan dalam penelitian adalah variabel Hasil Belajar, waktu dan tempat penelitian.

2.4. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Seperti yang telah diungkapkan dalam kajian pustaka, peneliti mempunyai keyakinan bahwa variabel bebas berkaitan dengan variabel terikat. Adapun media Pembelajaran Interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah berkaitan dengan soal matematika. Media Pembelajaran Interaktif memiliki kelebihan yang dapat dioptimalkan dalam pembelajaran

yaitu dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari siswa, merancang perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa, berpikir dan bertindak kreatif, melatih keberanian dan tanggung jawab siswa serta dapat membuat pembelajaran lebih aktif. Adapun gambaran kerangka piker pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Desain Penelitian

3.1.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Kurniawan (2017) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar pada mata pelajaran biologi siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong.

3.1.2 Desain Penelitian

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *Ex Post Facto Design* dengan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang lebih fokus pada data- data numeric yang diolah dengan metode statistika. Karena pada umumnya penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif merupakan penelitian sampel besar karena pada pendekatan kuantitatif dilakukan pada penelitian inferensial yaitu dalam rangka menguji hipotesis dan menyandarkan suatu kesimpulan pada probabilitas kesalahan penolakan hipotesis nihil. Dengan menggunakan pendekatan ini maka akan diperoleh signifikansi hubungan antara variabel yang diteliti. Menurut Arikunto

(2016), pendekatan kuantitatif banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari tahap pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta hasilnya. Pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan angket:



Gambar 3.1 Desai Penelitian

Keterangan :

X : media pembelajaran interaktif

Y : Minat belajar

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui variable bebas pengaruh media pembelajaran interaktif dan variable terkait minat belajar peserta didik.

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan di laksanakan di kelas Kelas X SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong.

3.2.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan September 2024.

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong yang berjumlah 527 siswa.

3.3.2. Sampel

Menurut Sugiyono (2019) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel yang di gunakan adalah teknik pengambilan *proposive sampling*. Teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang di peroleh nantinya lebih representative (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini yang menjadi pertimbangan sesuai karakteristik sampel sebagai berikut

1. Siswa Kelas X
2. Siswa yang mengikuti pelajaran teknik informatika
3. Siswa yang mengikuti program dasar komputer

Berdasarkan karakteristik tersebut, maka sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X dengan jumlah sampel 30 orang siswa.

3.4. Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (2019) Variabel adalah objek suatu penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu :

3.4.1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2019). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media Pembelajaran Interaktif.

3.4.2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2019). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa.

3.5. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.5.1. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Dalam penelitian ini, jenis observasi yang digunakan adalah observasi non partisipasi di mana peneliti tidak ikut serta dalam kegiatan yang diamati. Peneliti berada di tempat kegiatan berlangsung akan tetapi tidak terlibat. Peneliti hanya mengamati kondisi atau kegiatan yang ada. Observasi dilakukan untuk melihat penggunaan media alat pernapasan pada manusia di kelas X. kemudian peneliti mencatat, menganalisis, dan membuat kesimpulan mengenai motivasi belajar belajar siswa X SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong.

2. Angket

Angket adalah suatu alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pernyataan tertulis untuk menjawab secara tertulis pula oleh responden (Margono, 2020). Hal yang serupa juga diungkapkan oleh Sugiyono, (2019). Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, tanskip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, leger, dan sebagainya.

4. Wawancara

Menurut Sugiyono (2014), Pengertian wawancara sebagai berikut: Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti akan melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terstruktur karena peneliti menggunakan pedoman wawancara yang disusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan data yang dicari.

3.5.2. Instrumen Penelitian

Indrawan (2019, hlm. 112) menyatakan, “Instrumen penelitian merupakan alat bagi peneliti yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan permasalahan penelitian”.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrument yang belum terstandar, sehingga untuk menghindari dihasilkannya data tidak sah terlebih dahulu dilakukan uji terhadap instrumen tersebut. Instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berupa:

3.5.2.1. Angket Minat Belajar

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tentang kondisi siswa dan dalam hal ini untuk dapat mengetahui minat siswa serta respon setelah digunakannya metode Angket (kelas eksperimen). Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket penggunaan terhadap minat belajar siswa dalam bentuk skala *likert*. Adapun Alternatif jawaban dalam skala *Likert* yang digunakan diberi skor sebagai berikut :

Tabel 3.2 Penilaian Skala Likert

Alternatif	Pernyataan positif	Pernyataan negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

sumber : Sugiyono (2019, hlm. 93)

Teknik ini digunakan oleh penulis untuk dapat mengungkapkan kriteria baik atau tidaknya nilai rata-rata jawaban setiap butir angket siswa siswi kelas X SMA 2 Kabupaten Sorong.

Instrumen penelitian ini dapat dibuat dalam bentuk skala liker. Penggunaan instrumen ini akan membantu peneliti dalam menjelaskan pengaruh penggunaan audio visual terhadap hasil belajar siswa siswa. Hasil belajar dan kisi-kisi angket dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 3.3. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar

Indikator	Keterangan	Pernyataan		Jumlah item
		Positif	Negatif	
Perasaan Senang	Pendapat siswa tentang pembelajaran Biologi			

	Kesan siswa terhadap guru Biologi	3,4,5,	1,2,6,	6
	Perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran Biologi			
Perhatian	Perhatian saat mengikuti pembelajaran Biologi	8,10,11, 12,13,	7,9,14,15	9
	Perhatian siswa saat diskusi pelajaran Biologi			
Ketertarikan	Rasa ingin tahu siswa saat mengikuti pembelajaran Biologi	16,18,19, 22	17,20,,21 ,	7
	Penerimaan siswa saat diberi tugas/PR oleh guru.			
Keterlibatan siswa	Kesadaran tentang belajar di rumah	24,	23,	2
JUMLAH				25

3.6. Teknik Analisa Data

3.6.1. Validitas Instrument

Validitas berarti instrument yang telah diujicobakan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sugiyono (2019), menyatakan bahwa instrument yang valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sementara itu Sanjaya (2019) menjelaskan bahwa validitas adalah tingkat kesahihan dari suatu tes yang dikembangkan untuk mengungkapkan apa yang hendak diukur.

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi karena instrument yang dikembangkan memuat materi yang hendak diukur untuk mengukur tingkat validitas tes, peneliti menggunakan 2 *Expert judgement* sebagai validator instrument. Instrument dalam penerlian ini di

katakana valid jika disetujui dan disahkan oleh ahli yang terkait dalam penelitian ini.

3.6.2. Reliabilitas Instrument

Reliabel artinya dapat dipercaya, suatu tes dikatakan reliabel jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang relative tetap. Menurut Sugiyono (2016) reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat di percaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik.

Sedangkan menurut Arikunto (2014:86) reliabilitas adalah ketetapan suatu tes dapat diujikan pada objek yang sama untuk mengetahui ketetapan ini pada dasarnya melihat kesejajaran hasil. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Pengujian reliabilitas instrument akan dilakukan menggunakan metode *Cronboach's Alpha*, untuk mengetahui hasil reliabilitas instrument data akan diolah menggunakan program SPSS, yaitu:

$$r_{11} = \frac{2 \cdot r_b}{1 + r_b}$$

Dimana:

r_{11} = Koefisien reliabilitas seluruh item

r_b = Korelasi product moment antara belahan

Kemudian mencari r_{tabel} jika diketahui taraf signifikansi untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($dk = n-2$) dengan kriteria:

Jika $r_{11} > r_{tabel}$ mengandung arti tes tersebut reliabel, sebaliknya

Jika $r_{11} < r_{tabel}$ mengandung arti tes tersebut tidak reliabel.

3.6.3. Uji Normalitas

Menurut Imam Ghozali (2019:110) tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas diperlukan karena untuk melakukan pengujian-pengujian variabel lainnya dengan mengansumsi bahwa residual mengikuti distribusi normal.

Untuk melihat apakah data ada yang terdistribusi normal atau tidak yaitu dengan menggunakan uji normalitas. Suatu data yang membentuk distribusi normal bila jumlah data di atas dan di bawah rata-rata adalah sama, demikian juga simpangan bakunya. Uji normalitas digunakan untuk memenuhi apakah data analisis terdistribusi normal atau tidak. Untuk perhitungannya menggunakan rumus Chi kuadrat. Menurut Riduwan (2010), langkah-langkah yang diperlukan adalah:

1. Mencari skor terbesar dan skor terkecil.
2. Mencari nilai rentangan (R) dengan rumus:

$$R = \text{skor terbesar} - \text{skor terkecil}$$

3. Mencari banyaknya kelas (BK) dengan rumus:

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

4. Mencari nilai panjang kelas dengan rumus:

$$I = \frac{R}{BK}$$

5. Membuat tabulasi dengan tabel penolong.

6. Mencari rata-rata (*mean*) dengan rumus:

$$X = \frac{\sum f \bar{X}_i}{n}$$

7. Mencari simpangan baku (standar deviasi) dengan rumus:

$$S = \frac{\sqrt{n\sum fXi^2 - (\sum fXi)^2}}{n(n-1)}$$

8. Membuat standar frekuensi:

- a. Menentukan batas kelas, yaitu angka skor kiri kelas interval pertama dikurangi 0,5 dan kemudian angka dari skor kanan kelas interval bertambah 0,5.
- b. Mencari batas nilai Z-score untuk batas kelas interval menggunakan rumus:

$$Z_i = \frac{\text{Batas kelas} - \bar{x}}{s}$$

- c. Mencari luas 0 – Z dari tabel kurva normal dari 0–Z dengan menggunakan angka-angka untuk batas kelas.
- d. Mencari frekuensi yang diharapkan (fe) dengan cara mengalikan luas tiap interval dengan jumlah responden.

9. Mencari Chi Kuadrat (X^2) dengan rumus:

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

10. Membandingkan X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel}

Kaidah keputusan dengan $dk = n - 1$ dan $\alpha = 0,005$ yaitu jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka berdistribusi tidak normal dan jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka data berdistribusi normal.

3.6.4. Uji Homogenitas Data

Untuk mengetahui varians varians dari sejumlah populasi sama atau tidak di gunakan uji homogenitas. Dalam pengujian ini digunakan metode varians terbesar dan varians terkecil. (Riduan, 20120). Prosedur pengujian sebagai berikut:

1) Memasukkan angka-angka statistik untuk pengujian homogenitas pada tabel penolong.

2) Menghitung varians gabungan dari kedua sampel dengan rumus:

$$s^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n - 1}$$

Mencari nilai varians terbesar dan varians terkecil dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

3) Membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} dengan rumus:

Dk pembilang = $n - 1$ (untuk varians terbesar)

Dk penyebut = $n - 1$ (untuk varians terkecil)

Taraf signifikansi (α) = 0,05.

Dengan kriteria pengujian:

Jika : $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ berarti tidak homogen, dan

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$ berarti homogen.

3.6.5. Pengujian Hipotesis

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*. Singgih Santosa (2014: 79) menyatakan bahwa uji *independent sample t test* adalah uji hipotesis ini digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua grup yang tidak berhubungan satu dengan yang lain, dengan tujuan apakah kedua grup tersebut mempunyai rata-rata yang sama atau tidak. Sugiyono (2019) untuk menguji daya pembeda secara signifikansi digunakan rumus sebagai berikut:

$t = \frac{X_1 - X_2}{s_{gab} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$	$s_{gab} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{(n_1 + n_2) - 2}}$
--	--

Gambar 4. Rumus *t-test*

Keterangan :

t_{hitung} = koefisien t

\bar{X}_1 = nilai rata-rata hasil tes Pretest

\bar{X}_2 = nilai rata-rata hasil tes Posttest

n_1 = jumlah siswa Pretest

n_2 = jumlah siswa Posttest

Kemudian

s^2 = varians

n_1 = jumlah siswa Pretest

n_2 = jumlah siswa Posttest

s_1^2 = varians Pretest

s_2^2 = varians Posttest

(Sudjana, 2019)

Hipotesis ditetapkan yaitu hipotesis nol (H_0) dan Hipotesis Alternatif (H_a). H_0 adalah penetapan dugaan tidak ada pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y, sedangkan H_a adalah penetapan dugaan ada pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian

SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong dalam penelitian ini beralamat di Jalan Apel Aimas Unit I Kabupaten Sorong. Sekolah ini memiliki Fasilitas yaitu 15 ruangan kelas, 2 ruang kantor guru. Saat ini SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong dipimpin oleh Ir. Marart Purba, S.Pd sebagai kepala sekolah, 21 orang tenaga pengajar, 2 tata usaha, 1 penjaga sekolah dan 527 siswa yaitu siswa laki-laki berjumlah 243 siswa dan siswa perempuan berjumlah 284 siswa. Kelas terbagi menjadi Kelas X, kelas XI dan siswa kelas XII.

4.1.2. Analisis Deskriptif

Deskripsi data hasil penelitian meliputi data angket penggunaa media interaktif dan data angket minat belajar siswa kelas X dengan melakukan menggunakan media penggunaa 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.

1. 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 4.2
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			1853
Nilai Rata-Rata \sum Skor nilai : N			61,77

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 4.2. 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.

Adapun *mean* kondisi awal adalah 61,77.

2. 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 4.4
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
Nilai Rata-Rata Σ 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 4.2. 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 smallestvalue 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.

4.2.2 Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Validitas Instrumen

Berdasarkan hasil analisis validitas dalam program SPSS 21.0 ditunjukkan 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 ($r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$), 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 4.6. Hasil Uji Validitas Instrumen

Item	Korelasi Product moment (r)		
	r_{hitung}	r_{tabel}	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.

2. 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 4.1 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.

3. 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 4.6. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk	
	Statistic	Sig.	Statistic	Sig.
<i>Penggunaan_Media</i>	.259	.200	.916	.200
<i>Minat_Belajar</i>	.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 pretes dan minat belajar

posttest pada masing-masing variabel normal sehingga dapat digunakan untuk uji statistik parametrik.

4. 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 test 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”.

4.2. 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.

BAB V

PENUTUP

5.1 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.

5.2 Saran

Berdasarkan masalah penelitian hipotesis penelitian dan pembahasan hasil penelitian maka saran yang dapat ditemukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa sebaiknya selalu aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran dengan cara memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru dan aktif mengajukan pertanyaan apabila ada hal-hal yang tidak dimengerti.

2. Bagi Guru

Guru harus membiasakan menggunakan media pembelajaran interaktif untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa pada materi yang diajarkan khususnya pelajaran Biologi.

3. Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah yang bersangkutan dalam usahanya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada muatan pelajaran Program Dasar Komputer.

4. Bagi Instansi khususnya Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong (UNIMUDA) dan SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong.

Sebagai metode alternative dalam dunia pendidikan agar dapat memicu daya kreativitas para pendidik khususnya dilingkungan UNIMUDA Sorong dan mempermuda para pendidik untuk menyampaikan materi sehingga tercipta suasana yang edukatif imajinatif.

5. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan berpikir dan pengetahuan serta pengalaman dalam penelitian di lapangan, maka penelitian ini diharapkan lebih matang lagi dalam merencanakan dan mempersiapkan supaya dalam

penelitian dapat terlaksana dengan lancar sehingga mendapatkan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2020. Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.
- Adittia , A. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 9-20.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ariyanto, V. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa*. Skripsi UNPAS Bandung.
- Arikunto, S. 2019. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksar.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rita Eka Izzaty, Dkk. (2018). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2022). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Daryanto, (2020). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

- Hamalik, Oemar. (2019). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hakiki M. & Fadli R. (2020). Pengaruh Metode Creative Problem Solving (CPS) Model Treefinger Terhadap Hasil Belajar Perakitan Komputer Pada Siswa Kelas X Teknik Komputer Jaringan SMKN 1 Rao Selatan. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 1(1), 1-8.
- Hamzah B. Uno, M. (2020). Teori motivasi dan pengukurannya. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hidayati, dkk. 2022. Pengembangan Pendidikan IPS SD. Surakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Oemar Hamalik. 2022. Manajemen Pengembangan Kurikulum.. Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Margono. 2019. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kurniawan , A. R. (2016). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Pendekatan Penemuan Terbimbing Untuk Melatih Keterampilan Proses Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Rivieu Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 2(2), 175- 183.
- Minarni. (2016). *‘Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Akuntansi di Kelas XI IPS ‘ Implementation Science*, 39(1), 1-15.
- Mulyani dan Pratiwi, D.E. (2013). *‘Pengaruh Model Pembelajaran TGT Bantuan’*. *Media Power Point Pada Pembelajaran IPA Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Se- Kecamatan Lakarsantri Surabaya*.
- Mujahadah, I. Alman, A., & Triono M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah Malawili’*. *Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* , 3(1), 8-1.
- Permatasari, M. A. (2019) *‘Kemampuan Mahasiswa Dalam menggunakan Media Pembelajaran’*. *Vidiya Karaya*, 34 (1), 60.
- Sukiman. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sugiyono, P. (2019). Memahami penelitian kualitatif. Bandung: Alfabeta.

Sudjana, Nana. (2020). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Syaiful Bahri Djamarri dan Aswan Zain. (2018). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Septian, R. (2021). *Pengaruh Multimedia Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Proses Belajar Mengajar*. Skripsi UNPAS Bandung.

LAMPIRAN

Lampiran : Kisi-Kisi Angket

1. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar

Indikator	Keterangan	Pernyataan	Jumlah
-----------	------------	------------	--------

		Positif	Negatif	item
Perasaan Senang	Pendapat siswa tentang pembelajaran Biologi	3,4,5,	1,2,6,	6
	Kesan siswa terhadap guru Biologi			
	Perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran Biologi			
Perhatian	Perhatian saat mengikuti pembelajaran Biologi	8,10,11,12,13,	7,9,14,15	9
	Perhatian siswa saat diskusi pelajaran Biologi			
Ketertarikan	Rasa ingin tahu siswa saat mengikuti pembelajaran Biologi	16,18,19,22	17,20,,21,	7
	Penerimaan siswa saat diberi tugas/PR oleh guru.			
Keterlibatan siswa	Kesadaran tentang belajar di rumah	24,	23,	2
JUMLAH				25

Lampiran : Angket Penelitian

Angket Minat Belajar

Nama : _____

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Bacalah dengan teliti dan seksama!
2. Tulislah nama lengkap, kelas, nomor absen kalian pada lembar jawab!
3. Kerjakan semua soal pada lembar jawab yang telah disediakan dengan memberikan tanda (√) sesuai dengan pendapat kalian!
4. Jangan memberikan coretan pada soal!
5. Untuk menjawab soal pada pernyataan pilihlah empat alternatif di bawah ini dengan menggunakan tanda ceklist (√).
 - a. Selalu (SL)
 - b. Sering (SR)
 - c. Kadang-Kadang (KD)
 - d. Tidak Pernah (TP)
6. Untuk menjawab soal pada pernyataan pilihlah empat alternatif di bawah ini dengan menggunakan tanda ceklist (√).

Selamat Mengerjakan ☺

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SL	S	KD	TP
1.	Biologi materi keragaman hayati sulit bagi saya karena terlalu banyak rumus dan berhitung.				
2.	Guru kurang menyenangkan dalam mengajar, sehingga saya menjadi malas belajar Biologi dengan menggunakan media belajar				
3.	Saya belajar Biologi karena mengetahui kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari.				
4.	Saya mengikuti pembelajaran Biologi materi keragaman hayati dengan perasaan senang.				
5.	Saya bersemangat belajar Biologi materi keragaman hayati karena guru mengajar dengan menyenangkan.				
6.	Saya kurang senang ketika Biologi materi keragaman hayati sudah dimulai.				
7.	Ketika guru sedang menjelaskan materi saya tidak mencatat.				
8.	Saya memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi.				
9.	Saya kurang aktif ketika diskusi kelompok.				

10.	Saya berdiskusi dengan teman kelompok terkait materi.				
11.	Saya tidak ramai sendiri ketika guru mengajar.				
12.	Ketika diskusi kelompok saya berbicara dengan teman diluar materi pelajaran.				
13.	Saya berbicara dengan teman ketika guru sedang menjelaskan materi.				
14.	Tugas yang diberikan guru membuat saya semakin tertarik dengan Biologi materi keragaman hayati				
15.	Saya merasa putus asa ketika mengerjakan soal Biologi materi keragaman hayati.				
16.	Saya senang mencoba mengerjakan soal Biologi materi keragaman hayati.				
17.	Apabila mengalami kesulitan dalam memahami materi, saya bertanya.				
18.	Saya menunda dalam mengerjakan tugas/PR yang diberikan guru.				
19.	Saya kurang tertarik dengan Biologi karena selalu diberi tugas/PR.				
20.	Saya mengerjakan tugas/PR yang diberikan guru.				
21.	Saya mengikuti bimbingan/les Biologi dengan rutin.				
22.	Saya sudah belajar Biologi pada malam hari sebelum pelajaran esok hari.				
23.	Tanpa ada yang menyuruh, saya belajar Biologi materi keragaman hayati sendiri di rumah.				
24.	Lebih menyenangkan bermain daripada mengikuti bimbingan/les Biologi.				
25.	Saya lebih memilih bermain bersama teman ketika guru menyuruh membaca materi pembelajaran Biologi				

Lembar Angket 3.5 Angket Respon Peserta Didik

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda checklist pada kolom jawaban yang sesuai dengan keadaan anda.
2. Apabila ada pernyataan – pernyataan yang kurang jelas dapat ditanyakan.

Keterangan pilihan yaitu: SS= Sangat Setuju S = Setuju TS = Tidak Setuju STS = Sangat Tidak Setuju

NO	Pernyataan	STS	S	TS	SS
1.	Saya tertarik dengan kegiatan pembelajaran Biologi dengan menggunakan media Interaktif				
2.	Menggunakan media pembelajaran Interaktif materi pembelajaran keanekaragaman hayati menjadi lebih mudah untuk saya pahami.				
3.	Saya mudah memahami bahasa yang digunakan pada media Interaktif.				
4.	Media pembelajaran Interaktif menggunakan tampilan menarik dan gambar vidio yang menarik dan jelas.				
5.	Penggunaan video pembelajaran membuat saya termotivasi dalam pembelajaran.				
6.	Pembelajaran dengan menggunakan media Interaktif tidak ada bedanya dengan pembelajaran sebelumnya.				
7.	Pembelajaran menggunakan media Interaktif mempersulit saya untuk memahami materi pembelajaran keanekaragaman hayati.				
8.	Bahasa yang digunakan dalam Interaktif tidak jelas dan sulit dipahami.				
9.	Isi dan contoh gamabar-gambar keanekaragaman hayati pada media Interaktif sangat membosankan.				
10.	Penggunaan media pembelajaran menggunakan vidio tidak membuat saya termotifasi dalam belajar.				
11.	Penggunaan media pembelajran visual meningkatkan minat belajar saya				
12.	Saya lebih suka belajar jika menggunakan media pembelajaran Interaktif (video pembelajaran)				
13.	Saya lebih cepat mengerti jika belajar menggunakan media Interaktif				
14.	Saya sering menggunakan media Interaktif apabila sedang belajar				

15	Pembelajaran menggunakan media Interaktif sangat menarik dan menyenangkan				
16	Saya tidak suka jika belajar menggunakan media Interaktif				
17	Saya merasa lebih puas terhadap hasil belajar saya karena menggunakan media Interaktif saat belajar				
18	Saya selalu mempersiapkan buku pelajaran sebelum pembelajaran berlangsung				
19	Belajar menggunakan media Interaktif sangat membosankan bagi saya				
20	Saya merasa media pembelajaran Interaktif yang digunakan oleh guru saya, merupakan yang terbaik bagi saya.				

**RENCA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM MERDEKA**

Informasi Umum

..... SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong	Biologi	KELAS X	Jumlah Jp/ Tatap Muka
--	---------	------------	--------------------------

Kompetensi Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang lingkup Biologi 2. Struktur organisasi kehidupan
Profil Pelajar Pancasila	<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia. 2. Berkebhinekaan Global
Sarana dan Prasarana	<p>Sarana Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber Belajar Siswa: 2. Buku Biologi Kelas X Biologi Berbasis Discovery Learning 3. Sumber Belajar Guru: <ul style="list-style-type: none"> • sumber belajar diartikan suatu tempat mengajar yang menghadapkan peserta didik dengan benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang sebenarnya. • demikian peserta didik dapat belajar secara nyata, tidak merasa bosan, mudah dimengerti dan diingat, serta pengkajian yang efektif dan lebih cepat, karena pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar kontekstual mempunyai unsur-unsur yang membuatnya lebih baik dengan pembelajaran yang bersifat konvensional, diantaranya ceramah. • Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran Biologi khususnya kelas X menggunakan lingkungan langsung sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong bahasan keanekaragaman makhluk hidup dan peranannya. • Hasil penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen terpolu bentuk posttest control desing. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Kabupaten Sorong, yaitu kelas sebagai kelas eksperimen . • Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes, observasi dan demonstrasi. Data penelitian yang terkumpul digunakan analisis uji t-test. 4. Media, Alat, dan Bahan Pembelajaran: <ul style="list-style-type: none"> - 1. Foto/Video Masalah Keanekaragaman hayati contohnya : <ul style="list-style-type: none"> • Kebanjiran • Kelongsoran • Penebangan pohon 2. Slide ppt <p>Prasarana Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Laptop 2. LCD Proyektor

	3.PapanTulis
Target Peserta Didik	Peserta didik regular kelas X maksimal 25 orang
Model Pembelajaran	Observasi Awal Pada Hari Rabu,tanggal 17 Juli 2024 1. Pertemuan1:Materi dan Menggetes Awal siswa kelas X dengan soal Pre-Test dan Post-Tes 2. Pertemuan2:Materi Ekosistem dan Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Langkah-Langkah 3. Pertemuan3:Menggetes Akhir siswa kelas X dengan Soal Pre-Test dan Post-Tes

Komponen Inti

Capaian Pembelajaran Pemahaman Biologi	Pada akhir fase E, peserta didik memiliki kemampuan menciptakan solusi atas permasalahan-permasalahan berdasarkan isu lokal, nasional atau global terkait pemahaman keanekaragaman makhluk hidup dan peranannya, virus dan peranannya, inovasi teknologi biologi, keanekaragaman hayati dan interaksi antar komponen serta perubahan lingkungan.
Tujuan Pembelajaran	A. Pertemuan1 (2x40 menit) 1) Melalui kegiatan kajian literasi peserta didik mampu menjelaskan Materi keanekaragaman hayati beserta contohnya . 2) Melalui kegiatan pengamatan hasil percobaan, peserta didik mampu menganalisis keanekaragaman makhluk hidup dan peranannya di lingkungan sekolah dengan baik dan benar. 3) Melalui kegiatan diskusi kelompok, peserta didik mampu membuktikan (hipotesis) adanya pengaruh lingkungan terhadap suatu organisme pada sebuah ekosistem. 4) Melalui kegiatan pengamatan hasil percobaan, peserta didik dapat menyimpulkan keanekaragaman makhluk hidup dan peranannya. B. Pertemuan ke 2 (3 x40 menit) 1) Melalui kegiatan kajian Teori peserta didik mampu menjelaskan konsep keanekaragaman makhluk hidup dan peranannya dengan benar. 2) Melalui kegiatan kajian literasi peserta didik mampu menjelaskan keanekaragaman makhluk hidup dan peranannya sesuai konsep yang benar 3) Melalui kegiatan diskusi kelompok peserta didik mampu membuktikan (hipotesis) adanya keanekaragaman makhluk hidup dan peranannya dengan jelas dan tepat. 4) Melalui percobaan pengamatan, peserta didik dapat keanekaragaman makhluk hidup dan peranannya dengan benar

	C. Pertemuan ke 3 (2 x 40 menit)	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui kegiatan kajian literasi peserta didik mampu menjelaskan perbedaan keanekaragaman hayati Indonesia dengan dibelahan dunia lainnya dengan benar. 2. Melalui kegiatan kajian literasi melalui studi literatur, Peserta didik mampu membuat diagram tentang perbedaan keanekaragaman hayati Ekosistem yang ada di Indonesia 3. Melalui kegiatan diskusi kelompok peserta didik mampu menganalisis keanekaragaman hayati Indonesia dengan dibelahan dunia lainnya dengan benar. 	
Pemahaman Bermakna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebutkan struktur organisasi kehidupan yang sudah kalian pelajari! 2. Coba kalian lihat wajah teman dalam satu kelas, Mengapa setiap individu mempunyai karakteristik yang berbeda? 3. Mengapa kita perlu mengklasifikasikan makhluk hidup? 	
Langkah Pembelajaran		
	Kegiatan Pendahuluan (20 menit)	
	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta ketua kelas memimpin doa. • Guru mengecek kehadiran siswa • Guru mempersiapkan fisik dan psikis siswa dengan icebreaking atau aktivitas kecil dalam suatu acara yang bertujuan agar peserta mengenal peserta lain dan merasa nyaman berada di lingkungannya. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, model pembelajaran dan penilaiannya <p>Pertanyaan Pemantik:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa hubungan materi pelajaran hari ini dengan kehidupan sehari-hari? 2. Apa bagian Materi mana yang paling kamu sukai dari pelajaran hari ini? 3. Guru melakukan soal pre-test (di awal pertemuan) dengan menggunakan tabel “sebelum dan sesudah” <p>sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menggunakan tabel “Sebelum-Sesudah” untuk mengamati perubahan pemahaman pelajar selama proses belajar. <p>Pelajar diminta menuliskan pemahaman</p>

		<p>yang merekadapatkan pada bagian “Sebelum”. Setelah sub bab ini selesai maka pelajar mengisinya kembali pada bagian “Sesudah”. Setiap pelajar mengisi diagram pengumpul informasi pada bagan berikut.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pertanyaan panduan untuk mengisi bagan “Sebelum-Sesudah” pada fase sebelum dengan pertanyaan sebagai berikut : <ol style="list-style-type: none"> a. Apa perbedaan lingkungan Sebutkan struktur organisasi kehidupan yang sudah kalian pelajari! b. Coba kalian lihat wajah teman dalam satu kelas, Mengapa setiap individu mempunyai karakteristik yang berbeda? c. Mengapa kita perlu mengklasifikasikan makhluk hidup? <p>7. Masing-masing peserta didik menuliskan jawabannya pada tabel “sebelum” dilembar yang telah disediakan oleh guru.</p>
	Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pertanyaan terkait materi pembelajaran sebelumnya yaitu sebutkan ciri-ciri umum dari makhluk hidup? • Guru menayangkan videosingkat tentang “Keanekaragaman hayati di Indonesia” • Guru memintasiswamengamati/menganalisis video yang ditampilkan
	Motivasi	<p>Guru memberikan pertanyaan tentang video yang ditayangkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masalah apa yang terjadi pada tayangan video tersebut? • Apa penyebab masalah tersebut?
	Kegiatan Inti (60menit)	

	<i>Orientasi peserta didik pada masalah</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik melakukan tanya jawab mengenai video Pembelajaran Materi Keanekaragaman hayati Kelas X 2. Peserta didik bersama guru merumuskan pertanyaan Pertanyaan yang bisa digunakan: <ul style="list-style-type: none"> • berdasarkan tanyangan tersebut, menurut kalian apa masalah keanekaragaman hayati ? • apa saja Penyebabnya masalah klasifikasi makhluk hidup? 3. Siswa diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi Sebanyak mungkin masalah terkait keamekaragaman hayati
	<i>Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang peserta didik. 2. Guru mendistribusikan modul ajar sebagai penunjang kegiatan literasi peserta didik.
	<i>Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan literasi pada sumber belajar yang ada.
	<i>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap anggota kelompok mencatat hasil diskusi pada buku catatannya masing-masing. • Melalui studi literatur menggunakan bahan ajar yang diberikan oleh guru dan buku siswa, peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan permasalahan di LKPD pada <i>kegiatan belajar 2</i> tentang analisis tentang keanekaragaman makhluk hidup dan peranannya. • pesertadidik mampu menyimpulkan keanekaragaman makhluk hidup dan peranannya dengan benar, maka guru mengajak peserta didik mengerjakan LKPD pad <i>akegiatan belajar 3</i>. • Gurumengajaksemuapesertadidikagar hasil mencek bersama-sama kembali

		kerjaan masing-masing kelompoknyadengan benar agardapat dipresentasikan padatahapan selanjutnya.
	<i>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempersilahkan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas. 2. Guru mengajak kelompok yang lain untuk duduk tenang lalu mengamati serta menganalisa hasil diskusi
	Kegiatan Penutup (15 menit)	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan penguatan materi esensial dengan menampilkan ppt yang telah disediakan. 2. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik apabila ada yang belum dipahami dari hasil pembelajaran hari ini. 3. Peserta didik dengan bimbingan guru membuat kesimpulan pembelajaran hari ini. 4. Guru melakukan refleksi dengan bertanya kesulitan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran hari ini. 5. Guru melakukan evaluasi pembelajaran dengan melakukan posttest kepada peserta didik 6. Guru memberikan penghargaan berupa pujian kepada kelompok yang memiliki kinerja terbaik. 7. Guru menyampaikan materi selanjutnya tentang keanekaragaman makhluk hidup dan peranannya. 8. Guru menutup pembelajaran dengan ucapan terimakasih dan salam 9. Guru meminta peserta salah satu peserta didik untuk berdoa menutup kegiatan belajar. 	

Sorong, 02 September 2024

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Peneliti

.....
NIP :

Fanti Bleskadit
NIM. 148420520008

**INSTRUMEN PENELITIAN
LEMBAR OBSERVASI SISWA**

Sekolah : SMA NEGERI 2 KAB SORONG
 Mata Pelajaran : IPA BIOLOGI
 Kelas : X
 Tanggal/Bulan :
 Petunjuk : Amatilah aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung, kemudian isilah lembar observasi ini dengan prosedur sebagai berikut:

- Dalam melakukan pengamatan, pengamat diperbolehkan duduk di tempat yang memungkinkan dapat mengamati aktivitas siswa secara seksama
- Pengamat dilakukan sejak guru memulai pelajaran sampai pelajaran berakhir
- Berilah tanda turus pada setiap aktifitas yang muncul di tiap indikator
- Waktu pengamatan selama 2 jam pelajaran atau 80 menit

No	Indikator	Aktivitas yang Muncul	
		Turus	jumlah siswa
A	Visual Activiteas		
	1. Mengamati teman Bermain Saat Apersepsi		
	2. Mengamati Teman Saat demonstrasi saat diskusi		
B	Oral Activities		
	1. Bertanya kepada Guru		
	2. Bertanya Kepada Teman		
	3. Mengeluarkan Pendapat		
	4. Menanggapi Pertayaan Teman		
C	Writing Activities		
	1. Mengerjakan LKS		
D	Motor Activities		
	1. Mempraktekkan permainan saat kegiatan apersepsi		
	2. 2. Mempraktekkan Permainan saat Demonstrasi		

SMAN 2 Kab Sorong, 02 September 2024
Pengamat/Peneliti

Fanti Bleskadit

LEMBAR OBSERVASI GURU

Instrumen Observasi Pengamatan Aktivitas Guru

Berilah tanda cek (√) pada kolom skor sesuai pengamatan anda.

Skor 4 : bila descriptor muncul lengkap dan mantap

Skor 3 : bila descriptor muncul lengkap, cukup mantap

Skor 2 : bila descriptor muncul tidak lengkap, cukup mantap

Skor 1 : bila descriptor muncul tidak lengkap dan tidak mantap

Skor 0 : bila semua descriptor tidak muncul

No	Pengamatan KBM	Aspek Yang Dinilai	SKOR
I	Pendahuluan	1. Mempersiapkan siswa untuk belajar 2. Memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran 3. Menyampaikan tujuan Pembelajaran	
II	Kegiatan inti	1. Menyajikan informasi awal mengenai materi. 2. Menyiapkan alat dan bahan untuk proses belajar mengajar 3. Meminta kepada semua siswa untuk memperhatikan apa yang akan disampaikan oleh guru 4. Guru menjelaskan materi pelajaran dengan suara yang bervariasi untuk merangsang motivasi siswa 5. Guru memperhatikan penggunaan bahasa, kontak mata dan memberikan hiburan 6. Meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru 7. Meminta siswa untuk menyimpulkan apa yang telah disampaikan guru	
III	Evaluasi	Evaluasi proses pembelajaran dan evaluasi akhir	
IV	Menutup pelajaran	1. Menyimpulkan pembelajaran 2. Memberikan tugas rumah	
V	Suasan Kelas	1. Siswa antusias 2. Guru antusias 3. Waktu sesuai alokasi 4. KBM sesuai dengan skenario pada RPP	

Kriteria Keterlaksanaan :

0 = Sangat buruk

1 = Buruk

2 = Kurang baik

3 = Baik

4 = Baik sekali

SMAN 2 Kab Sorong, 02 September 2024

Pengamat/Peneliti

Fanti Bleskadit

LEMBAR WAWANCARA GURU

Hari/ tanggal observasi :

Sekolah : SMA NEGERI 2 KABUPATEN SORONG

Kelas observasi : X

Narasumber :

Observer :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sudah berapa lama ibu mengajar IPA Biologi di sekolah ini	
2.	Menurut ibu, bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran Keanekaragaman hayati	
3	Berapa nilai KKM untuk mata pelajaran IPA Biologi	
4	Apakah hasil belajar siswa rata-rata telah mencapai KKM	
5	Metode atau model apa yang sering ibu terapkan dalam kelas untuk mata pelajaran keanekaragaman hayati	
6	Menurut ibu model atau metode yang mengaktifkan siswa itu yang bagaimana	
7	Media apa yang sering ibu gunakan saat mengajar	
8	Apakah media tersebut sudah mengaktifkan siswa	
9	Perlukah tambahan media untuk mengajar	
10	Media apa yang digunakan guru dalam mengajar materi keanekaragaman hayati?	

SMAN 2 Kab Sorong, 02 September 2024
Pengamat/Peneliti

Fanti Bleskadit

LEMBAR WAWANCARA SISWA

Hari/tanggal observasi :
Sekolah : SMA NEGERI 2 KABUPATEN SORONG
Kelas observasi : X
Narasumber :
Observer :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Menurut anda, Keanekaragaman hayati adalah Mapel yang paling sulit ?	
2	Kesulitan apa yang dialami dalam belajar Ipa Biologi ?	
3	apakah disekolah ini mempunyai laboratorium? Apakah alat-alat laboratoriumnya lengkap?	
4	Apakah dalam pembelajaran keanekaragaman hayati sering melakukan praktikum/percobaan?	
5	Apakah dalam melakukan praktikumanda terlibat langsung dalam melakukan percobaan atau hanya diam saja?	
6	Menurut pendapat anda, lebih suka belajar melakukan praktikum atau belajar dikelas ?	
7	Menurut anda, bagaimana caramengajar guru? Membosankan atau menyenangkan?	
8	Apakah guru selalu mengajak siswaaktif dalam pembelajaran dikelas?	
9	Apakah guru sering melakukanmodel/metode mengajar yangsama/tanpa variasi?	
10	Media apa yang sering digunakan guru dalam mengajar?	

SMAN 2 Kab Sorong, 02 September 2024
Pengamat/Peneliti

Fanti Bleskadit

Lampiran : DATA ANGKET MINAT BELAJAR

TABULASI DATA ANGKET KONDISI MINAT AWAL (PRETEST)

No.	Nama Responden	Hasil Jawaban Angket Minat Belajar Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif																								Skor
		Butir Soal																								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
1	Agustina Ulahayanan	4	3	3	3	2	2	4	2	2	3	4	3	2	3	2	4	3	3	2	3	3	4	4	3	71
2	Agustinus Tenau	4	2	3	2	3	2	3	2	2	3	4	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	62
3	Auria Sasier	3	3	2	3	1	2	3	3	2	3	2	3	2	2	1	2	3	3	3	2	3	3	2	3	59
4	Bunda Maria Hara	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	1	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	59
5	Dennis Hillary Iariato	1	2	3	2	3	3	2	2	3	1	3	2	1	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	1	56
6	Flowera Keysa Renjaan	3	3	3	2	3	3	2	3	3	1	2	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	68
7	Fransteila Balaba	3	2	3	3	3	3	3	2	1	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	68
8	Gabriel Yunus Sera	2	2	3	1	2	3	3	3	2	2	3	1	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	57
9	Hendrik Gansaleng	4	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	71
10	I Made Rama Bagastya	3	4	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	1	3	1	3	3	4	3	4	3	3	1	3	64
11	Ida Ayu Nyoman Asih	1	3	2	3	1	2	3	3	2	3	2	1	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	1	3	57
12	Ignasius Tangibali	3	2	3	3	3	3	2	3	3	1	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	70
13	Jekson Ari Bame Ibe	3	1	2	3	2	3	3	2	3	2	2	1	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	58
14	Jenny Pontoh	2	2	1	3	2	1	2	3	2	1	3	2	1	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	1	53
15	Leonardus Nuban	1	3	2	3	1	2	3	3	2	3	2	3	2	2	1	2	3	3	3	2	3	3	2	3	57
16	Mario Marfelo Tandiassang	3	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	3	2	3	2	4	3	3	2	3	3	4	4	3	73

17	Marvelin Sedik	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	4	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	61	
18	Mei Mariana Timle	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	1	3	2	1	2	3	2	2	2	3	3	2	2	54	
19	Rahana Dwith	1	2	3	2	3	3	2	2	3	1	3	2	1	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	1	56
20	Reinar Krar	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	1	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	59	
21	Riana Sapan Toding	3	4	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	1	3	1	3	3	4	3	4	3	3	1	3	64	
22	Santy Gultom	1	3	2	3	1	2	3	3	2	3	2	1	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	1	3	57	
23	Titus Tebai	3	3	1	2	3	3	3	4	3	3	2	4	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	1	64	
24	Virgilius Semunya	2	1	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	1	2	3	2	3	3	2	2	3	1	3	2	61	
25	Wiliam Romainum	3	2	2	3	1	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	1	2	3	60	
26	Yahya Kurnia Agustinus	2	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	1	3	2	4	68	
27	Yoseptina M. Nauw	2	2	3	2	3	1	3	1	3	3	4	3	2	2	3	1	2	3	3	3	3	2	2	3	1	57
28	Yulia Samauna	3	2	3	3	3	3	2	3	3	1	3	2	4	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3	66	
29	Yulita Sara Kaliele	3	1	2	3	2	3	3	2	3	2	2	1	1	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	2	61	
30	Yunice Sagarit	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	1	2	3	2	3	3	3	3	3	62	
																									1853		
																									61.76		
																									6666		
																									67		

Lampiran : DATA ANGKET MINAT BELAJAR

TABULASI DATA ANGKET KONDISI MINAT AKHIR (POSTTEST)

No.	Nama Responden	Hasil Jawaban Angket Minat Belajar Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif																									Skor
		Butir Soal																									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	Agustina Ulahayanan	4	3	4	3	3	2	4	3	3	4	4	3	2	3	2	4	3	4	2	3	4	4	4	3	4	78
2	Agustinus Tenau	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	81
3	Auria Sasier	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	80
4	Bunda Maria Hara	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	78
5	Dennis Hillary Iariato	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	80
6	Flowera Keysa Renjaan	4	4	4	2	3	4	3	3	3	4	2	4	4	4	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	4	79
7	Fransteila Balaba	4	3	4	3	3	4	4	2	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	76
8	Gabriel Yunus Sera	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	68
9	Hendrik Gansaleng	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	2	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	81
10	I Made Rama Bagastya	4	4	3	2	3	3	3	2	4	4	2	4	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	76
11	Ida Ayu Nyoman Asih	3	4	2	3	2	3	3	3	2	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	68
12	Ignasius Tangibali	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	76
13	Jekson Ari Bame Ibe	4	3	2	3	2	3	4	2	3	3	2	3	3	4	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	66
14	Jenny Pontoh	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	74
15	Leonardus Nuban	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	72
16	Mario Marfelo Tandiassang	3	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	3	2	3	2	4	3	3	2	3	3	4	4	3	2	73
17	Marvelin Sedik	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	4	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	63	
18	Mei Mariana Timle	4	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	1	2	3	2	2	2	3	3	3	4	3	63
19	Rahana Dwith	3	3	3	2	4	3	2	4	3	3	3	2	1	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	68

20	Reinar Krar	3	3	1	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	71
21	Riana Sapan Toding	3	4	3	2	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	1	4	3	4	3	4	3	3	4	3	76
22	Santy Gultom	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	72
23	Titus Tebai	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	4	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	72
24	Virgilius Semunya	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	86
25	Wiliam Romainum	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	68
26	Yahya Kurnia Agustinus	4	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	75
27	Yoseptina M. Nauw	3	3	3	2	3	1	3	4	3	3	4	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	1	67
28	Yulia Samauna	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	4	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3	72
29	Yulita Sara Kaliele	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	4	3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	2	72
30	Yunice Sagarit	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	71
																									2202	
																									73.4	

Lampiran : Dokumentasi



Lampiran : Dokumentasi



Lampiran : Dokumentasi



Lampiran : Dokumentasi



