

Peningkatan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya Menggunakan Metode Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbantuan Aplikasi Unity pada Siswa Kelas IV SD Negeri Sibela Barat

Umi Nur Azizah, Nur Rohmah, Fita Ayu Ariska

Universitas Sebelas Maret

uazizah927@gmail.com

Article History

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

Abstract

This research aims to determine the increase in students' interest in learning regarding the application of interactive learning methods in the learning process. This type of research is Classroom Action Research (PTK). The subjects in this research were grade IV students of Sibela Barat State Elementary School, Surakarta City. The data collection instruments used in the research were observation sheets, tests and questionnaires, all three of which were analyzed using descriptive statistics. The research results showed that (1) the overall percentage of individual completeness increased from cycle I to cycle III, namely 65%, 71%, and 84%, and the overall percentage of classical completeness also increased, namely 49%, 69%, and 88%. (2) there is an increase in teacher and student activity during the learning process. (3) there is an increase in teacher skills in managing learning from the fairly good to good category. (4) student responses tend to be positive where 100% of students stated that they were happy with learning using interactive learning with the help of the Unity application. From this research, it can be concluded that the application of interactive methods with the help of the Unity application on material forms of substances and their changes can increase the interest in learning science and science for fourth grade students at Sibela Barat State Elementary School, Surakarta City.

Keywords: *Minat Belajar, Metode Pembelajaran Inetraktif, Unity*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa terhadap penerapan metode pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SD Negeri Sibela Barat Kota Surakarta kelas IV. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu lembar observasi, tes dan angket yang ketiganya dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) persentase ketuntasan individual secara keseluruhan meningkat dari siklus I sampai siklus III yaitu 65%, 71%, dan 84%, dan persentase ketuntasan klasikal secara keseluruhan juga meningkat yaitu 49%, 69%, dan 88%. (2) adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. (3) terjadi peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dari kategori cukup baik menjadi baik. (4) respon siswa cenderung positif dimana 100% siswa menyatakan senang terhadap pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran inetraktif dengan berbantuan aplikasi unity. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan metode interaktif dengan berbantuan aplikasi unity pada materi wujud zat dan perubahannya dapat meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Sibela Barat Kota Surakarta.

Kata kunci: *Minat Belajar, Metode Pembelajaran Inetraktif, Unity*



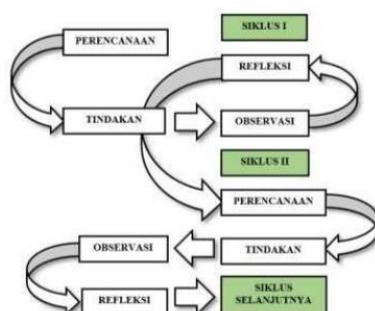
PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan di negara Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat untuk menjadi warga negara yang cerdas, kritis, berpartisipasi, dan berakhlak mulia (Jaya Wibawa & Suarjana, 2019). Tujuan ini bisa dicapai jika semua pihak bekerjasama dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran di kelas. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, selain dengan penggunaan beragam model pembelajaran, juga harus dibarengi dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran bisa berupa media visual, audio, maupun audio visual. Ketiga jenis media tersebut termasuk kedalam media modern karena ditunjang oleh alat-alat elektronik. Lain halnya dengan media pembelajaran yang konvensional, penggunaan media pembelajaran ini tidak perlu ditunjang dengan alat elektronik maupun jaringan internet. Pada era sekarang ini, kemajuan teknologi begitu cepat dan pesat terutamadalam komunikatif digital dan semua informasi yang bersifat dinamis (Darmiyati, 2020). Namun percepatan ini harus sebanding dengan fasilitas penunjangnya agar minat siswa dalam mengikuti pembelajaran semakin meningkat. Perkembangan zaman mengharuskan guru untuk terus berkembang dan meningkatkan kompetensinya (Nurgiansah & Pringgowijoyo, 2020). Berdasarkan fakta dan temuan awal dilapangan diketahui bahwa dalam pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran IPAS guru terbiasa menggunakan media power point sehingga siswa hanya mengamati dan melihat ke arah white board. Siswa tidak dilibatkan sama sekali dalam penentuan maupun penggunaan media pembelajaran yang akan dipakai. Oleh karena itu perlu perubahan paradigma berfikir bahwasanya penggunaan media pembelajaran yang modern sekalipun belum tentu membuat minat belajar siswa semakin meningkat. Dalam penelitian nurgiansah tahun 2019 tentang pemutakhiran kurikulum pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mengatakan bahwa dengan adanya perkembangan jaman mengharuskan setiap guru untuk mengupgrade kompetensinya agar tidak semakin tertinggal karena pembelajaran sekarang berbasis digital. Namun dalam penelitiannya tidak disinggung mengenai fasilitas penunjangnya padahal tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang baik. Meskipun sekolah tidak difasilitasi dengan baik tidak serta merta menjadikan proses pembelajaran menjadi tidak optimal. Penggunaan media pembelajaran tetap harus dilakukan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswanya.

METODE

Pada penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan penelitian yang bersifat deskriptif. Penggunaan pendekatan penelitian ini disesuaikan dengan tujuan pokok penelitian, yaitu untuk mengetahui peningkatan minat belajar IPAS siswa dengan menggunakan Metode Pembelajaran Interaktif (MPI) pada materi wujud zat dan perubahannya. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru khususnya dalam pengelolaan pembelajaran (Sanjaya, 2011:13).

Adapun rancangan siklus pada penelitian tindakan kelas yang dilakukan dari awal hingga akhir dapat dilihat pada gambar berikut:



Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sibela Barat Kota Surakarta. Penelitian dilakukan pada tanggal 24 Agustus s/d 02 September 2024 semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas IV di SD Negeri Sibela Barat yang berjumlah 17 orang. Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini Minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Sibela Barat, pada wujud zat benda dan perubahannya melalui penerapan metode pembelajaran interaktif berbasis aplikasi unity. Data yang diambil berupa minat belajar siswa dengan melihat hasil belajar siswa, aktivitas siswa, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, dan respon siswa aplikasi unity. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar test awal (pre- test) dan test akhir (post-test) dan lembar angket respon siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji persentase dengan metode kuantitatif.

Penilaian minat belajar dapat menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Nilai dalam persentase

F= Jumlah siswa yang telah tuntas

N= Jumlah keseluruhan siswa

Ketuntasan individual pada materi yang akan di tentukan tercapai apabila perolehan skor siswa mencapai nilai KKM, yaitu ≥ 75 atau dengan nilai konversi $\geq 2,66$, sedangkan ketuntasan klasikal tercapai apabila 85% siswa lulus KKM. Aktivitas guru dan siswa dikatakan baik apabila memperoleh hasil sekurang-kurangnya 75%. Sebaliknya apabila hasil yang di peroleh di bawah 75% maka aktivitas guru dan siswa dikatakan kurang atau tidak baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyasa (2012:183) yang mengatakan bahwa, "Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa termotivasi belajar menggunakan media pembelajaran". Analisis data respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran interaktif dengan menggunakan angket respon siswa. Tanggapan siswa dikatakan baik apabila memperoleh hasil sekurang-kurangnya 75%. Sebaliknya apabila hasil yang di peroleh di bawah 75% maka tanggapan siswa dikatakan kurang atau tidak baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian yang diperoleh dari SD Negeri Sibela Barat tahun ajaran 2024/2025 selama tiga siklus dan pada setiap siklus diamati oleh dua orang pengamat. Analisis penelitian dilakukan dengan mendeskripsikan gambaran terhadap tes awal dan akhir siswa (pre-test dan post-test), gambaran terhadap aktivitas guru dan siswa, gambaran pengelolaan kelas guru, dan gambaran respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media unity materi wujud zat dan perubahannya.

PRA SIKLUS

Berdasarkan nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa kelas IV pada tahapan pra siklus ini mencapai 65,3%. Siswa yang tuntas belajar terdapat 6 siswa dengan persentase 38,4 (38%). Sedangkan siswa yang belum tuntas terdapat 11 siswa dengan persentase 61,5% (62%). Hasil literasi siswa pada tahapan pra siklus secara klasikal belum berhasil karena siswa memperoleh nilai KKTP hanya mencapai 38% dari jumlah seluruh siswa, secara klasikal yaitu 85% dari jumlah seluruh siswa. Jadi perlu dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

SIKLUS I

Berdasarkan hasil post-test pada siklus I terlihat bahwa dari 17 orang siswa terdapat 9 siswa yang tuntas secara individual atau dengan kata lain ketuntasan individual secara keseluruhan pada siklus I adalah sebesar 49%, sedangkan ketuntasan klasikal secara keseluruhan yaitu sebesar 50% dimana dari 10 soal terdapat 5 soal yang belum tuntas secara klasikal. Aktivitas guru selama proses pembelajaran siklus I adalah 65% dan dikategori cukup baik. Sedangkan, aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada siklus I adalah 60% dan dikategorikan cukup baik. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan metode pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi unity terdiri dari empat bagian yaitu pendahuluan (kegiatan awal), kegiatan inti, penutup (kegiatan akhir), dan pengamatan suasana kelas. Dimana secara keseluruhan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi unity pada siklus I ini dapat dikategorikan cukup baik dengan perolehan skor rata-rata sebesar 2,59. Kelemahan dan hambatan dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I adalah sebagai berikut: a. Berdasarkan hasil posttest, terdapat 5 siswa yang hasil belajarnya belum tuntas secara individual dan terdapat 5 soal yang belum tuntas secara klasikal. Hal ini dikarenakan masih kurangnya keterampilan guru dalam memberikan penguatan materi dan belum maksimal memberi contoh soal yang relevan dengan materi pembelajaran. b. Berdasarkan hasil penilaian aktivitas guru dan siswa, terdapat beberapa aktivitas guru dan siswa yang masih kurang dan perlu perbaikan. c. Berdasarkan hasil keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, terdapat beberapa keterampilan guru yang masih kurang diantaranya adalah ketika memberi informasi tentang materi yang akan dipelajari, ketika membagikan siswa kedalam kelompok, mendemonstrasikan materi sesuai LDS, ketika memberi kesempatan siswa untuk berfikir, memecahkan masalah dan berdiskusi, ketika membimbing siswa dalam berdiskusi, ketika memberi penguatan materi dan membimbing siswa membuat kesimpulan, kurangnya keterampilan guru dalam mengajak siswa aktif dan antusias dalam pembelajaran serta ketika mengkondisikan pembelajaran berpusat pada siswa.

SIKLUS II

Berdasarkan hasil post-test pada siklus II terlihat bahwa dari 17 orang siswa terdapat 11 siswa yang tuntas secara individual atau dengan kata lain ketuntasan individual secara keseluruhan pada siklus II adalah sebesar 69%, sedangkan ketuntasan klasikal secara keseluruhan yaitu sebesar 60% dimana dari 10 soal terdapat 4 soal yang belum tuntas secara klasikal. Aktivitas guru selama proses

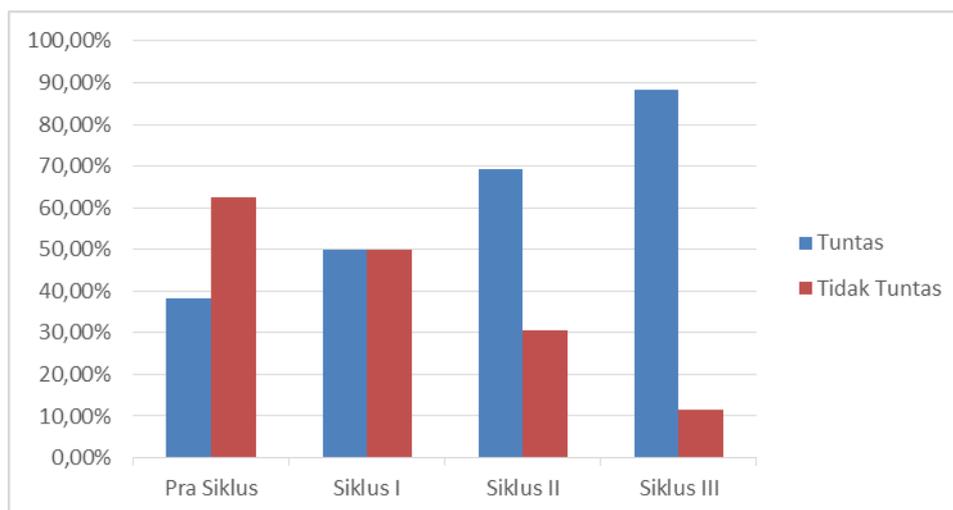
pembelajaran menggunakan aplikasi unity pada siklus II adalah 69%. Sedangkan, aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada siklus II adalah 70%. Hasil penilaian kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi unity sudah lebih baik dari siklus I. Dimana secara keseluruhan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif pada siklus II ini dapat dikategorikan baik dengan perolehan skor rata-rata sebesar 3.

SIKLUS III

Guru telah berhasil membimbing siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi unity hingga dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang dipelajari. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya ketuntasan belajar siswa baik secara individual maupun secara klasikal, dimana pada siklus III ini hanya terdapat 2 siswa yang belum tuntas secara individual dan 2 soal yang belum tuntas secara klasikal. Guru juga telah berhasil menyesuaikan aktivitas guru maupun siswa selama proses pembelajaran. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran menjadi lebih baik di dibandingkan dengan siklus sebelumnya, dimana terlihat adanya peningkatan skor keterampilan guru yang di siklus I sampai siklus III. Hal ini berarti bahwa guru telah berhasil menyajikan pembelajaran sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Guru sudah mampu memantau kerja siswa, mulai pada saat berdiskusi dalam kelompok, hingga posttest dan berhasil membuat siswa antusias dalam belajar. Berdasarkan hasil pada siklus III, maka tindakan dalam siklus diberhentikan karena hasil belajar sudah maksimal dan sebagian besar siswa telah berhasil menuntaskan belajarnya baik secara individual maupun secara klasikal, serta guru telah mampu menerapkan pembelajaran menggunakan aplikasi unity dengan sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan dalam hasil belajar siswa dari tes awal (pre-test) yang dilakukan sebelum penerapan aplikasi unity hingga tes akhir (posttest) dilakukan setelah pembelajaran dengan menggunakan aplikasi unity. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai ketuntasan rata-rata individual meningkat dari siklus I sampai dengan siklus III. Peningkatan hasil belajar disajikan pada Grafik 4.1 berikut:

Tabel 1. Rata-rata Skor Minat Belajar

Instrumen	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Nilai rata-rata	65,3	71,5	81,1	84,6
Ketuntasan klasikal	38,4% (38%)	49%	69,2% (69%)	88,4% (88%)
Tuntas	6	8	11	15
Belum tuntas	11	9	6	2
Jumlah siswa	17	17	17	17



Gambar 1. Hasil Observasi Minat Belajar

Selain itu respon siswa terhadap penerapan metode pembelajaran interaktif berbasis aplikasi unity juga cenderung positif. Tanggapan positif ini menunjukkan bahwa siswa antusias dengan pembelajaran yang disajikan. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan perhatian dan membuat mereka terlibat aktif dalam pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Motivasi ini mendorong siswa untuk melakukan aktivitas pembelajaran seperti yang teramati oleh pengamat. Tingginya respon siswa secara tidak langsung dapat membantu siswa mendapatkan pemahaman konsep yang utuh.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri Sibela Barat dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran interaktif dengan media aplikasi unity dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Sibela Barat kota Surakarta. Peningkatan minat belajar ditandai dengan peningkatan nilai siswa yang tuntas atau indikator keberhasilan individu mencapai $KTTP \geq 70$. Pada pra siklus terdapat 6 siswa yang tuntas dengan persentase 38% sedangkan siswa yang belum tuntas terdapat 11 siswa dengan persentase 62%. Kemudian pada siklus I siswa yang tuntas menjadi 49% atau 8 siswa dan yang belum tuntas 51% atau 9 siswa. Kemudian pada siklus II terdapat 69% atau 11 siswa yang tuntas, dan terdapat 31% atau 6 siswa yang belum tuntas sedangkan pada siklus III terdapat 88% atau 15 siswa yang tuntas dan terdapat 12% atau 2 siswa yang tidak tuntas. Jadi hasil minat belajar siswa siklus I sebesar 38% belum memenuhi indikator kriteria ketuntasan klasikal sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II. Hasil siklus II sebesar 69% belum memenuhi indikator kriteria ketuntasan klasikal sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus III. Adapun Hasil siklus III sebesar 88% sudah memenuhi indikator kriteria ketuntasan klasikal yaitu $\geq 85\%$ sehingga penelitian dihentikan dan dinyatakan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

Affriyenni, Y., Swalaganata, G., Mustikasari, V. R., & Fitriyah, I. J. (2020). Pengembangan media pembelajaran fisika pada materi optik geometri berbasis augmented reality dengan unity dan vuforia. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 4(2), 160-174.

- Fatmawati, R., & Rozin, M. (2018). Peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan metode ceramah interaktif. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 1(1), 43-56.
- Khaerudin, M., Srisulistiowati, D. B., & Warta, J. (2021). Game edukasi dengan menggunakan unity 3D untuk menunjang proses pembelajaran. *Jsi (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 8(2), 263-272.
- Murdhani, I. D. A. S., Saraswati, I. D. A. I., & Muhammad, S. (2023). Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Organ Manusia Melalui Augmented Reality Dengan Menggunakan Aplikasi Unity. *Jurnal Sutasoma*, 1(2), 111-119.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 18(1), 811-819.
- Pawestri, D. S., Rahayu, S., & Sesanti, N. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Unity pada Materi Bangun Ruang Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 25-33.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.